PROGRAMACIÓN 2024-2025

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL + EXPRESIÓN ARTÍSTICA + DIBUJO TÉCNICO I



Acción, Ironeva

Profesora y Jefa de Departamento M Inmaculada Ramos Pizarro
Profesora Irene Romero Nevado



1. Introducción
2. Normativa legal vigente 6
3. Niveles educativos 7
4. Objetivos
4.1. Objetivos generales de la etapa 8
4.2. Objetivos Didácticos EPVA
4.3. Objetivos didácticos de Expresión artística
5. Competencias Clave y Descriptores Operativos
5.1. Educación Plástica Visual Y Audiovisual. Contribución de la materia al logro de las
competencias clave y perfil de salida: definidas mediante descriptores operativos 17
5.2. Competencias específicas
5.3. Saberes Básicos
5.4. Evaluación
5.4.1. Evaluación inicial
5.4.2. Instrumentos de evaluación Observación sistemática
5.4.3. Tabla relación competencias específicas, criterios de evaluación
ponderación determinada por el departamento y descriptores operativos
asociados
6. Expresión artística
6.1. Contribución de la materia al logro de las competencias clave y perfil de salida:
definidas mediante descriptores operativos
6.2. Competencias Específicas
6.3. Saberes Básicos
6.4. Evaluación
6.4.1.Evaluación inicial
6.4.2.Instrumentos de evaluación
6.4.3. Tabla relación competencias específicas, criterios de evaluación ponderación
determinada por el departamento y descriptores operativos asociados

7. Si	ituaciones de aprendizaje	39
8. Ta	ablas temporalización	40
	8.1. Propuesta temporalización 1º E.S.O. Educación Plástica visual y audiovisua	40
	8.2. Propuesta temporalización 3º E.S.O. Educación Plástica visual y audiovisua	44
	8.3. Propuesta temporalización 4º E.S.O. Expresión Artística	47
9. M	letodología	51
	9.1. Estrategias metodológicas	51
10. F	Recursos didácticos y materiales curriculares	52
	10.1. Recursos TIC	52
	10.2. Otros materiales	53
11. I	Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad	53
	11.1. Medidas generales	53
	11.2. Medidas de apoyo al alumnado con TDAH	54
	11.3. Programas de refuerzo y recuperación de los aprendizajes no adquiridos	54
	11.4.Actividades y proyectos para los alumnos que tengan superada la materia o	uieran
	subir nota en junio	55
12. E	Evaluación y recuperación extraordinaria de junio	56
	12.1. Procedimiento de recuperación	56
	12.2. Recuperación de alumnos con materias pendientes	56
13. E	Educación en valores y contenidos transversales	57
14. F	Planificación de las actividades complementarias extraescolares	58
	14.1. Actividades en el centro	58
	14.2. Actividades fuera del centro	59
15.	Medidas complementarias para el tratamiento de la asignatura de edu-	cación
plás	stica, visual y audiovisual dentro del proyecto bilingüe	59
	15.1. Objetivos	59
	15.2 Contenido	60

15.3. Metodología	60
15.4.Evaluación	61
15.5. Materiales	62
15.6. Actividades complementarias y extraescolares	62
16. Escenarios de semipresencialidad y no presencialidad	62
17. Indicadores de logro y procedimientos de evaluación y modificación de la	
programación didáctica en relación con los procesos de mejora	62
18. Dibujo Técnico	65
18.1. Introducción	65
18.2. Objetivos	65
18.3. Competencias clave y descriptores operativos	67
18.4. Contribución de la materia al logro de las competencias clave y perfil de s	salida:
definidas mediante descriptores operativos	70
18. 5. Competencias específicas	70
18.6. Saberes básicos. conocimientos, destrezas y actitudes	71
18.7. Evaluación	78
18.7.1. Evaluación inicial	78
18.7.2. Procedimientos de evaluación y calificación del departamento	79
18.7.3. Instrumentos de evaluación	79
18.7.4. Tabla relación competencias específicas, criterios de eva	aluaciór
ponderación determinada por el departamento y descriptores op	erativos
asociados	80
19. Situaciones de aprendizaje	83
20. Tabla temporalización	84
20.1. Propuesta temporalización 1ºBachillerato. Dibujo Técnico I	84
21. Metodología	85
21.1 Estratogias motodológicas	86

22. Recursos	3
22.1. Recursos didácticos y materiales curriculares	7
22.1.1. Recursos tics	7
22.2. Otros materiales 8	7
23. Medidas de refuerzo y atención a la diversidad 8	8
23.1. Medidas generales 8	8
23.2. Medidas de apoyo al alumno/a con TDAH 8	8
23.3. Programas de refuerzo y recuperación de los aprendizajes no adquiridos 8	8
24. Recuperación De Alumnos Con Materias Pendientes	}9
25. Evaluación ordinaria coordinada a través de herramientas de centro	9

1. Introducción

La programación anual del Departamento de Artes Plásticas y Dibujo Técnico de nuestro instituto se estructura siguiendo tres niveles de concreción curricular, lo que nos permite adaptarnos eficazmente al contexto del centro y a las características de nuestro alumnado.

Marco legal. Esta programación se plantea acorde al primer nivel de concreción enmarcando la programación dentro de la normativa legal vigente, tanto a nivel estatal como la correspondiente a la Comunidad Autónoma de Extremadura, que enmarca y regula el desarrollo curricular, incluyendo los Decretos y Órdenes que establecen los objetivos, competencias y saberes que deben abordarse en cada etapa educativa. Esto nos asegura una alineación con los estándares educativos oficiales y permite la adecuada evaluación de los aprendizajes.

En el segundo nivel de concreción, mencionar que se siguen las directrices marcadas en los **documentos del centro**, como el Proyecto Educativo y el Plan de Atención a la Diversidad, que establecen las prioridades y objetivos institucionales. Estos documentos guían la labor docente y aseguran la coherencia entre el trabajo del departamento y los valores y metas del centro educativo.

Por último, el presente documento se sitúa en el tercer nivel de concreción anual del departamento, el cual nos permite adaptar el currículo a las necesidades de nuestro contexto educativo, promoviendo una enseñanza adecuada a las características del alumnado y del I.E.S. Enrique Díez Canedo. El **entorno** en el que se ubica nuestro centro, influye directamente en la realidad socioeconómica y cultural del alumnado. El conocimiento del contexto nos permite adaptar nuestras actividades pedagógicas, fomentando una enseñanza más cercana y relevante para los estudiantes.

Teniendo en cuenta lo anterior, ésta programación es, por tanto, un documento vivo y adaptable, que se ajusta a las particularidades del alumnado y a las circunstancias cambiantes del curso escolar, promoviendo un aprendizaje significativo y personalizado para cada estudiante.

2. Normativa legal vigente

Sobre el tercer nivel de concreción ya mencionado, la normativa legal vigente:

- 1º y 3º ESO: EPVA, por el DECRETO 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura. (LOMLOE)
- **4º ESO: EXPRESIÓN ARTÍSTICA**, por el DECRETO 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura. **(LOMLOE)**
- 1°,3° y 4° ESO, 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. (Evaluación extraordinaria de junio)
- La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, para definir el currículo como la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas. (LOMLOE)
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

DIBUJO TÉCNICO

Normativa estatal

- Art. 27 de la Constitución Española, que reconoce el derecho a la educación y a la libertad de enseñanza.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. LOE
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. LOMLOE
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Derogados los apartados

4 y 7 de la disposición adicional cuarta por el RD 984/2021.

- Real Decreto 310/2016, de 29 de julio, por el que se regulan las evaluaciones finales de Educación Secundaria Obligatoria y de 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

Currículo autonómico

- LEY 4/2011, de 7 de marzo, de Educación de Extremadura. LEEX
- **DECRETO 109/2022**, **de 22 de agosto**, por el que se establecen la **ordenación** y el **currículo del Bachillerato** para la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- **DECRETO 14/2022, de 18 de febrero**, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la **evaluación**, **la promoción y la titulación** en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- **ORDEN de 9 de diciembre de 2022** por la que se regula la **evaluación** del alumnado en la Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- **DECRETO 228/2014, de 14 de octubre**, por el que se regula la respuesta educativa a la **diversidad del alumnado** en la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- Circular 5/2021 de 17 de noviembre de 2021, de la secretaría general de educación, sobre las novedades introducidas por el 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.

3. Niveles educativos

Los niveles educativos desarrollados en la presente programación son los siguientes:

1º ESO Educación Plástica, Visual y Audiovisual (3h semanales)

18 alumnos/as bilingües (Grupos A y B)

30 no bilingües (Grupos A y B)

16 alumnos grupo C

3º ESO Educación Plástica, Visual y Audiovisual (2h semanales)

3° ESO A 26 alumnos/as.

3º ESO B / Diversificación: 30 alumnos/as.

4º ESO Expresión Artística (3h semanales)

17 alumnas/os.

1º de Bachillerato Dibujo Técnico I, (4h semanales)

3 Alumnas/os.

4. Objetivos

De acuerdo con el currículo, los objetivos 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 y de las competencias específicas".

4.1. Objetivos generales de la etapa

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre hombres y mujeres como valores comunes de una sociedad plural, y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- **b)** Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo tanto individual como en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas de 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 los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para adquirir, con sentido crítico, nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el

sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura e historia propias y las de otros, así como el patrimonio artístico y cultural, en especial el de nuestra comunidad.
- 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 y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medioambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- I) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

4.2. Objetivos Didácticos EPVA

- 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.
- **2.** Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.
- 3. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural
- **4.** Analizar 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.
- 5. 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.
- 6. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y

vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

- **7.** Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos.
- **8.** Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, incorporándolas creativamente en las producciones propias.
- **9.** Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales.
- **10.** Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.
- **11.** 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.
- **12.** Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.
- **13.** 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.
- **14.** 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.** Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.
- **16.** Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas realizadas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas.

4.3. Objetivos didácticos de Expresión artística

- **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.
- **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.
- **3.** Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.
- **4.** 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.
- **5.** 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.
- **6.** 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.
- **7.** 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.
- **8.** 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.
- **9.** 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.

5. Competencias Clave y Descriptores Operativos

Competencia Clave	Descriptores
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales. CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento. CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual. CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad. CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la

Г	
	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 medioambiente 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 CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, aprender (CPSAA) 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 ciuadanía mundial.

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

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

Competencia emprendedora (CE)

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

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

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de

	prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.
Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)	CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística. CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan. CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa. CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

5.1. Educación Plástica Visual Y Audiovisual. Contribución de la materia al logro de las competencias clave y perfil de salida: definidas mediante descriptores operativos

Siguiendo el currículo, las competencias clave son "desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales". A continuación, se exponen las competencias clave con sus respectivos descriptores operativos:

Competencia Específica	CCL	СР	STEM	CD	CPSAA	СС	CE	CCEC
C.Esp. 1	CCL1				CPSAA3	CC1 CC2		CCE C1

C.Esp. 2	CCL1			CPSAA1 CPSAA3	CC1 CC3		CCEC1 CCEC3
C.Esp. 3	CCL1 CCL2		CD1	CPSAA4	CC1 CC3		CCEC2
C.Esp. 4	CCL2		CD1	CPSAA3	CC3		CCEC2
C.Esp. 5	CCL2			CPSAA1 CPSAA3 CPSAA4	CC3		CCEC3 CCEC4
C.Esp. 6	CCL2		CD1	CPSAA3	CC1		CCEC3
C.Esp. 7	CCL2 CCL3	STEM3	CD1 CD5		CC1 CC3		CCEC4
C.Esp. 8	CCL1	STEM3	CD3	CPSAA3 CPSAA5		CE3	CCEC4

5.2. Competencias específicas

Las competencias, según el currículo 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". Estas son las competencias específicas que trabajaré en clase:

1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.

Al finalizar 3° de ESO, el alumnado conocerá de forma básica los distintos periodos del arte en España, Europa y el resto del mundo, valorando la importancia de proteger y conservar ese patrimonio cultural y entendiendo que ese patrimonio es fuente de enrique- cimiento personal y fuente de inspiración para sus propias creaciones artísticas.

2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula.

Al finalizar 3º de ESO, el alumnado será capaz de compartir reflexiones y analizar obra

artística propia y ajena atendiendo a distintos aspectos, técnicos, psicológicos y sociales, partir de la curiosidad y la observación habrá adquirido una cultura artística y visual con la que podrá afrontar la valoración y análisis de distintas producciones, así como fundamentar y expresar su opinión.

3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.

Al finalizar 3° de ESO, el alumnado podrá analizar publicidad, vídeos musicales, informativos, películas u otras producciones estudiando a los personajes, decorados, colores, luces, tipos de letras, encuadres, sonidos, diálogos, planos o cualquier otro aspecto técnico que permita interpretar las intenciones de los creadores.

4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.

Al finalizar 3° de ESO, el alumnado conocerá brevemente la historia de distintos modos de producción artística y será capaz de utilizar variadas técnicas y mostrar deseo por experimentar con ellas y entender los diferentes resultados que producen.

5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.

Al finalizar 3° de ESO, el alumnado podrá expresar sentimientos e ideas por medio de diversas técnicas, tales como ilustraciones, carteles, fotografías, vídeos, animaciones o imágenes secuenciadas, utilizando técnicas aprendidas en el aula a partir del estudio de los factores formales y culturales que determinan las obras artísticas.

6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y

simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.

Al finalizar 3° de ESO, el alumnado podrá realizar construcciones geométricas básicas movimientos y transformaciones, así como símbolos a partir de formas geométricas, volúmenes y paisajes urbanos en varios sistemas de representación.

7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.

Al finalizar 3° de ESO, el alumnado habrá aprendido a crear, a manipular dibujos y fotografías y a realizar animaciones sencillas por medio de programas informáticos utilizados en clase, y habrá desarrollado interés en practicar con las distintas herramientas que ofrecen estos programas al comprobar su utilidad.

7. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.

Al finalizar 3° de ESO, el alumnado conocerá y sabrá utilizar un amplio abanico de técnicas relacionadas con la percepción y las ilusiones ópticas, con normas de composición, con el uso del color, de la luz y de la perspectiva. Asimismo, el alumnado podrá realizar anuncios para televisión, cortos de cine, carteles, diseños de marcas u otros productos que están relacionados con la publicidad, que en muchas ocasiones utilizan técnicas vinculadas al psicoanálisis, símbolos, pictogramas, ilustraciones, dibujos y fotografías, cómics u otros trabajos que pueden ser también creados o modificados mediante herramientas digitales.

5.3. Saberes Básicos

Los saberes básicos, según el currículo de la ESO, son los "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". Para mi materia, son los

siguientes:

Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.

	1,º y 3,º ESO			
Precis 10000 es MODERS	C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico- plástica en dos dimensiones.			
C.1. Técnicas artísticas.	C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.			
	C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.			
C.2. El proceso creativo.	C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.			
	C.3.1. Introducción a la geometría plana y traza- dos geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y trans- formaciones en el plano.			
C.3. Geometría.	C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.			
	C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.			
	C.3.4. Introducción a los sistemas de representa- ción: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.			

Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

	1,º y 3,º ESO
D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos.	D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.
	D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.
	D.1.3. Desinformación y manipulación.
D.2. Diseño y manipulación de imágenes digita- les.	D.2.1. Dibujos creados por ordenador.
	D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.
	D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador
	D.2.4. Animaciones básicas por ordenador.

	D.3.1. La fotografía. Origen y evolución.			
	D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones.			
	D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.			
	D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.			
	D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.			
D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico.	D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo.			
	D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.			
	D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.			
	D.3.9. Nuevos formatos digitales.			
	D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.			
	D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nocio- nes básicas de subtitulado y audiodescripción			
	D.3.1.12. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.			

Aprendizajes imprescindibles

BLOQUE A. Patrimonio artístico y cultural

A.1. Historia del arte.

A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.

A.2. Historia de la arquitectura.

A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.

BLOQUE B. Elementos Formales De La Imagen y del Lenguaje Visual. La Expresión Gráfica.

- B.1. Percepción y comunicación visual.
- B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

B.2. Elementos básicos del lenguaje visual.

- B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.
- B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas.

B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.

BLOQUE C. Expresión Artística Y Gráfico-Plástica. Técnicas Y Procedimientos

C.1. Técnicas artísticas.

- C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.
- C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

C.2. El proceso creativo.

C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.

C.3. Geometría.

- C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.
- C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.
- C.3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y

representación de volúmenes sencillos.

BLOQUE D. Imagen y Comunicación Visual y Audiovisual

- D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos.
- D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.
- D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales..
- D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.
- D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico.
- D.3.1. La fotografía. Origen y evolución.
- D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.
- D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.
- D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de planos y distintos estilos de dibujo.
- D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.
- D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.

5.4. Evaluación

De acuerdo con el currículo, "la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora". En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberán tenerse en cuenta como referentes la consecución de los objetivos de etapa y el grado de adquisición de las competencias clave, que mediremos a través de los criterios de evaluación, los instrumentos de evaluación y los criterios de calificación.

5.4.1. Evaluación inicial

La evaluación inicial será diagnóstica y motivadora, es decir se realiza al iniciar el proceso de aprendizaje de la materia. Su objetivo es establecer el punto de partida del proceso educativo y proporcionar información sobre la situación del alumnado de modo que nos permita adaptarnos al proceso.

En la primera semana de curso, se realiza una prueba inicial de conocimientos mínimos a todos los alumnos/as.

La prueba consistirá en la observación directa, en una prueba escrita de conocimientos mínimos teórico-prácticos, para ver el nivel con el que cuentan los alumnos/as.

Obtenidos los resultados se adaptará la programación.

5.4.2. Instrumentos de evaluación Observación sistemática

- Mayoritariamente a través de actividades de clase: pequeños ejercicios de clase individuales en los cuales ponen en práctica algunos de los conceptos recientemente aprendidos.

Análisis de las producciones del alumnado:

- Láminas de dibujo: láminas individuales de mayor complejidad con ciertos criterios y ajustes para su realización.
- Exámenes: Pruebas específicas escritas con contenido de la unidad didáctica.
- Proyectos: proyectos colaborativos o individuales, en los que el alumnado combina varios saberes y contenidos.
- Presentaciones: presentación y análisis de una obra, ya sea propia o ajena.

Intercambios Orales (Co-evaluación) Rúbricas: escala del 1-1

Procedimiento de evaluación y calificación. Criterios, instrumentos y herramientas de

evaluación de la asignatura Educación, plástica, visual y audiovisual.

Observación Sistemática: Actividades de clase

Análisis de las producciones de los alumnos: Láminas, proyectos y pruebas específicas

Intercambios orales (co-evaluación)

Rúbricas: escalas 1 al 10

5.4.3. Tabla relación competencias específicas, criterios de evaluación ponderación determinada por el departamento y descriptores operativos asociados

12% cada competencia específica	Educación Plástica Visual y Audiovisual			
CESP (Decreto)	Criterio de evaluación (Decreto)	Ponderación (Dpto)	Descriptores relacionados (Decreto)	
1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.	Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.	50%	CCL1 CCL5 CCEC1 CCEC2 CC1 CC2	
	Criterio 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, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.	50%		
2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando	Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural. Criterio 2.2. Analizar de forma guiada diversas	25% 25%	CCL1 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3	
estereotipos, promoviendo	producciones artísticas, incluidas las propias y			

el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula.	las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales. Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.	25%	
	Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.	25%	
3. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus	Criterio 3.1. Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.	50%	CCL2 STEM4 CC3 CCEC2
lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos desarrollando el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.	Criterio 3.2. Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medioambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.	50%	
4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa,	Criterio 4.1. Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.	25%	CD1 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CE3 CCEC2

tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.			CCEC3 CCEC4
	Criterio 4.2. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, comic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.	25%	
	Criterio 4.3. Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.	25%	
	Criterio 4.4. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.	25%	
5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido	Criterio 5.1. Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.	25%	CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CC1 CD1 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4

crítico, empatía y sensibilidad.			
	Criterio 5.2. Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.	25%	
	Criterio 5.3. Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.	25%	
	Criterio 5.4. Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.	25%	
6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas	Criterio 6.1. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.	25%	STEM1 STEM2 STEM3 CE3 CCEC4 CPSAA4 CPSAA5

geométricas.			
	Criterio 6.2. Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.	25%	
	Criterio 6.3. Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.	25%	
	Criterio 6.4. Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés	25%	
7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.	Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).	50%	CD2 CD5 CPSAA1 CCEC4
	Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.	50%	
8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales,	Criterio 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	33,3%	CCL1 STEM3 CE1 CE2 CE3 CCEC4
	Criterio 8.2. Desarrollar proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utilizando las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje	33,3%	

visual y audiovisual, organizando de	e manera
Criterio 8.3. Exponer los pro elaboración y el resultado final de artísticos visuales o audiovisuales, de forma individual o colectiva, re los errores, buscando las solucio estrategias más adecuadas para producto, así como valorando las opode de desarrollo personal que ofrecen.	s, realizados reconociendo ciones y las a mejorar el portunidades

6. Expresión artística

Esta materia busca desarrollar en los estudiantes la capacidad de comunicar ideas, emociones y conceptos a través del lenguaje visual y plástico. Se promueve un enfoque integrador y creativo que abarca la exploración de diferentes técnicas y medios, tanto tradicionales como digitales. La materia contribuye al desarrollo de competencias como la creatividad, el pensamiento crítico y la apreciación del arte, fomentando la sensibilidad estética y el respeto por la diversidad cultural. Además, se alinea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), promoviendo valores de sostenibilidad y compromiso social a través de proyectos que utilizan materiales reciclados y tecnologías innovadoras.

6.1. Contribución de la materia al logro de las competencias clave y perfil de salida: definidas mediante descriptores operativos

CESP	CCL	СР	STEM	CD	CPSAA	СС	CE	CCEC
C.Esp. 1	CCL2	CP3		CD1	CPSAA3	CC1		CCEC1
	CCL3			CD2		CC2		CCEC2
C.Esp. 2				CD2	CPSAA1	CC1		CCEC3
0.20p. 2				002		CC3		CCEC4
C.Esp. 3				CD5	CPSAA1			CCEC3
C.Esp. 3				CDS	CPSAA3			CCEC4
C.Esp. 4	CCL1		STEM3 CD3	3 CD3	CPSAA3		CE3	CCEC4
	CLI			CPSAA5			CCEC4	

6.2. Competencias Específicas

- 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.
- 2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.
- 3. Valorar 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 desarrollando el criterio de

selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.

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.

6.3. Saberes Básicos

Los saberes básicos, según el currículo, son los "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". Para mi materia, son los siguientes:

Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas.

A.1. <u>Técnicas gráfico-plásticas.</u>

- A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.
- A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
- A.1.4. Técnicas de estampación: monotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- A.1.5. Graffiti y pintura mural.

A.2. Escultura.

- A.2.1. Técnicas básicas de modelado de volúmenes.
- A.2.2. Ensamblaje artístico.

A.3. Arte: reciclaje y toxicidad.

- A.3.1. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- A.3.2. Gestión responsable de los residuos.

Bloque B. Diseño y publicidad.

B.1. <u>Proceso creativo.</u>

- B.1.1. Boceto.
- B.1.2. Guión o proyecto.
- B.1.3. Presentación final.
- B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

B.2. <u>Lenguaje visual.</u>

- B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.
- B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual.
- B.2.3. Percepción visual.
- B.2.4. Teoría del color.
- B.2.5. Composición.

B.3. Diseño.

- B.3.1. Diseño gráfico.
- B.3.2. Diseño de producto.
- B.3.3. Diseño de moda.
- B.3.4. Diseño de interiores.
- B.3.5. Escenografía.
- B.3.6. Iniciación al diseño inclusivo.

B.4. **Publicidad**.

- B.4.1. Publicidad: análisis de mensajes publicitarios. Estudio de sus elementos formales: formas, color, luz, encuadres, planos, uso de la palabra y el sonido, estudio de personajes y decorados.
- B.4.2. Publicidad y consumo responsable. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. Técnicas y recursos persuasivos. Técnicas procedentes del psicoanálisis. Edward Bernays.

Bloque C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia

C.1. Fotografía.

- C.1.1. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.
- C.1.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- C.1.3. Fotografía digital.
- C.1.4. Fotografía expresiva.
- C.1.5. El fotomontaje digital y tradicional.
- C.1.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.

C.2. Imagen secuenciada, guion cinematográfico y animación.

- C.2.1. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guión y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La imagen secuenciada.
- C.2.2. Proyectos de videoarte.

6.4. Evaluación

De acuerdo con el currículo, "la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora". En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberán tenerse en cuenta como referentes la consecución de los objetivos de etapa y el grado de adquisición de las competencias clave, que mediremos a través de los criterios de evaluación, los instrumentos de evaluación y los criterios de calificación.

6.4.1. Evaluación inicial

La evaluación inicial será diagnóstica y motivadora, es decir se realiza al iniciar el proceso de aprendizaje de la materia. Su objetivo es establecer el punto de partida del proceso educativo y proporcionar información sobre la situación del alumnado que permita adaptar ell proceso.

En las primera semana de curso, se realizan una serie de actividades prácticas que nos permiten conocer el nivel inicial de conocimientos del alumnado, así como sus necesidades. La prueba consistirá en la realización de ejercicios prácticos, donde el alumnado tendrá que reflejar, las habilidades, destrezas y conocimientos que posea, adquiridos en las etapas educativas anteriores.

Obtenidos los resultados se adaptará la programación.

6.4.2. Instrumentos de evaluación

Observación sistemática:

- Actividades de clase: pequeños ejercicios de clase individuales en los cuales ponen en práctica algunos de los conceptos recientemente aprendidos.

Análisis de las producciones del alumnado:

- Láminas de dibujo: láminas individuales de mayor complejidad con ciertos criterios y ajustes para su realización.
- Exámenes: Pruebas específicas escritas con contenido de la unidad didáctica.
- Proyectos: proyectos colaborativos o individuales, en los que el alumnado combina varios saberes y contenidos.
- Presentaciones: presentación y análisis de una obra, ya sea propia o ajena.

Intercambios Orales (Coevaluación) Rúbricas: escala del 1-10

6.4.3. Tabla relación competencias específicas, criterios de evaluación ponderación determinada por el departamento y descriptores operativos asociados

25 % cada Competencia específica	EXPRESIÓN ARTÍSTICA				
CESP (Decreto)	Criterios de evaluación Decreto	Ponderación Dpto	Descriptores relacionados Decreto		
1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	Criterio 1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	50%	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2		

	Criterio 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	50%	
2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	Criterio 2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes	30%	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
	Criterio 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.	70%	
3. Valorar 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 desarrollando el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención	Criterio 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	30%	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
	Criterio 3.2. Realizar producciones	70%	

	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.		
4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio	Criterio 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.	60%	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de	Criterio 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	20%	
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.	Criterio 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	20%	

7. Situaciones de aprendizaje

La materia **promueve el aprendizaje** por medio de la propuesta de situaciones en el aula o fuera de ella que permitan soluciones personales o compartidas, observando el trabajo de otros, aprendiendo técnicas, usando materiales diversos, y promoviendo el respeto al trabajo y a las ideas de los demás, teniendo en cuenta los principios éticos que emanan del respeto a los derechos humanos y de convivencia.

Dado que en esta materia se crean y analizan infinidad de mensajes, se podrán elegir temas relacionados con los intereses personales del alumnado y la sociedad, así como los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, objetivos relacionados con la protección del medioambiente y la defensa de los derechos humanos.

Se propondrán situaciones de aprendizaje en las que desarrollen capacidades personales que requieran la planificación de un proceso, una reflexión y un esfuerzo, así como el uso de técnicas y conocimientos variados. Al mismo tiempo, se favorecerá la conexión de que lo que aprenden en clase es útil para la vida diaria. También se crearán situaciones de aprendizaje de manera colaborativa y en proyectos de otras materias, para aumentar el intercambio de experiencias y opiniones. De esta manera el alumnado reflexionará sobre su propio trabajo utilizando distintos soportes comunicativos como el oral, escrito, visual, digital, etc.

En este sentido, el respeto a la diversidad del alumnado según los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) debe asegurarse su presencia e implicación con las actividades planteadas, participación en su desarrollo y progreso en la consecución de las competencias clave.

El producto final es importante, pero sobre todo se evalúa el proceso, analizando si el alumnado es capaz de probar técnicas, usar recursos de forma meditada y proponer soluciones creativas. En este sentido, se valora la curiosidad y el disfrute que produce ese proceso creativo, además de la colaboración con los demás en realizar propuestas constructivas. Por tanto, en lo que se refiere al alumnado, la evaluación debe inducir a una reflexión que le lleve a mejorar su proceso de aprendizaje.

8. Tablas de temporalización

A lo largo del curso, en las asignaturas de Expresión Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) y Expresión Artística (EXART), se desarrollarán diversos proyectos interdisciplinares. Cada uno de estos proyectos integrará situaciones de aprendizaje que aborden los elementos curriculares pertinentes, tal como se detalla en las tablas siguientes, donde se establecen las relaciones entre las situaciones de aprendizaje, saberes, competencias, criterios de evaluación y descriptores operativos.

8.1. Propuesta temporalización 1º E.S.O. Educación Plástica visual y audiovisual

TRI- MES- TRE	PROYECTO	Sda	Saberes	CESP	Criterios de evaluación	Descriptores operativos
1	Básicos y elemental es	Crea tu propio Fanzine	B.1.1. B.2.1.	3 4	3.1. 4.3.	CCL2, STEM4, CC3, CCEC2, CD1, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4,
		Espacios Positivo/Neg ativo	B.2.2. C.1.1. C.2.1.	4 5	4.4. 5.1 5.2.	CD1, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CC1, CCEC1,
		Color Wheel	A.1.1. A.1.2.	1 4	1.1. 4.3. 4.4.	CCL1, CCL5, CCEC1, CC1, CC2, CD1, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC2, CCEC3, CCEC4,
		Diccionario ilustrado	B.3.1. B.2.2.	2 4	2.3. 4.2.	CCL1,

						CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CD1, CPSAA5, CE3, CCEC2, CCEC3, CCEC4
		Claroscuro	C.1.1. C.1.2. B.1.2.	4 8	4.1. 4.4. 8.1. 8.2.	CD1, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC2, CCEC3, CCEC4 CCL1 STEM3 CE1 CE2
		Cuaderno de campo	B.2.1. C.2.2.	1 8	1.1. 1.2. 8.2. 8.3.	CCL1, CCL5, CCEC1, CCEC2, CC1, CC2, STEM3, CE1, CE2, CE3, CCEC4
		Pixel Art	B.2.2. C.2.1.	2 3	2.2. 2.3. 2.4. 3.1.	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCL2, STEM4,
2	Geometría	Láminas introducción	A.2.2. C.3.1. C.3.2 C.3.3.	6	6.1. 6.2. 6.3. 6.4.	STEM1 STEM2 STEM3 CE3 CCEC4 CPSAA4 CPSAA5
		Teselacione s	D.1.1. C.2.1.	1 4	1.2. 4.3. 4.4.	CCL1, CCL5, CCEC1, CCEC2, CC1,

		Cuaderno de geometría	C.3.1. C.1.2.	6.	6.2. 6.4. 6.3.	CC2, CD1 CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4 STEM1 STEM2 STEM2 STEM3 CE3 CCEC4
						CPSAA4 CPSAA5
		Instalación cubos 8M	C.2.1. C.1.2. C.2.2. D.1.3. D.2.1. D.3.11	2 3 5 8	2.1 2.4. 3.2. 5.3. 5.4. 8.1. 8.2. 8.3.	CCL1 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CCL2 STEM4 CC3 CCEC2 CPSAA5 CD1 CCEC1 CCEC3 CCEC4 STEM3 CE1 CE2 CE3
		Pixel Art Digital	D.1.1. D.2.3. D.2.2. D.3.9. D.3.12	4. 7	4.1. 4.2. 7.1. 7.2.	CD1, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD2, CD5
3	Comunic ar creando	Echarse al barro	B.1.2. B.2.2. C.2.1. C.2.2.	4 5	4.1. 4.2. 4.3. 5.1.	CD1, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CPSAA1 CPSAA5,

					CC1, CCEC1, CCEC4
	Cómic	D.3.6. D.3.7. D.3.8.	1 2 3	1.1. 1.2. 2.4. 3.1. 3.2.	CCL1, CCL5, CCEC1, CCEC2, CC1, CC2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCL2 STEM4
	Arts and Culture Entornos virtuales de aprendizaje	D.3.9. D.3.12	4 5 7	4.2. 5.1 5.2. 7.1. 7.2.	CD1, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CCEC4, CCEC4, CCEC4, CCEC5, CCEC4, CCEC5, CCEC5, CCEC6, CCEC6, CCEC6, CCEC6, CCEC6, CCEC6, CCEC6

8.2. Propuesta temporalización 3º E.S.O. Educación Plástica visual y audiovisual

	Tabla temporalización 3º E.S.O. Educación Plástica visual y audiovisual								
TRI- MESTRE	PROYECTO	Sda	Bloque de saberes y apartados	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Competencias clave (indicadores del perfil de salida)			
1º	Básicos y elementales	Trabajo colectivo Teoría del color	B.1.1. B.2.1. C.1.1. C.1.2. B.1.2. B.2.1.	2 4 5	2.3. 4.2. 5.1. 8.2.	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CD1, CPSAA5, CE3, CCEC2,			

						CCEC3, CCEC4, CPSAA3, CCEC1, CCEC4, STEM3, CE1, CE2,
		Exposición colectiva Teoría del color		8	8.3.	CCL1, STEM3, CE1, CE2, CE3, CCEC4
		"Vanguardias". Trabajo de investigación y exposición colectiva	A.1.1. A.1.2.	1. 2.	1.1 2.2. 2.3. 2.4.	CCL1, CCL5, CCEC1, CCEC2, CC2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3
		Proyecto colectivo diseño "The haunted house"	D.1.1. D.1.2.	1. 3.	1.1. 3.1. 3.2.	CCL1, CCL5, CCEC1, CCEC2, CC1, CC2, CCL2, STEM4, CC3
		Montaje Instalación "The haunted house"	C.1.2. B.2.1.	5 8	8.2.	CCL1, STEM3, CE1, CE2, CE3, CCEC4
		Exposición instalación y performance "The haunted house"	C.2.2.	2. 8.	2.2. 2.3. 2.4. 8.3.	CCL1, CPSAA1, CC1, CC3, CPSAA3, STEM3, CE1, CE2, CE3, CCEC4
		Instalación 25N Zapatos Rojos	B.3.1. D.3.1. D.3.2. D.3.3. D.3.4.	4. 5.	4.1. 4.2. 4.3. 4.4. 5.1. 5.2. 5.3. 5.4.	CD1, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC2, CCEC3, CC1, CCEC1, CCEC4
2º	ME GUSTA la Geometría	Cuaderno de geometría 1.0.	A.2.	6. 8.	6.4. 8.1.	STEM1, STEM2, STEM3, CE3, CCEC4,

				CPSAA4, CPSAA5, CCL1, CE1, CE2
Instalación POLIEDROS HAMBRE CERO	A.2.1. A.2.2.	1. 4. 8.	1.1. 1.2. 8.2. 8.3.	CCL1, CCL5, CCEC1, CCEC2, CC1, CC2,
Cuaderno de geometría 2.0.	C.2.1. C.2.2.	6.	6.4.	STEM1, STEM2, STEM3, CE3, CCEC4, CPSAA4, CPSAA5
Láminas de ejercicios	C.3.1.	4. 6.	4.4. 6.4.	CD1, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC2, CCEC3, CCEC4, STEM1, STEM2, STEM3, CPSAA4
Diseño logotipo	C.3.2.	6.	6.1. 6.4.	STEM1, STEM2, STEM3, CE3, CCEC4, CPSAA4, CPSAA5
Mini Telares	C.1.2. B.2.1.	4. 5. 6.	4.1. 4.3. 5.2. 6.1.	CD1, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC3, CCEC4, STEM1, STEM2, STEM3,

						CPSAA4
		Estampación geometría Teselaciones	D.2.2. D.2.3.	6. 7.	6.1. 7.1. 7.2.	STEM1, STEM2, STEM3, CE3, CCEC4, CPSAA4, CPSAA5, CD2, CD5, CPSAA1, CCEC4
3°	MEGUSTA el barro	Cerámica	C.1.1. C.2.1. C.2.2.	1. 2. 5.	1.1. 1.2. 2.1. 2.2. 5.3. 5.4.	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC1, CC3, CPSAA5, CD1, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4
	ComunicART	MEME	D.3.5. D.3.6. D.3.7.	1. 3.	1.1. 1.2. 3.1. 3.2.	CCL1, CCL5, CCEC1, CC1, CC2, CCL2, STEM4, CC3, CCEC2
		CORTO	D.3.8. D.3.9.	3. 7. 5. 8.	3.1. 3.2. 7.1. 7.2. 8.1. 8.2.	CCL2, STEM4, CC3, CCEC2, CD2, CD5, CPSAA1, CCEC4, CCL1, STEM3, CE1, CE2, CE3, CCEC4
		CAMPAÑA DIFUSIÓN CORTO	D.1.3. D.3.12.	7	5.1. 5.2. 5.3. 5.4. 7.1. 7.2.	CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CD1, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD2, CD5, CCEC4

8.3. Propuesta temporalización 4º E.S.O. Expresión Artística

	Tabla temporalización 4º E.S.O. EXPRESIÓN ARTÍSTICA							
TRI- MESTR E	PROYECTO	Sda	Bloque de saberes y apartados	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Competencias clave (indicadores del perfil de salida)		
1º	Tradicionales 2.0 Elementos del lenguaje visual	FAnzine, elementos básicos del lenguaje visual	B.2.1. B.2.2. B.2.5.	CE2 CE4	2.1 2.2 4.2	CCL1,CD2 CD3,CC1 CC3 CCEC3 CCEC4 STEM3, CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5,CE3		
	Dibujo artístico, sombras y gradientes	Luces y sombras, estudio de la luz con grafito	A.1.1. A.1.2.	CE1 CE2 CE4	1.1 2.1 2.2 4.2	CCL1 CCL2 CCL3 STEM3 CP3 CE3 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CC1 CC2 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4		
	Digitalización	Digitaliza los básicos	B.3.1. C.1.4. C.1.5	CE2 CE3 CE4	2.1 3.1 4.2	CCL1CD2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CC1 CC3 CCEC3 CCEC4 STEM3 CE3		
	Técnicas grafoplásticas	Inktober	A.1.2. A.3.1. B.2.5.	CE1 CE2 CE4	1.1 2.1 2.2 4.1 4.2	CCL1 CCL2 CCL3 STEM3 CP3 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CC1 CC2 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4 CE3		

		Libro calesina COLORFULL	A.1.2. B.1.1. B.1.2. B.1.3. B.2.4.	CE1 CE2 CE4	1.1 1.2 2.1 2.2 4.1 4.2	CCL1 CCL2 CCL3 STEM3 CP3 CE3 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CC1 CC2 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4
		RETRATO DIGITAL	B.3.1. C.1.5. I.	CE2 CE3 CE4	2.2 3.1 3.2 4.1 4.2 4.3	CD2 CD3 CD5 CCL1 CPSAA1 CC1 CC3 CE3 CCEC3 CCEC4 CPSAA1 CPSAA3 STEM3 CPSAA3 CPSAA5
		PUBLI	B.4	CE1 CE3 CE4	1.1 1.2 1.3 3.1 4.3	CCL1CCL2 CCL3 CE3 CP3 STEM3 CD1 CD2 CC1 CC2 CD3 CCEC1 CEC2 CPSAA3 CPSAA5 CCEC4
2°	Expresi-ON	Transferimos imágenes	A.1.3. A.1.4. B.1.1 B1.3 B1.4 B.2.5 C.1.4 C1.5	CE1 CE2	1.1 2.1 2.2	CCL1 CCL2 CCL3 CP3 CD1 CD2 CD3 CPSAA3 CPSAA5 CPSAA1 CC1 CC2 CC3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4 STEM3 CE
		Manos al barro	A.2.1	CE1 CE2 CE4	1.1 2.1 4.1 4.2 4.3	CCL1 CCL2 CCL3 STEM3 CP3 CE3 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5

						CC1 CC2 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4
		Escenografía teatro	A.2.2 A.3.1. A.3.2. B.2.3. B.2.4. B.3.4 B.3.5.	CE1 CE2 CE4	1.1 1.3 2.1 2.2 4.1 4.2 4.3	CCL1 CCL2 CCL3 STEM3 CP3 CE3 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CC1 CC2 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4
		Grabado con tetrabrick	A.1.3. A.1.4. A.3.1. A.3.2 B.3.6.	CE1 CE2 CE4	1.2 1.3 2.1 2.2 4.2 4.3	CCL1 CCL2 CCL3 STEM3 CP3 CE3 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CC1 CC2 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4
		Proyecto mural huerto escolar	A.1.1I A1.2 A.1.5 B1.1 B.1.2 B.1.4 B. 2.5 B.3.1 B.3.6 C2.1	CE1 CE2 CE3 CE4	1.1 1.2 2.1 2.2 3.2 4.1 4.2 4.3	CCL1 CCL2 CCL3 CE3 CP3 CD3 CD1 CD2 CD3 CD5 STEM3 CC1 CC2 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5
3°	ARTESANÍAS	TELAR	B.1.1 B.1.4 B2.2 B2.4 B2.5 B.3.3	CE1 CE2 CE4	1.1 2.1 2.2 4.2	CCL1 CCL2 CCL3 CP3 STEM3 CE3 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CC1 CC2 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4

	CIANOTIPIA	A.1.3 A.3.2 B.1.1 B.1.4 B.2.3 B.2.5 C.1.2. C.1.6.	C1 C2 C4	1.1 1.2 1.3 2.1 2.2 4.2	CCL1 CCL2 CCL3 STEM3 CP3 CE3 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CC1 CC2 CCEC1 CEC2 CCEC3 CEC4
	Paste up STENCIL	A.1.1. A.1.5 B.1.1 B.2.3 C1.3 C.14	C1 C2 CE3 C4	1.1 2.1 2.2 3.1 4.2 4.3	CCL1 CCL2 CCL3 STEM3 CP3 CE3 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CC1 CC2 CCEC1 CEC2 CCEC3 CEC4
	STOP MOTION	A.1.2 A.2.2 B1.1 B1.2 B1.3 B.2.4 B.2.5 C1.1 C1.3 C 1.4 C.1.5 C.2.1	CE1 CE2 CE3 CE4	1.2 2.1 2.2 3.1 3.2 4.1 4.2 4.3	CCL1 CCL2 CCL3 STEM3 CP3 CE3 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CC1 CC2 CCEC1 CEC2 CCEC3 CEC4

9. Metodología

Trabajar de manera competencial en el aula supone un cambio metodológico importante; el docente pasa a ser un gestor de conocimiento de los alumnos y estos adquieren un mayor grado de protagonismo.

En concreto, en el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

Necesitamos entrenar de manera sistemática los procedimientos que conforman la

estructura de la asignatura. Si bien la finalidad del área es adquirir conocimientos esenciales que se incluyen en el currículo básico y las estrategias propias de los aprendizajes artísticos, el alumnado deberá además desarrollar actitudes conducentes a la observación y el análisis de la realidad y de los lenguajes plásticos que en ella encontramos para una comunicación diferente y más completa. Para ello necesitamos un cierto grado de entrenamiento individual y trabajo reflexivo de procedimientos básicos de la asignatura: la destreza manual, la expresión estética de ideas o la comunicación audiovisual.

En algunos aspectos del área, el trabajo en grupo colaborativo aporta, además del entrenamiento de habilidades sociales básicas y enriquecimiento personal desde la diversidad, una herramienta perfecta para discutir y profundizar en contenidos de ese aspecto. Aportando diferentes ideas y formas de trabajo el desarrollo aprendizaje del alumno se enriquece.

Por otro lado, cada alumno parte de unas potencialidades que definen sus inteligencias predominantes. Enriquecer las tareas con actividades que se desarrollen desde la teoría de las inteligencias múltiples facilita que todos puedan llegar a comprender los contenidos que pretendemos transmitir para el desarrollo de los objetivos de aprendizaje.

Es por tanto indispensable la vinculación a contextos reales, así como generar posibilidades de aplicación de los contenidos adquiridos. Para ello, las tareas competenciales facilitan este aspecto, que se podría complementar con proyectos de aplicación de los contenidos.

9.1. Estrategias metodológicas

La metodología DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje) se basa en crear entornos de enseñanza flexibles que se adapten a las necesidades y estilos de aprendizaje de todos los estudiantes, facilitando el acceso a los contenidos. En la asignatura de Expresión Artística y Educación Plástica, Visual y Audiovisual, aplicamos esta metodología ofreciendo múltiples formas de representación de la información, como el uso de recursos visuales, materiales audiovisuales, software de edición y diseño, así como la posibilidad de trabajar de manera colaborativa o individual. De este modo, y utilizando semanalmente métodos como Flipped Classroom, se promoverá una mayor participación y motivación, permitiendo que cada estudiante avance a su ritmo y desarrolle sus habilidades creativas y expresivas, respetando la diversidad del alumnado. Además, se realizarán pruebas específicas para adecuar el avance en la materia a las particularidades del alumnado, así como un apoyo continuo

individual y personalizado tanto en el aula como en el aula virtual Classroom.

- ABP. Aprendizajes basados en proyectos.
- ABJ. Aprendizaje basado en el juego.
- Flipped Classroom.
- Trabajo individual.
- Trabajo en grupo.
- Pruebas específicas.

10. Recursos didácticos y materiales curriculares

Todas las enseñanzas, las programaciones didácticas y las programaciones de aula incluirán una preceptiva unidad didáctica inicial orientada específicamente a mejorar la competencia digital del alumnado, en la que se le enseñe, de forma adecuada a su nivel y a sus necesidades, la metodología de trabajo en línea y se practique con la plataforma utilizada por el centro, para que todo el alumnado la conozca y se desenvuelva en ella con la suficiente destreza y funcionalidad. Las programaciones deben incorporar las herramientas y los recursos tecnológicos, no solo como un medio o canal de comunicaciones y traspaso de información, sino también como fuentes de aprendizaje.

Para el desarrollo de la actividad docente del área se utilizarán:

10.1. Recursos tics.

Para este curso 2024-25 es imprescindible hacer uso de los recursos TICs que el centro pone a disposición del alumnado y del profesorado tanto dentro del aula como fuera de ella. Familiarizar al alumnado con los recursos y plataformas que nos permitieron y nos permiten gestionar la actividad docente a distancia, por tanto es imprescindible que el alumnado pueda manejar con total soltura Rayuela o Classroom, así como otros programas más específicos de la asignatura.

La gestión de plataformas educativas como Rayuela, cuentas Educarex, Google classroom, Meet o Zoom, entre otras, nos permitieron estar cerca del alumnado en su formación durante el periodo de pandemia. Fueron herramientas que nos aproximaron a todos los hogares y nos posibilitaron continuar con una formación accesible y de calidad para todos.

10.2. Otros materiales:

Los recursos incluyen desde materiales básicos como lápices, pinturas y papel, hasta herramientas digitales y dispositivos tecnológicos tales como tabletas gráficas. Se destaca el uso de **materiales reciclados** (cartón, papel, plásticos) para proyectos artísticos, lo que no solo fomenta la creatividad, sino que también promueve el compromiso con los **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)**, especialmente el ODS 12 (Producción y consumo responsables) y el ODS 13 (Acción por el clima). Esto permite al alumnado desarrollar conciencia ambiental, al tiempo que experimentan con diferentes técnicas y medios artísticos. Además, plataformas como **Google Arts & Culture** y programas digitales como **Canva** y **Photosopea** enriquecen el aprendizaje, conectando el mundo analógico con el mundo digital, proporcionando experiencias en entornos virtuales de aprendizaje.

11. Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad

La atención a la diversidad es el conjunto de medidas que tomamos como docentes para atender las necesidades de un grupo heterogéneo. De acuerdo con el artículo 13 de la LOMLOE, "la intervención educativa contempla la diversidad del alumnado adaptando la práctica educativa a las características personales, necesidades, intereses y estilo cognitivo de los niños y las niñas, e identificando aquellas características que puedan tener incidencia en su evolución escolar con el objetivo de asegurar la plena inclusión de todo el alumnado". Para ello, a continuación se detallan las medidas que se llevarán a cabo en el aula:

11.1. Medidas generales:

DUA Como se ha explicado en la metodología, el diseño de esta programación está basada en el Diseño Universal del Aprendizaje, permitiendo que cada alumno/a aprenda a su ritmo y de la forma más favorable posible. Por eso ofrezco recursos en varios formatos y medios, tanto analógicos como digitales; tiempo en clase para completar las actividades;

Trabajos individuales y grupales, escritos, visuales, audiovisuales y orales; distintos niveles de profundización, y repasos.

11.2. Medidas de apoyo al alumno/a con TDAH

El principal reto con el alumnado TDAH es captar su atención para ayudarlos a concentrarse

en el aula. Para ello, es importante mantener contacto visual constante, que se sienten en primera fila e intervenir con preguntas directas. Se fomentará su participación oral durante las explicaciones y actividades, lo que permitirá un seguimiento de su nivel de comprensión de los saberes básicos. Los cuestionarios también contribuirán a mejorar su atención y concentración. Se revisarán sus trabajos escritos antes de que los entreguen para asegurar

que han comprendido y que sus respuestas reflejan su conocimiento. El tiempo para cada

actividad será flexible, y se supervisará su integración y participación en el trabajo en grupo.

Número de alumnos ACNEE/ACNEAE

1º E.S.O.: 3 ACNEAE sin adaptación curricular.

3º de Diversificación: 3 ACNEAE sin adaptación curricular.

11.3. Programas de refuerzo y recuperación de los aprendizajes no adquiridos

Se desarrollarán a través de medidas de apoyo personalizadas, adaptadas a las necesidades de cada estudiante. Este programa buscará identificar y reforzar los saberes y

competencias que no hayan sido adquiridos adecuadamente. Se priorizará la atención

individualizada, mediante actividades específicas que permitan la recuperación de los

aprendizajes básicos, ajustando el ritmo y la metodología a cada alumno. Asimismo, se

establecerán mecanismos de seguimiento continuo tales como:

Rúbricas de evaluación de proyectos.

· Revisión de progreso de bocetos, tareas y trabajos.

· Autoevaluaciones y coevaluaciones.

· Registro de observación directa.

· Diarios de clase y reflexiones semanales.

· Utilización de herramientas digitales para el seguimiento

A través de las mismas se hará seguimiento al progreso de cada estudiante y realizar

ajustes en el plan de refuerzo, garantizando así una evolución positiva en su rendimiento

académico. Todo esto se desarrollará en coordinación del departamento de plástica y,

cuando sea necesario, con el apoyo del departamento de orientación para asegurar una

intervención integral.

· Si resulta necesario se realizarán pruebas de recuperación teórico/prácticas.

· Se repetirán los trabajos personales que no hayan alcanzado una evaluación criterial

54

positiva una vez se hayan puesto en conocimiento del alumnado los aspectos a mejorar. Se entregarán en la recuperación, que siempre será después de la evaluación.

- Aquellos alumnos que debido a una ausencia prolongada a clase hayan perdido el derecho a evaluación continua, deberán entregar en el examen final todos los trabajos que se hayan realizado a lo largo del curso.
- Este Departamento arbitrará medidas de especial seguimiento para atender a aquellos alumnos con ausencias médicas prolongadas.
- Aquellos alumnos que no trabajen en clase por falta de material o interés de forma continúa, no podrán superar en ningún caso la asignatura, debido al carácter práctico de la misma, por este motivo el trabajo realizado en clase es el que se evaluará.

11.4. Actividades y proyectos para los alumnos que tengan superada la materia y quieran subir nota. (junio)

El alumnado que tenga superada la materia realizará las actividades o proyectos para subir nota durante el periodo de recuperación de junio.

- Estos proyectos o actividades tendrán una ponderación de hasta 0,6 puntos en la nota final de la evaluación.
- El proyecto o actividades las propondrá el profesor/a correspondiente.

12. Evaluación y recuperación extraordinaria de junio

En las asignaturas de Expresión Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) y Expresión Artística (EXART) tratarse de materias fundamentalmente prácticas, se valorarán los trabajos prácticos realizados principalmente en clase, a no ser que por causas justificadas o pérdida de clases deba adelantarse tarea en casa. Un alumno/a que con frecuencia no trae material, no trabaja en clase y posee varias faltas no justificadas, pero luego entrega los trabajos hechos de casa, no puede ser calificado igual que sus compañeros/as, ya que el seguimiento continuo y su evaluación no se ha realizado de forma presencial ni diariamente, y nos es complicado constatar la veracidad de los trabajos entregados.

En consecuencia un estudiante perderá el derecho a evaluación continua siempre y cuando no muestre regularmente interés o abandone la asignatura.

12.1. Procedimiento de recuperación

Los alumnos que deban recuperar parte o total de la materia deberán realizar las tareas, láminas, trabajos y exámenes correspondientes que tengan suspensos durante el periodo de recuperación de junio.

12.2. Recuperación de alumnos con materias pendientes

Debido al carácter de continuidad, aquellos alumnos con la asignatura pendiente del curso anterior que muestren interés y superen los conocimientos del curso en el que se encuentran, podrán superar el curso anterior mediante la realización de trabajos adicionales propuestos por el Departamento (profesor/a).

Si no superan los conocimientos a los que nos referimos, o no se encuentran cursando la asignatura, deberán realizar un cuadernillo de recuperación de la asignatura y un exámen en marzo y otro en mayo si no supera la prueba de marzo correspondiente (sería una recuperación extraordinaria). Las fechas serán comunicadas convenientemente a los alumnos.

Para la preparación de esta prueba y como seguimiento de estos alumnos, realizarán las tareas, láminas, trabajos que el departamento determine y que entregarán en las mismas fechas.

Para la calificación se valorará el 40% del examen y el 60% de las tareas, trabajos, proyectos mencionados.

13. Educación en valores y contenidos transversales

Según el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, son elementos transversales del currículo los siguientes:

- 1. La comprensión lectora
- 2. La expresión oral y escrita
- 3. La comunicación audiovisual

- 4. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación
- 5. El emprendimiento
- 6. La educación cívica y constitucional
- Dichos elementos se deben trabajar en todas las materias, dedicándose un tiempo a la lectura. Además, según el Real Decreto, la programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, la violencia contra las personas con discapacidad, la violencia terrorista y cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia.
- En cuanto a la Comunicación audiovisual, se desarrolla a través de la utilización de presentaciones de los temas relacionados con la materia, recurriendo a videos, diapositivas y presentaciones audiovisuales en la pizarra digital del aula.
- Del mismo modo, las Tecnologías de la información y de la comunicación, las TIC, sirven de referente operativo y se procura su utilización a lo largo del curso. En función de la disponibilidad del aula de informática, se planificarán sesiones de presentación y utilización básica de los programas más conocidos de diseño por ordenador. La educación cívica y constitucional y la educación en valores son un referente permanente en las actividades de la materia y en las relaciones interpersonales, tanto entre los propios alumnos como en sus relaciones y comunicación con el profesor. Resultan de especial relevancia las acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo, la empatía y la resolución de conflictos.

14. Planificación de las actividades complementarias y extraescolares.

14.1. Actividades en el centro

- Exposiciones de los trabajos realizados por los alumnos durante el curso escolar.
- Exposición final de curso, selección de los trabajos más destacados de los alumnos en la Casa de la Cultura de Puebla de la Calzada u otros espacios.
- Participación de los alumnos en concursos de diversa índole proyectados en la zona que vayan apareciendo durante el curso escolar.
- Concurso interno de postales navideñas organizado por el centro y exposición de las mismas.
- Concurso interno de cortometrajes en stop motion.

- Instalaciones varias, en ocasiones enmarcadas en diversas celebraciones pedagógicas:
- 25 de noviembre: Día Internacional contra la violencia hacia las mujeres
- **Poliedros Hambre Cero.** Instalación interactiva recogida de alimentos para asociación. Se trabaja con 3º de E.S.O. se implica todo el centro. Diciembre
- 30 de enero: Día de la Paz y a No Violencia
- 10 de febrero: Día Escolar Internacional de la mujer y la niña en la Ciencia.
- 8 de marzo: Día Internacional de la Mujer
- 22 de marzo: Día Escolar del Agua
- 17 al 21 de abril: Semana Escolar del Libro
- 17 de mayo: Día Internacional contra la Homofobia, la transfobia y la Bifobia
- 8 de junio: Día Mundial de los Océanos
 - Charlas de diferentes asociaciones y ONGs

Con el fin de conocer el trabajo social que realizan algunas asociaciones y ONGs de la región, reflexionar sobre el papel de las asociaciones, colectivos y ONGs dentro de la sociedad, conectar su labor con los Derechos Humanos, conservación el patrimonio, Objetivos de Desarrollo sostenible

- Visita arquitecto

Conocer algunas de las aplicaciones prácticas de la asignatura de Dibujo Técnico I de la mano de un profesional de la arquitectura

14.2. Actividades fuera del centro

El Departamento propone poder asistir a los lugares abajo indicados, siempre y cuando la organización de centro lo permita:

- Se prevé una visita guiada **MUMCO**, **MNAR y Escuela de Artes de Mérida** (1° ESO). Primer trimestre
- Visita guiada al NCC de Puebla de la Calzada (1º Bachillerato y 3º E.S.O.)
- Se atenderá a las exposiciones que se presenten en un radio de distancia razonable, para su posible visita por los grupos adecuados.
- Visita al Pueblo de Colonicación Entrerrios

Con el fin de relacionar saberes entorno manifestaciones culturales y artísticas que han

sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio

- Visita a Badajoz, monumentos más destacados y Museos MEIAC y Bellas Artes. (3° y 4° ESO) 1°, 2° ó 3° trimestre.
- Visita a Elvas (Portugal) casco antiguo, Castillo, Museo de Arte Contemporáneo y Museo Militar. (3° y 4° ESO) 3° Trimestre.
- Visitar una fábrica o taller de cerámica de Salvatierra de los Barros o en Portugal Monsarat, para realizar una actividad de cerámica con esmaltes y torno. 1º, y 3º ESO (1º Trimestre)

15. Medidas complementarias para el tratamiento de la asignatura de educación plástica, visual y audiovisual dentro del proyecto bilingüe.



1º E.S.O. E.P.V.A. Bilingüe

La programación de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual Bilingües de 1º de la ESO tendrá la misma planificación que la materia no Bilingüe, con las siguientes consideraciones:

15.1. Objetivos

Se amplía con los siguientes objetivos generales:

- Lograr una mejora en la competencia lingüística tanto en la lengua materna como en la extranjera.
- Incrementar el vocabulario de EPVA tanto en lengua materna como extranjera.
- Adquirir la capacidad de comunicarse en segunda lengua, usándola para aprender contenidos de EPVA.

El **objetivo general** y más inmediato del proyecto bilingüe es la contextualización del aprendizaje del inglés en un ámbito distinto del aula de la asignatura de inglés.

Aprender un vocabulario específico, técnico, de la asignatura de Plástica puede resultar más sencillo si se estudia por aplicación, por repetición diaria mientras se trabaja.

El **vocabulario específico** abarca los elementos de la imagen, la comunicación, el cuerpo humano, las emociones, el color, las técnicas artísticas, las formas y el cómic, entre otros. De este modo, los estudiantes podrán adquirir vocabulario apropiado y extenso para

describir obras de arte y movimientos artísticos, así como para integrar expresiones idiomáticas en su habla cotidiana. etc.

15.2. Contenidos

Los contenidos de la asignatura de EPVA de 1º de ESO de la sección bilingüe se organizan sobre el currículo oficial de dicha asignatura, por tanto, los contenidos son los mismos que para los grupos que dan la asignatura en castellano, ya que la lengua inglesa no supone en este proyecto un fin en sí misma, sino un medio para la consecución de los objetivos de aquella.

Se hace necesario reseñar que trabajaremos como contenido propio de la sección, conocer el vocabulario y conceptos específicos en lengua inglesa, relacionados con cada una de las unidades didácticas que se trabajen en el aula.

15.3. Metodología

Las peculiaridades del proyecto bilingüe hacen que las diferencias se encuentren en la metodología, pues no sólo se cambia una lengua vehicular por otra, si no que se establecen actividades más activas, autónomas, planificadas desde las cinco destrezas: escuchar, leer, hablar, escribir e interactuar.

Eesta asignatura se basa en la práctica, desarrollando trabajos en aula que pueden organizarse tanto de manera individual como grupal. La profesora no solo ofrece instrucciones y explicaciones en inglés, sino que también anima a los alumnos a dialogar y solicitar apoyo en este idioma. Se fomenta así la colaboración a través de trabajos en grupo que facilitan el intercambio entre los estudiantes y se realizan exposiciones que ayudan a mejorar la pronunciación. Durante las sesiones de práctica, se harán preguntas al alumnado para que puedan comunicarse, defender y explicar lo que están realizando, así como las técnicas y materiales que están utilizando en ese momento.

Además, hay actividades específicas de la sección bilingüe que incluyen la búsqueda de información en Internet en páginas en inglés y la realización de ejercicios y juegos en línea. También se contempla la visualización de contenidos audiovisuales en inglés, con o sin subtítulos, así como juegos interactivos. Desde la asignatura, se promueve un compromiso con el fomento de la lectura, que se refleja en la sección bilingüe mediante lecturas sencillas en inglés. Además de lo ya mencionado, será de especial interés para el grupo compartir

sus conocimientos y aprendizaje de la materia sobre la lengua inglesa con la presencia de una lectora nativa que nos acompañará dos miércoles al mes, lo que nos brindará la oportunidad de afianzar conocimientos, así como practicar la lengua de forma dinámica y enriquecedora.

15.4. Evaluación

Los criterios de calificación serán los mismos que en los grupos no bilingües, teniendo en cuenta que la calificación obtenida por el alumno en la materia será el 90% del total de la calificación. El 10% restante corresponderá a la evaluación en inglés, teniendo en cuenta:

- · Participación en clase en lengua inglesa y uso del vocabulario cotidiano
- · Trabajos de investigación en lengua inglesa
- · Porcentaje de lengua inglesa dentro de las pruebas escritas
- · Se evaluará en mayor grado la consecución de los objetivos propios de la materia y en menor grado los referentes a la comunicación en lengua inglesa.
- · Los contenidos que fueron expuestos en lengua materna serán evaluados en esta, y aquellos que fueron expuestos en lengua inglesa se evaluarán en inglés. De esta manera, en los instrumentos de evaluación se incluirán preguntas en lengua inglesa de aquellos contenidos vistos en esta lengua en el aula.
- · Se evaluará positivamente el uso de la lengua inglesa en las producciones orales y escritas del alumnado.

15.5. Materiales

- · Material extra tanto analógico como digital.
- · Contenido audiovisual y visual en inglés relacionados con los saberes que se trabajan en la asignatura.
- · Póster, textos y esquemas básicos sobre contenidos a desarrollar en la asignatura.
- · Ejercicios para trabajar con ordenadores y en pizarra digital.

15.6. Actividades complementarias y extraescolares

En determinadas fechas clave del calendario anglosajón o americano (Halloween, Thanksgiving day, Christmas...), se llevarán a cabo actividades culturales sobre las mismas en coordinación con el departamento Socio-Lingüístico. Apuntar además que estamos buscando un centro europeo con el que hacer un intercambio lingüístico en inglés.

16. Escenarios de semipresencialidad y no presencialidad.

Durante los periodos en los que se implemente un escenario semipresencial o de no presencialidad, no se impartirán contenidos bilingües. Se considera que estas situaciones excepcionales constituyen una barrera significativa que podría dificultar aún más el proceso educativo.

17. Indicadores de logro y procedimientos de evaluación y modificación de la programación didáctica en relación con los procesos de mejora.

La programación didáctica es una propuesta flexible para la organización de la práctica docente durante el curso escolar. Su aplicación se concretará en cada grupo según las características del mismo, teniendo en cuenta los resultados de las pruebas iniciales y la evolución trimestral.

Este recurso presentado puede ser utilizado para cualquier materia y nivel dentro del Departamento, teniendo en cuenta que algunas afirmaciones podrían ser susceptibles de cambio para ser adaptadas en contenido y forma al nivel que vaya destinado.

PROGRAMACIÓN						
Indicadores de logro	Puntuación del 1 al 10	Observaciones				
Los objetivos didácticos se han formulado en función de los criterios de evaluación.						
La selección y temporalización de los saberes básicos y situaciones de aprendizaje ha sido ajustada.						
La programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse						

a las necesidades e intereses de los alumnos/as lo más posible.		
Los criterios de evaluación y calificación han sido claros y conocidos por el alumnado y ha permitido hacer un seguimiento del progreso de los mismos.		
La programación se ha realizado en coordinación con el resto del profesorado.		
Desarrollo		
Indicadores de logro	Puntuación del 1 al 10	Observaciones
Antes de iniciar una situación de aprendizaje, se ha hecho una introducción sobre el tema para motivar a los alumnos y saber sus conocimientos previos.		
Antes de iniciar una situación de aprendizaje, se ha expuesto y justificado el plan de trabajo (importancia, utilidad, etc.), y han sido informados sobre los criterios de evaluación y calificación.		
Los saberes básicos y situaciones de aprendizaje se han relacionado con los intereses de los alumnos, y se han construido sobre sus conocimientos previos.		
Se ha ofrecido a los alumnos un mapa conceptual del tema, para que siempre estén orientados en el proceso de aprendizaje.		
Las situaciones de aprendizaje propuestas han sido variadas en su tipología y tipo de agrupamiento, y han favorecido la adquisición de las competencias.		
La distribución del tiempo en el aula es adecuada. Se han utilizado recursos variados (audiovisuales, informáticos, etc.).		
Se han facilitado estrategias para comprobar que los alumnos entienden y que, en su caso, sepan pedir aclaraciones.		
Se han facilitado a los alumnos estrategias de aprendizaje: lectura comprensiva, cómo buscar información, cómo redactar y organizar un trabajo, etc.		
Se ha favorecido la elaboración conjunta de normas de funcionamiento en el aula.		
Las situaciones de aprendizaje grupales han sido suficientes y significativas. El ambiente de la clase ha sido adecuado y productivo.		

Se ha proporcionado al alumno información sobre su progreso.		
Se han proporcionado actividades alternativas cuando el objetivo no se ha alcanzado en primera instancia.		
Ha habido coordinación con otros profesores		
Evaluación		
Indicadores de logro	Puntuación del 1 al 10	Observaciones
Se ha realizado una evaluación inicial para ajustar la programación a la situación real de aprendizaje.		
Se han utilizado de manera sistemática distintas herramientas e instrumentos de evaluación, que han permitido evaluar los saberes básicos y los aprendizajes imprescindibles.		
Los alumnos han contado con herramientas de autocorrección, autoevaluación y coevaluación.		
Se han proporcionado programas de refuerzo y recuperación de los aprendizajes no adquiridos para el alumnado que finalizó el curso pasado con la materia suspensa o que ha promocionado con evaluación negativa en la misma.		
Los criterios de calificación propuestos han sido ajustados y rigurosos.		
Los padres han sido adecuadamente informados sobre el proceso de evaluación: criterios de evaluación, de calificación y promoción, consejo orientador, etc.		

NOTA: La programación didáctica de este curso 2024-2025 será revisable y sujeta a posibles cambios a lo largo del año escolar.

18. Dibujo técnico

La asignatura de Dibujo Técnico I tiene como objetivo fundamental desarrollar en los estudiantes las habilidades necesarias para la representación gráfica de ideas y conceptos. A lo largo del curso, se explorarán los fundamentos del dibujo técnico, incluyendo la interpretación de planos, la utilización de diferentes técnicas de representación y el conocimiento de herramientas y materiales.

18.1. Introducción

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación que está sujeto a convenciones y es imprescindible a la hora de abordar cualquier proyecto cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, tanto en su etapa de planificación e ideación como en su fase de fabricación o construcción. Se constituye también en un elemento fundamental e indispensable en el desarrollo tecnológico de nuestras sociedades.

El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento y de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos.

La materia de Dibujo Técnico dota al alumnado de una herramienta sumamente eficaz para comunicarse de manera gráfica y objetiva. Estamos ante un lenguaje que nos permite expresar y difundir ideas o proyectos según convenciones que garantizan su interpretación fiable, precisa e inequívoca. Para favorecer esta forma de expresión, la materia de Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado, la cual le permitirá tanto representar el espacio tridimensional sobre el plano como, inversamente, la lectura de planos, al igual que la visualización y recreación mental de espacios tridimensionales. Además, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos, bien individuales o bien en grupo, se potencia la capacidad de análisis, creatividad, autonomía y pensamiento divergente, propiciando siempre actitudes de respeto y empatía.

18.2. Objetivos

Desde la materia de Dibujo Técnico I, se va a contribuir más al alcance de los siguientes objetivos generales de etapa: c), d), e), g), h) i), j), k), o), destacando: d), i), j), g), k).

- 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 les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. También 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.
- 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, así como el patrimonio natural, cultural, histórico y artístico de España y, de forma especial, el de Extremadura. 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 al cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- I) 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, al igual que como medio de desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

18.3. Competencias clave y descriptores operativos

Competencia en comunicación lingüística (CCL):

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

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

STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.

Competencia digital (CD):

CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.

CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

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

CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.

CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.

CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

Competencia ciudadana (CC):

CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el

espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.

Competencia emprendedora (CE):

CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.

CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC):

CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.

CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.

CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.

CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas,

herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

18.4. Contribución de la materia al logro de las competencias clave y perfil de salida: definidas mediante descriptores operativos

Competencia Específica	CCL	STEM	CD	CPSAA	СС	CE	CCEC
C.Esp. 1	CCL1 CCL2	STEM1 STEM2 STEM3	CD1 CD3	CPSAA4 CPSAA5	CC1	CE3	CCEC1 CCEC2 CCEC4.2
C.Esp. 2	CCL1 CCL2	STEM1 STEM2	CD1	CPSAA1.1 CPSAA4		CE3	
C.Esp. 3		STEM1 STEM2 STEM4		CPSAA1 CPSAA5	CC2 CC3		
C.Esp. 4	CCL2	STEM1 STEM4	CD2	CPSAA1. 1 CPSAA3. 2 CPSAA5	CC3		
C.Esp. 5		STEM2 STEM3 STEM4	CD1 CD2 CD3			CE3	CCEC4

18.5. Competencias específicas

- 1. Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.
- **2.** Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.
- **3.** Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e

ingenierías para resolver problemas.

- **4.** Formalizar y definir, de manera apropiada e inequívoca y en todos sus detalles, diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO, valorando asimismo la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.
- **5.** Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D, apreciando su uso en las profesiones actuales y como herramientas ideales de indagación y experimentación.

18.6. Saberes básicos. conocimientos, destrezas y actitudes. Bloque A. Fundamentos geométricos.

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
	A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.	
A.1. Historia de la geometría.	A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico.	A.1.2.1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
	A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.	
A.2. Trazados en el plano.	A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	

	A 2 1 2 Concepts do lucas	
	A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz).	
	A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.	
A.3. Relaciones geométricas.	A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Thales	
	A.3.1.2. Equivalencia.	
	A.3.1.3. Semejanza.	
A.4. Construcción de formas poligonales.	A.4.1.1. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares cóncavos (estrellados) y convexos.	
	A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos.	

		A.4.2.1. Triángulos y cuadriláteros. Métodos de construcción indirectos.
A.5. Tangencias. Potencia e inversión.	A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.	
	A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.	
		A.5.2.1. Potencia de un punto respecto a una circunferencia.
		A.5.2.2. Eje radical y centro radical.
		A.5.2.3. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión.
A.6. Transformaciones geométricas.	A.6.1.1. Simetría axial y radial.	

	A.6.1.2. Homotecia-escalas	
		A.6.2.1. Transformaciones geométricas: homología y afinidad.
		A.6.2.2. Homología y afinidad aplicados a la resolución de problemas en los sistemas de representación.
A.7. Curvas cónicas	A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.	
	A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.	A.7.2.1. Curvas cónicas: métodos de construcción avanzados.
		A.7.2.2. Rectas tangentes a curvas cónicas.
		A.7.2.3. Trazado con y sin herramientas digitales.

Bloque B. Geometría proyectiva

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
--	------------------	------------------

B.1. Fundamentos de la	B.1.1.1. Fundamentos de la	
geometría proyectiva.	geometría proyectiva.	
	B.1.1.2. Sistemas de representación. Fundamentos.	B.1.2.1. Sistemas de representación. Ampliación.
B.2. Sistema diédrico.	B.2.1.1. Representación de punto, recta y plano. Determinación del plano.	
	B.2.1.2. Traza de rectas y planos con planos de proyección.	
	B.2.1.3. Relaciones de pertenencia a recta y a plano.	
	B.2.1.4. Relaciones de paralelismo y perpendicularidad. Intersecciones.	
	B.2.1.5. Obtención de distancias en verdadera magnitud.	
	B.2.1.6 Figuras contenidas en planos.	
		B.2.2.1. Abatimientos y verdaderas magnitudes.
		B.2.2.2. Giros y cambios de plano. Aplicaciones.
		B.2.2.3. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides rectos y oblicuos.
		B.2.2.4. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección.

		B.2.2.5. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.
		B.2.2.6. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.
	B.3.1.1. Sistema axonométrico. Proyecciones cilíndrica ortogonal y cilíndrica oblicua.	
	B.3.1.2 Perspectiva axonométrica isométrica. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.	
	B.3.1.3 Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos básicos.	B.3.2.1. Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.
	B.3.1.4 Perspectiva caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.	
	B.3.1.5 Perspectiva caballera. Proyección cilíndrica oblicua. Representación de figuras y sólidos básicos.	B.3.2.2. Perspectiva caballera. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.
B.4. Sistema de planos acotados.	B.4.1.1. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.	
	B.4.1.2. Identificación de elementos para su interpretación en planos.	

		B.4.2.1. Resolución de problemas de cubiertas sencillas.
		B.4.2.2. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
B.5. Sistema cónico.	B.5.1.1. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema.	
	B.5.1.2. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas.	B.5.2.1. Representación de sólidos y espacios arquitectónicos y urbanísticos a partir de sus vistas.

Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
	C.1.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.	
	C.1.1.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales: UNE e ISO.	C.1.2.1. Croquis y planos de taller.
C.1 Escalas	C.1.1.3. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.	C.1.2.2. Perspectivas normalizadas.
C.1. Escalas, normalización y acotación.	C.1.1.4. Normas básicas: elección de vistas necesarias. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.	C.1.2.3. Cortes, secciones y roturas.
	C.1.1.5. Acotación. Elementos y conceptos básicos.	C.1.2.4 Acotación. Profundización.
	C.2.1.1. Formatos. Doblado de planos.	
		C.2.2.1. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

C.2 Formatos y planos técnicos.		C.2.2.2. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de proyectos ingenieriles o arquitectónicos sencillos.
		C.2.2.3. Diseño, ecología y sostenibilidad.
D.1. Sistemas CAD. Representaciones 2D.	D.1.1.1. Aplicaciones vectoriales 2D.	D.1.2.1. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.
D.2. Sistemas CAD. Representaciones 3D.	D.2.1.1. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.	D.2.2.1. Fundamentos de diseño de piezas en 3D.
		D.2.2.2. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

18.7. Evaluación

La evaluación en la asignatura de Dibujo Técnico I se centrará en valorar el progreso y la adquisición de las competencias específicas mediante la aplicación de criterios de evaluación rubricados. Se tendrán en cuenta tanto los resultados de pruebas escritas como la entrega de láminas y ejercicios, la observación del desempeño diario en el aula y, cuando sea necesario, la presentación de actividades adicionales. Esta evaluación será continua, formativa y orientada a la mejora del aprendizaje del alumnado.

18.7.1. Evaluación inicial

La evaluación inicial en la asignatura de Dibujo Técnico I tiene como objetivo identificar el nivel de conocimientos previos, habilidades y competencias del alumnado al comienzo del curso. Esta evaluación permite ajustar y adaptar la programación didáctica en función de las necesidades y características del grupo. A través de pruebas diagnósticas, ejercicios prácticos y la observación directa en el aula durante las primeras semanas, se pretende obtener una visión global del punto de partida del alumnado para garantizar una enseñanza personalizada y orientada al progreso en el desarrollo de los aprendizajes específicos de la asignatura.

18.7.2. Procedimientos de evaluación y calificación del departamento:

Observación Sistemática:

Actividades de clase y trabajos de casa y grupales

Manuales de trabajo

Exámenes

Intercambios Orales (Coevaluación)

Flipped Classroom

Rúbricas:

Escala del 1-10

18.7.3. Instrumentos de evaluación

La evaluación de la asignatura de Dibujo Técnico I se llevará a cabo mediante el uso de

criterios de evaluación rubricados, de acuerdo con la normativa vigente. Esta metodología

está en línea con el Decreto 110/2023, de 21 de junio, que regula el currículo de Bachillerato

en Extremadura, y con la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE).

Los criterios de evaluación se establecen como referentes para valorar el grado de

consecución de las competencias específicas y los aprendizajes esperados del

alumnado. Las rúbricas de evaluación permiten detallar distintos niveles de desempeño en

cada criterio, proporcionando una herramienta clara y transparente tanto para el alumnado

como para el profesorado. Esto facilita una evaluación más objetiva y formativa, orientada a

la mejora continua del aprendizaje.

Además, se valorarán diferentes tipos de tareas, como el trabajo diario en el aula,

incluyendo su actitud y participación activa la realización de ejercicios, láminas, manuales de

geometría (apuntes pasados a limpio), y actividades basadas en la metodología de flipped

classroom, entre otras.

Un ejemplo de criterio de evaluación que se utilizará es: "Resolver problemas gráficos

aplicando correctamente los principios y procedimientos de la geometría plana." A

79

través de este enfoque, se busca fomentar la autonomía del estudiante, ofrecer una retroalimentación precisa y adaptada a sus necesidades, y asegurar una evaluación que refleje tanto el proceso de aprendizaje como los logros alcanzados.

En caso de que se considere necesario, el alumnado deberá realizar un examen o exámenes que abarcarán diferentes partes de la materia. Además, deberán presentar todas las láminas, tareas, ejercicios realizados a lo largo del curso que hayan sido calificados negativamente, ya sea por no haberlas entregado o por no haber sido resueltas correctamente. Asimismo, si se estima oportuno, se podrá proponer la elaboración de un exámen final que incluya contenidos abordados a lo largo del curso en la materia.

18.7.4. Tabla relación competencias específicas, criterios de evaluación ponderación determinada por el departamento y descriptores operativos asociados

20 % cada Competencia específica	Dibujo técnico I		
CESP (Decreto)	Criterios de evaluación Decreto	Ponderación Dpto	Descriptores relacionados Decreto
1. Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.	Criterio 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.	100%	CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA, CC1, CCEC1 y
	Criterio 1.2. Mostrar curiosidad por identificar los elementos geométricos que encontramos en nuestro entorno: en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, en la naturaleza, en diseños gráficos, artes decorativas, patrones textiles, etc.		
2. Utilizar razonamientos	Criterio 2.1. Solucionar gráficamente	25%	CCL2,

y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.		STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAAS, CE2.
	Criterio 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	25%	
	Criterio 2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	25%	
	Criterio 2.4. Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad)	25%	
Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva	Criterio 3.1. Conocer las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencias los distintos sistemas de representación.	16,6%	STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAAS, CE2 y CE3
en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad	Criterio 3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales)	16,6%	
tridimensional sobre la superficie el plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e	Criterio 3.3. Definir elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	16,6%	
ingenierías para resolver problemas.	Criterio 3.4. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	16,6%	

	Criterio 3.5. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.	16,6%	
	Criterio 3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica	16,6%	
4. Formalizar y definir, de manera apropiada e inequívoca y en todos sus detalles, diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO, valorando asimismo la	Criterio 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.	50%	CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1., CPSAA3.2, CPSAAS, CE3.
importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.	Criterio 4.2. Elaborar la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando planos y croquis conforme a la norma	50%	
5. Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D, apreciando su uso en las profesiones actuales y como herramientas ideales de indagación y experimentación.	Criterio 5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	50%	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2.

19. Situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje en Dibujo Técnico I son contextos o escenarios diseñados

para que el alumnado aplique de manera práctica los conocimientos adquiridos, desarrollando competencias específicas de la asignatura. Estas situaciones permiten integrar conceptos teóricos con ejercicios de representación gráfica, resolución de problemas geométricos y uso de herramientas de dibujo, fomentando un aprendizaje significativo y adaptado a la realidad cotidiana y profesional del campo del dibujo técnico. A través de ellas, se busca que el alumnado desarrolle habilidades como la precisión, el análisis espacial y la creatividad.

A continuación se detallan algunos ejemplos de situaciones de aprendizaje que se llevarán a cabo en los diferentes trimestres, para 1º de Bachillerato:

DIBUJO TÉCNICO I			
Situaciones de aprendizaje	CESP	CRI EV	Saberes básicos
Las Tangencias Reto: Conocer los diferentes tipos de tangencias entre los diferentes elementos geométricos, a través de diversos procedimientos de construcción específicos. Producto final: Construcciones correctas, limpias y precisas de diferentes elementos arquitectónicos, estéticos, funcionales e industriales básicos. Temporización: Se desarrollará en el 1º trimestre	C1 C2	1.1 2.1 2.2 2.3	A.1.1.3 A.2.1.1 A.5.1.1 A.5.1.2
Verdaderas magnitudes en Sistema Diédrico, Abatimientos.			
Reto: Conocer las vías de construcción que nos permiten llegar a la solución requerida, como es la verdadera magnitud de la distancia entre diferentes elementos, formas poligonales, elípticas o circunferencias. Producto final: Resolver razonadamente, de forma ordenada, limpia y precisa el problema gráfico	C3	3.1 3.5	B.1.1.1 B.1.1.2 B.2.1.1 B.2.1.2 B.2.1.3 B.2.1.4 B.2.1.5 B.2.1.6

planteado.		
Temporización: Será desarrollada en el 2º trimestre		

20. Tabla de temporalización

20.1. Propuesta temporalización 1ºBachillerato. Dibujo Técnico I

	Saberes básicos		Competencias específicas (Algunos de los	Competencias clave (indicadores del perfil de salida)	
Trimestre	Bloque Saberes	Apartados	criterios de evaluación que se evaluarán por apartado)		
1º	A. Fundamentos geométricos	A.1. Historia de la geometría	1.1, 1.2	CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2	
		A.2. Trazados en el plano	2.1, 2.2, 2.4		
		A.3. Relaciones geométricas	2.1, 2.4		
		A.4. Construcción de formas poligonales	2.1, 2.2	CCL2, STEM1, STEM2,	
		A.5. Tangencias. Potencia e inversión	2.1, 2.3	STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2	
		A.6. Transformaciones geométricas	2.1		
		A.7. Curvas cónicas	2.3		
2°	B. Geometría proyectiva	B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva	3.1, 3.2		
		B.2. Sistema diédrico			
3°	B. Geometría proyectiva	B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera	3.1, 3.3, 3.6	STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1,	
		B.4. Sistema de planos acotados	3.1, 3.4	CPSAA5, CE2, CE3	
		B.5. Sistema cónico	3.1, 3.5, 3.6		
	C. Normalización y documentación gráfica de proyectos	C.1. Escalas, normalización y acotación	4.1, 4.2	CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1,	
	proyectos	C.2. Formatos y planos técnicos	4.1	CPSAA3.2, CPSAA5, CE3	
	D. Sistemas CAD	D.1. Sistemas CAD. Representaciones 2D	5.1	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4	

	D.2. Sistemas CAD. Representaciones 3D	5.2	

21. Metodología.

Tal y como se ha mencionado en el apartado de metodología dentro de las asignaturas de 1°, 3° y 4° de la ESO, trabajar de forma competencial en el aula supone un cambio metodológico; el docente se convierte en gestor de conocimiento y los alumnos y alumnas adquieren un mayor grado de protagonismo.

La materia de Dibujo Técnico I, se imparte en cuatro horas semanales para cada una de ellas. Para abordarlas se combinará la dimensión práctica de los contenidos, con la vertiente conceptual de los mismos. Los alumnos deben asimilar los contenidos trabajados, los conceptos deben estar definidos en cada una de las unidades, las actividades son una de las vías de acceso a la comprensión de estos conceptos.

Al comenzar cada tema, partiremos de los conocimientos previos que posea el alumno, de ahí que se realicen repasos de los conocimientos adquiridos con anterioridad y que puedan ser relevantes para el aprendizaje de los propuestos para cada curso.

Conviene proponer actividades que ayuden a interpretar y organizar la información visual captada del entorno, así como proporcionar a los alumnos oportunidad de progresar por sí mismos, con cierta autonomía, de manera que puedan transferir y aplicar los conocimientos adquiridos a ciertas situaciones de la realidad.

Durante todo el proceso, se propiciará el diálogo en clase para que se produzcan confrontaciones e hipótesis. De este modo, el alumno podrá conectar sus ideas y experiencias con la nueva información que va recibiendo. Logrando avivar la curiosidad del alumno, se habrá puesto en funcionamiento el motor de aprendizaje, (consiguiendo que los distintos saberes básicos sean asimilados de forma natural y amena).

En el caso de los alumnos que necesiten refuerzo, habrá que hacer una reflexión sobre sus causas. Una vez concretadas dichas causas, se podrán elaborar actividades dirigidas a profundizar aún más en los conocimientos.

El profesor no debe actuar únicamente como emisor de mensajes: su función ha de ser mediadora, debe organizar contenidos, orientar sus significados, investigar métodos de trabajo y diseñar actividades. Ha de favorecer la participación, el intercambio de ideas y la exteriorización de soluciones alternativas a los problemas expuestos por parte de los alumnos.

La creatividad debe estar presente como eje pedagógico en la enseñanza del Dibujo Técnico para la etapa de bachillerato.

Las clases teóricas y prácticas se simultanearán constantemente utilizando la pizarra con tizas de colores para identificar los pasos a seguir y las soluciones obtenidas, el libro de texto, proyecciones en pizarra digital, utilizando material de diferentes webs o plataformas, así como, fotocopias cedidas por la profesora.

21.1. Estrategias metodológicas

La metodología DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje) se basa en crear entornos de enseñanza flexibles que se adapten a las necesidades y estilos de aprendizaje de todos los estudiantes, facilitando el acceso a los contenidos. En la asignatura de Dibujo Técnico I de 1º de Bachillerato, aplicamos esta metodología ofreciendo múltiples formas de representación de la información, como el uso de recursos visuales, gráficos y software de diseño, así como la posibilidad de trabajar de manera colaborativa o individual. De este modo y utilizando semanalmente métodos como Flipped Classroom se promoverá una mayor participación y motivación, permitiendo que cada estudiante avance a su ritmo y desarrolle sus habilidades en la comprensión y representación gráfica, respetando la diversidad del alumnado

Se realizarán además pruebas específicas para adecuar el avance en la materia a las particularidades del alumnado así como el apoyo contínuo individual y personalizado tanto en el aula como en el aula virtual Classroom

22. Recursos

Los **recursos** en la programación de Dibujo Técnico I son los materiales, herramientas y medios didácticos que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos incluyen tanto recursos tradicionales, como compases, escuadras, reglas y láminas de dibujo, como herramientas digitales, como programas de diseño asistido por ordenador (CAD) y recursos audiovisuales. Además, se emplean plataformas digitales para el acceso a contenidos y la realización de actividades, así como material de consulta y bibliografía especializada, con el fin de ofrecer una experiencia de aprendizaje más completa y adaptada a las necesidades

del alumnado.

22.1.Recursos didácticos y materiales curriculares

Para el desarrollo de la actividad docente del área se utilizarán:

22.1.1. Recursos tics.

Para este curso 2024-25 es imprescindible hacer uso de los recursos TICs que el centro pone a disposición del alumnado y del profesorado tanto dentro del aula como fuera de ella. Familiarizar al alumnado con los recursos y plataformas que nos permitieron gestionar la actividad docente a distancia, por tanto es imprescindible que el alumnado pueda manejar con total soltura Rayuela, Scholarium o Classroom, así como otros programas más específicos de la asignatura.

Programas y aplicaciones CAD, para agilizar el ritmo de las actividades y mostrar con mayor facilidad movimientos, giros y cambios de plano de los cuerpos geométricos.

Ordenador y proyector, con ejemplos multimedia y presentaciones de diapositivas o vídeos.

22.2. Otros materiales

Se reunirá el material adecuado, fotocopias y láminas, ajustado a los contenidos reflejados en la programación. Se hará uso de los instrumentos y herramientas TICs que el centro posee en cada aula.

Se utilizarán como fuentes de recursos didácticos entre otras las páginas web

mayalenpiqueras.com

www.laslaminas.es

www.dibujotecni.com

www.profesordedibujo.com

https://www.mongge.com/es/

O canales de Youtube como: Dibujo Técnico paso a paso o Arturo Geometría

El libro de texto recomendado para el presente curso será:

- VV.AA.; Dibujo Técnico 1º Bachillerato, Editorial Casals, 2022.

23. Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad

La atención a la diversidad es el conjunto de medidas que tomamos como docentes para

atender las necesidades de un grupo heterogéneo. De acuerdo con el artículo 13 de la LOMLOE, "la intervención educativa contempla la diversidad del alumnado adaptando la práctica educativa a las características personales, necesidades, intereses y estilo cognitivo de los niños y las niñas, e identificando aquellas características que puedan tener incidencia en su evolución escolar con el objetivo de asegurar la plena inclusión de todo el alumnado". Para ello, a continuación se detallan las medidas que se llevarán a cabo en el aula:

23.1. Medidas generales:

DUA Como se ha explicado en la metodología, el diseño de esta programación está basada en el Diseño Universal del Aprendizaje, permitiendo que cada alumno/a aprenda a su ritmo y de la forma más favorable posible. Por eso ofrezco recursos en varios formatos y medios, tanto analógicos como digitales; tiempo en clase para completar las actividades; trabajos individuales y grupales, escritos, representaciones gráficas de todo tipo y orales.

23.2. Medidas de apoyo al alumno/a con TDAH

El principal problema de este tipo de alumnado es que pierde la concentración fácilmente. Por eso le sentaré en primera fila para retomar su atención cuando se distraiga. Durante las explicaciones y las actividades haré preguntas para que participe oralmente y así hacer un seguimiento de su nivel de comprensión de los saberes básicos. Los cuestionarios también ayudan a este propósito. En cuanto a los trabajos realizados en casa, estos serán revisados de forma individual, además se tendrá en cuenta que el tiempo para cada actividad será algo más flexible.

23.3. Programas de refuerzo y recuperación de los aprendizajes no adquiridos

Para todos los alumnos/as que no superen la materia, tendrán la oportunidad de recuperarla en un examen que recoja todos los saberes básicos y criterios de evaluación que la docente considere imprescindibles para aprobar.

- Se realizarán pruebas de recuperación teórico/prácticas.
- Este Departamento arbitrará medidas de especial seguimiento para atender a aquellos alumnos con ausencias médicas prolongadas.

24. Recuperación De Alumnos Con Materias Pendientes

Debido al carácter de continuidad de la materia, aquellos alumnos con la asignatura pendiente del curso anterior que muestren interés y superen los conocimientos del curso en el que se encuentran, podrán superar la asignatura pendiente demostrando el dominio de los saberes básicos adquiridos y su destreza con la materia.

En caso de presentar dificultades en la materia al no tener adquiridos los saberes básicos y criterios de evaluación correspondientes al curso anterior, se le proporcionará material adicional que le permita practicar y afianzar conocimientos para poder estar al nivel de la clase y recuperar así la asignatura.

Si el alumno va superando la materia (en 2º de bachillerato), a través de pruebas escritas y trabajos en casa, de forma continuada a lo largo del 1º, 2º trimestre y parte del inicio del tercero, se dará por superada la materia, no teniendo que hacer ninguna prueba escrita adicional. Por el contrario en caso de no superar dichos exámenes, se procederá a una prueba extraordinaria en Mayo, programada por la Jefa de Departamento.

25. Evaluación ordinaria coordinada a través de herramientas de centro

Evaluación, calificación y promoción del alumnado.

Los instrumentos o herramientas de evaluación variados, diversos y adaptados a las situaciones de aprendizaje indicados en la presente programación quedarán registrados en un documento excel consensuado por el equipo docente del centro.

Dicho documento nos permitirá aportar evidencias sobre la adquisición de los aprendizajes contemplados en los criterios de evaluación y, por tanto, con las competencias específicas y los indicadores de logro del perfil de salida (competencias clave).

Dicho documento excel se está desarrollando en la actualidad y está siendo consensuado por la CCP en el presente curso 2024/25. El mismo tiene como objetivo traducir los datos a valores numéricos que

nos permiten obtener una calificación en cada una de las evaluaciones de nuestros alumnos de forma individualizada.

Igualmente, nos permitirá valorar el grado de adquisición de las competencias clave porparte de cada uno de los alumnos permitiéndonos;

1. Cuantificar/calificar el grado de consecución de cada competencia clave, es decir, el nivel de desempeño que se logra en cada competencia y poder plasmarlo en la escala de evaluación de la plataforma Rayuela: NC (no conseguido), B (Bajo), M (medio) y A (alto)

2. Decidir la promoción y/o titulación del mismo.

Se adjunta un enlace modelo a dicha hoja excel para la evaluación LOMLOE de nuestro alumnado.

Ejemplo excel evaluación LOMLOE 1º ESO EPVA.