

I.E.S.

ARCIPRESTE DE HITA

DEPARTAMENTO DE

ARTES PLÁSTICAS Y DIBUJO



PROGRAMACIÓN

P.A.P.V – E.P.V.A – E.A – D.T– C.C.A.A

2023-24



I.E.S. "ARCIPRESTE DE HITA" AZUQUECA DE HENARES

# Contenido

Introducción.....	3
Consideraciones generales .....	3
Marco Normativo .....	3
Normativa Estatal .....	3
Normativa Autonómica .....	3
Contextualización en el marco del Proyecto Educativo de Centro (PEC).....	4
Características del entorno y centro .....	4
Marco del proyecto educativo .....	4
ESO. Curso: 2º y 3º EPVA / 1º PAPV / 4º EA / BCHTO.Curso: 1º DT I / 2º CCAA....	8
Relación entre contenidos, criterios de evaluación y criterios de calificación .....	10
Contenidos .....	10
Criterios de evaluación y calificación .....	24
Metodología.....	35
Introducción.....	35
Agrupamientos .....	40
Organización de espacios y tiempos .....	40
Materiales y recursos didácticos .....	40
Evaluación.....	41
¿Qué evaluar? ¿Cómo evaluar? ¿Cuándo evaluar?.....	41
Evaluación y calificación del proceso de aprendizaje .....	44
Recuperación del proceso de aprendizaje. Planes de Recuperación.....	45
Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente . .....	45
Secuenciación y temporalización.....	47
Medidas de inclusión educativa .....	146
Medidas de inclusión educativa promovidas por la Consejería. ....	146
Medidas de inclusión educativa a nivel de centro .....	148
Medidas de inclusión adoptadas a nivel de aula.....	149
Medidas individualizadas.....	150
Medidas extraordinarias de inclusión educativa.....	152
Absentismo y abandono .....	153
Plan de actividades complementarias.....	153
Plan lector .....	155
Elementos transversales .....	155

# INTRODUCCIÓN

## CONSIDERACIONES GENERALES

Composición del Departamento y Reparto de tareas docentes en los cursos impares:

Cristina Muñoz (Jefa del departamento)	1º A+B+C de ESO (PAPV) 1º D de ESO (PAPV) 1º F de ESO (PAPV) 3º A de ESO (EPVA) 3º B de ESO (EPVA) 3º D de ESO (EPVA) 3º E de ESO (EPVA) 4º A+B+C+D de ESO (EA)
Ana Rivera (Componente del departamento)	2º A de ESO (EPVA) 2º B de ESO (EPVA) 2º C de ESO (EPVA) 2º D de ESO (EPVA) 2º E de ESO (EPVA) 3º C de ESO (EPVA) 1º A+B de BCHTO (DT) 2º A+B+C de BACHT (CCAA)

La hora lectiva para la reunión semanal del Departamento será los Jueves a 2ª h.

## MARCO NORMATIVO

### Normativa Estatal

**Orden de 29 de junio de 1994** por la que se aprueban las instrucciones que regulan la organización y funcionamiento de los institutos de Educación Secundaria.

**Decreto 83/1996**, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento orgánico de los institutos de Educación Secundaria. (BOE de 21 de febrero).

**Ley orgánica 2/2006**, de 3 de mayo, de Educación (BOE 4 de mayo). LOE

**Recomendación 2006/962/EC** del Parlamento Europeo del Consejo, de 18 de diciembre 2006 sobre "Las competencias clave en el aprendizaje permanente".

**Ley 3/2012**, de 10 de mayo, de autoridad del profesorado (BOE 13 de agosto).

**Ley Orgánica 8/2013**, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa. (BOE de 10 de diciembre). LOMCE

**Real Decreto 1105/2014**, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. (BOE de 3 de enero).

**Orden ECD/65/2015**, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. (BOE de 29 de enero).

**Ley Orgánica 3/2020**, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (BOE 30 de diciembre). LOMLOE.

### Normativa Autonómica

**Decreto 3/2008**, de 8 de enero de 2008, de la Convivencia escolar en Castilla la Mancha.

**Orden de 02/07/2012**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se dictan instrucciones que regulan la organización y funcionamiento de los institutos de Educación Secundaria en la Comunidad Autónoma de Castilla la Mancha.

**Decreto 13/2013, de 21/03/2013**, de autoridad del profesorado en Castilla la Mancha.

**Orden de 02/07/2016**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se dictan instrucciones que regulan la organización y los institutos de ESO.

**Orden de 14/07/2016**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regulan los programas de Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento en los centros que imparten ESO en la Comunidad de C-LM.

**Decreto 85/2018**, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.

**Orden 118/2022**, de 14 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de Castilla-La Mancha.

**Decreto 82/2022**, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.

**Decreto 83/2022**, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.

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

**Orden 187/2022**, de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha

## CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DEL PROYECTO EDUCATIVO DE CENTRO (PEC)

El I.E.S. *Arcipreste de Hita* está ubicado en Azuqueca de Henares, población de la provincia de Guadalajara situada a 12 Km. de su capital y a 43 Km. de Madrid, en pleno centro del llamado Corredor del Henares.

El término Municipal tiene una extensión de 19,4 Km. cuadrados y está dividido por el curso del Henares en dos partes topográficamente distintas: la zona de terrazas fluviales en la que se sitúa el pueblo junto a la Nacional II y la zona del margen izquierdo del Henares, con mayores contrastes topográficos.

La población azudense es mayoritariamente joven, el tramo más numeroso es el comprendido entre los 15 y 30 años. No obstante, dada la evolución de las cifras de natalidad, se observa ya una tendencia al envejecimiento progresivo.

El centro está formado por cuatro edificios unidos a través de una zona común en las que existen dos pistas de deportes y un acceso a la zona deportiva anexa. De estos cuatro edificios, uno se utiliza exclusivamente por el departamento de educación física al ser un gimnasio y otro es utilizado por el departamento de tecnología al albergar el taller de tecnología. En los otros dos edificios se desarrollan la mayoría de la actividad docente, distribuyendo generalmente los alumnos de E.S.O. en el primer edificio y los alumnos de bachillerato y Formación Profesional en el aulario anexo.

El número total de profesores/as en este Centro suele oscilar en torno a 80, de los cuales aproximadamente la mitad tienen la plaza definitiva. Por departamentos el que cuenta con más miembros es el departamento de Informática.

Los principios educativos y valores que guían el plan de convivencia y sirven de referente para el desarrollo de la autonomía pedagógica, organizativa y para la gestión de nuestro centro quedan recogidos en una carta de convivencia, incluida en el marco general de actuación.

Los principios que rigen el centro son los siguientes:

- El IES Arcipreste de Hita es un centro público y no confesional.
- La formación, innovación y la evaluación de proyectos es el motor y la dinámica de funcionamiento de nuestro centro.
- La interculturalidad y la inclusividad son principios básicos en nuestra tarea educativa.
- La participación en la gestión del centro.
- El compromiso y la responsabilidad de todos los miembros de la comunidad educativa en el desarrollo de los diferentes programas que llevamos adelante.
- La aceptación de la mediación como instrumento valioso en la resolución de conflictos.
- La opción por un modelo "punitivo relacional" en la aplicación de las normas de convivencia del centro.
- La comprensión de la gestión de la convivencia de forma participativa a través de estructuras integradoras de alumnado, profesorado y familias.
- El poder de la resolución del conflicto se traslada a la relación bajo el auspicio del centro (comunicación directa entre las partes).

En el Proyecto Educativo de nuestro centro se han establecido una serie de criterios y medidas para dar respuesta a la diversidad del alumnado. Los ejes claves que guían la respuesta a la diversidad son:

- La organización de la respuesta educativa tiene presente a todo el alumnado del centro y no solo a los alumnos "disruptivos", lo que supone plantear la situación de diferencia en todos los aspectos curriculares y organizativos del Proyecto Educativo, yendo más allá de un enfoque compensatorio, y apostar claramente por un modelo intercultural.
- Las programaciones de los distintos departamentos didácticos constituyen la clave en el diseño de la respuesta educativa a la diversidad.

- El agrupamiento más adecuado de los alumnos es la composición heterogénea de los grupos en todo tipo de variables, desde el sexo a las actitudes pasando por capacidad, ritmo y estilo de aprendizaje, las variables de personalidad, etc.
- El trabajo docente se entiende como una tarea de equipo, tanto en el diseño como en el desarrollo del currículo, incluidas la atención y el seguimiento de los alumnos con necesidades educativas especiales.
- La evaluación debe ser procesual, contando con elementos de evaluación cualitativa.

A su vez, se realizan actuaciones que favorezcan el desarrollo de la orientación personal, escolar y profesional, como: la opcionalidad en la E.S.O.; la aplicación de metodologías que favorecen la individualización y el desarrollo de estrategias cooperativas y de ayuda entre iguales (tutores individualizados); la adaptación de materiales curriculares al contexto y al alumnado; el trabajo cooperativo del profesorado y la participación de dos o más profesores en el mismo grupo en algunas actividades o desdobles de grupos en otras; el desarrollo de programas específicos: absentismo escolar, el programa de Interculturalidad y Cohesión Social, el proyecto de tutorías personales, el proyecto de educación en valores; se establecen procedimientos de colaboración y coordinación con el resto de los centros escolares; finalmente, la comunidad educativa adquiere compromisos para mejorar los rendimientos escolares, mediante:

- Trabajo en metodologías cooperativas.
- Distribuciones grupales heterogéneas.
- Coordinación interdisciplinar.
- Transformación de la tutoría: aplicación de tutorías individualizadas.
- Desarrollo de escuelas de padres.
- Abordar normas de funcionamiento por cursos.
- Desarrollo de protocolos de disrupción.
- Comunicación a familias.

## OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

### ESO

Según en los artículos 7 del Real Decreto 217/2022 y del Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Castilla la Mancha. La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y en las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros y el de las otras, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Conocer los límites del planeta en el que vivimos y los medios a su alcance para procurar que los recursos prevalezcan en el espacio el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adquiriendo hábitos de conducta y conocimientos propios de una economía circular.
- m) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, conociendo y valorando las propias castellano-manchegas, los hitos y sus personajes y representantes más destacados.

## Bachillerato

Según en los artículos 7 del Real Decreto 243/2022 y del Decreto 83/2022, de 12 de julio, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Castilla la Mancha. El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

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

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar, de forma crítica, la contribución de la ciencia y la tecnología al cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

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

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

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

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

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

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

## COMPETENCIAS CLAVE Y PERFILES DE SALIDA

### ESO

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

- a) Competencia en comunicación lingüística.
- b) Competencia plurilingüe.
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- d) Competencia digital.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- f) Competencia ciudadana.
- g) Competencia emprendedora.
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales.

El Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica fija las competencias clave que el alumnado debe haber adquirido y desarrollado al finalizar la enseñanza básica. Constituye el referente último del desempeño competencial, tanto en la evaluación de las distintas etapas y modalidades de la formación básica, como para la titulación de Graduado o Graduada en Educación Secundaria Obligatoria. Fundamenta el resto de decisiones curriculares, así como las estrategias y orientaciones metodológicas en la práctica lectiva.

El currículo desarrollado por la Comunidad Autónoma de Castilla la Mancha tiene como referente el Perfil de salida del alumnado al término de las diferentes etapas educativas que componen la enseñanza básica. Así mismo, las concreciones del currículo que los centros realicen en sus Proyectos Curriculares de Etapa tendrán como referente dicho Perfil de salida.

### Bachillerato

El Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, y el Decreto 82/2022, de 12 de julio, adoptan la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Así, el artículos 17 de dichas normas (Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y del Decreto 82/2022, de 12 de julio) establecen que las competencias clave son:

- a) Competencia en comunicación lingüística.

- b) Competencia plurilingüe.
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- d) Competencia digital.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- f) Competencia ciudadana.
- g) Competencia emprendedora.
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales.

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

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

El perfil de salida constituye la concreción de los principios y fines del sistema educativo referidos a la educación básica que fundamenta el resto de decisiones curriculares. Identifica y define las competencias clave que el alumno debe haber desarrollado al finalizar la educación básica, de modo que constituye el referente último del desempeño competencial. En el Bachillerato vienen detalladas cada una de las competencias clave y el Perfil de salida de las mismas, compuesto por una relación de descriptores operativos.

## EPVA - EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales se dirigen hacia la adquisición de un pensamiento que se concreta en formas, actos y producciones artísticas y que posee la capacidad de generar propuestas originales respondiendo a las necesidades del individuo. Suponen, además, la posibilidad de actuar sobre la realidad creando respuestas que prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano.

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

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

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

La materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanan de los objetivos



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

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

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

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción continua combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima. El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee cada situación, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

## Saberes básicos

El artículo 6 de la LOE-LOMLOE, incluye los contenidos como uno de los elementos del currículo. El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, integra estos contenidos en lo que denomina saberes básicos, definiendo los mismos en el artículo 2.e como: “conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas”. Es decir, los saberes básicos posibilitarán el desarrollo de las competencias específicas de cada materia a largo de la etapa. En la misma línea se pronuncia el Decreto 82/2022, de 12 de julio.

Partimos del “Análisis de estado de los aprendizajes”

Partiendo de la evaluación inicial y con el apoyo de los documentos del año anterior del grupo realizaremos un análisis de estado de partida. Estableceremos procedimientos para adquirir los aprendizajes imprescindibles que no se hayan alcanzado.

Para adquirir los aprendizajes imprescindibles que no se hayan alcanzado durante el curso anterior se procederá a incorporarlos a los temas correspondientes o dentro de su similitud en este curso y si fuera necesario partiendo de cero.

La materia profundiza en los aprendizajes de la materia de Educación Artística dando continuidad a la etapa anterior, en la que destacan tres enfoques, desarrollar el aprecio y la valoración crítica ante distintas manifestaciones artísticas y culturales, posibilitar la lectura y la comprensión de sus lenguajes y por último la puesta en práctica realizando sus propias producciones. La materia se trabajará de forma eminentemente práctica, se pretende que los alumnos o las alumnas experimenten y se inicien en la producción, aunque no dominen por completo las diferentes técnicas. No obstante, a pesar del peso de la parte práctica, conviene que las producciones de los alumnos o de las alumnas vayan acompañadas de análisis personales en los que tomen conciencia de lo que están haciendo.

Los bloques de saberes, que a continuación se detallan, tienen la intención de contribuir al desarrollo integral de las personas, fomentando el desarrollo de la sensibilidad, la experiencia estética y el pensamiento creativo.

Además, la concreción del área contribuirá al desarrollo de las siguientes capacidades:

- Perceptivas y cognitivas, como percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas, identificar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes e investigar diversas técnicas plásticas y visuales.
- Estéticas y creativas, como apreciar el hecho artístico, desarrollar la creatividad y expresar su lenguaje personal.
- Sociales y afectivas, como respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica, relacionarse con personas y participar en actividades de grupo.
- De planificación, toma de decisiones y evaluación, como determinar las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos y revisar al acabar cada una de las fases.

En suma, la Educación Plástica y Visual:

- Permite el desarrollo de actitudes y hábitos de análisis y reflexión.
- Proporciona técnicas útiles para enfrentarse a situaciones diversas con imaginación.
- Fomenta el espíritu crítico y la creatividad.
- Hace posible la captación del lenguaje de las formas, contribuyendo al desarrollo de la sensibilidad.
- Permite que se pueda llegar a valorar y disfrutar del patrimonio artístico como exponente de nuestra memoria colectiva.
- Desarrolla la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos.
- Posibilita la adquisición de destrezas vinculadas al orden y cuidado en los procesos de elaboración de los trabajos.

La educación es un proceso constructivo en el que la actitud que mantienen profesor y alumno permite el aprendizaje significativo. El alumno se convierte en motor de su propio proceso de aprendizaje al modificar él mismo sus esquemas de conocimiento. Junto a él, el profesor ejerce el papel de guía que asegure que el alumno podrá utilizar lo aprendido en circunstancias reales, bien llevándolo a la práctica, bien utilizándolo como instrumento para lograr nuevos aprendizajes

## CURSOS: 2ºESO Y 3ºESO – EPVA – EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

### RELACIÓN ENTRE SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

#### Competencias específicas

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

#### **Competencia específica de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual 1:**

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

#### **Descripción**

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas a lo largo de la historia y aunque ha desempeñado funciones muy diversas (representación religiosa, propaganda, conmemoración, crítica social, interpretación de la realidad, plasmación de la belleza...) siempre ha sido reflejo de su tiempo. A través de las diferentes artes, el ser humano se define

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

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

Adquirir la presente competencia contribuirá a que los alumnos o las alumnas sean capaces de apreciar, interpretar, valorar y disfrutar de las diferentes obras y manifestaciones que configuran su realidad. De este modo se contribuye a su protección y conservación, no se cuida lo que no se valora, y a su vez nos da las herramientas para su comprensión y disfrute. Valorar la diversidad cultural y artística es un modo de contribuir a la tolerancia y al entendimiento entre culturas y de proporcionar un enriquecimiento como individuos y como sociedad.

### **Vinculación con otras competencias**

La CE.EPVA.1 emana directamente de la competencia en conciencia y expresiones culturales, y va encaminada a comprender y respetar las diferentes culturas a través de sus manifestaciones artísticas y culturales, así como a comprender la propia identidad en un mundo diverso. La toma de conciencia de todos estos aspectos se enlaza directamente con las competencias específicas de la materia que abordan principalmente el análisis, la comprensión y la lectura de las manifestaciones artísticas, tanto en sí mismas como en su contexto. En concreto la CE.EPVA.3, la CE.EPVA.4 y la CE.EPVA.6, que se centran en esos aspectos analíticos y de adquisición de conocimiento. Pero también hay un vínculo evidente con las relacionadas con la producción artística (CE.EPVA.5 y CE.EPVA.7) y con las relacionadas con la expresión y la comunicación de las propias creaciones (CE.EPVA.2 y la CE.EPVA.8).

El vínculo de este grupo de competencias está determinado por el análisis y estudio del patrimonio, tanto material como inmaterial, y tiene el objetivo de que podamos entender quién somos hoy y cómo se configura el mundo que nos rodea, ponerlo en valor para respetarlo y conservarlo y que sirva de referente a generaciones futuras. Son varias las materias que abordan las producciones artísticas a lo largo de la historia y su influencia en quién somos hoy, entre ellas Geografía e Historia que se refiere a la comprensión de procesos que conforman la realidad con la finalidad de reducir estereotipos y eliminar la discriminación, la violencia y reconocer la riqueza de la diversidad. También se centra en la identificación y puesta en valor de los fundamentos que sostienen las diversas identidades, propias y ajenas, es decir, del patrimonio material e inmaterial que compartimos.

De forma análoga, en la materia de Música, encontramos que tiene por misión analizar obras en su contexto de forma que se posibilite su comprensión y así sea posible atribuir una valoración que proteja ese patrimonio y que a la vez se convierta en fuente de disfrute.

### **Vinculación con el Perfil de salida**

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

### **Competencia específica de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual 2:**

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

### **Descripción**

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

Vivir y experimentar el proceso hará que el alumnado sea más respetuoso y empático con el resto de producciones artísticas, tanto de sus compañeros o de sus compañeras como las de fuera del aula.

Al mismo tiempo, el intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales, así como la puesta en contexto de estas con otras manifestaciones artísticas y culturales, debe servir para que el alumnado valore

las experiencias compartidas, amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico –y autocrítico–, informado y respetuoso con las creaciones de otras personas y con las manifestaciones de otras culturas. El intercambio de experiencias creativas es una forma de compartir experiencias e intercambiar ideas que pueden ser diferentes en busca del aprendizaje mutuo. Vivimos en un mundo plural, diverso e interconectado, proporcionar experiencias que permitan al alumnado compartir experiencias incluyendo la diferencia contribuirá a una buena gestión futura de la diversidad.

### **Vinculación con otras competencias**

En cuanto a las competencias propias de la materia, CE.EPVA.2 tiene una relación muy estrecha con la CE.EPVA.8, que trata de compartir una experiencia de producción artística adaptándose al público. En las dos el creador se expone a los demás. La exposición pública implica el estar sometido a un juicio externo, aprender a enfrentarse a ello requiere de una autoestima adecuada que permita reconocer y validar opiniones que puedan no agradar.

Se aprecia también cierto vínculo con el bloque de competencias específicas que se encargan de procesos basados en el análisis y la comprensión, (CE.EPVA.1, CE.EPVA.3, CE.EPVA.4 y CE.EPVA.6), ya que en la explicación y exposición de propuestas hay unos interlocutores que se encargan de la procesar dicha información, analizarla e integrarla.

En la materia Educación en Valores Cívicos y Éticos, recoge la elaboración de planteamientos y juicios morales de manera autónoma y razonada, ya que se centra en el desarrollo de la autoestima, característica necesaria para hacer frente a opiniones que puedan cuestionar el planteamiento personal del creador. En esta competencia se trabaja el desarrollo de una actitud empática para expresar opiniones, reconocer y valorar los sentimientos propios y ajenos.

Contemplar la diversidad de identidades propias y ajenas forma parte de las competencias de la materia Geografía e Historia que contribuye a la comprensión y al respeto de las diferencias, hecho que puede darse en la exposición de ideas y proyectos abordados desde las particularidades de cada individuo.

En Matemáticas, se busca la perseverancia como una herramienta para la consecución de objetivos, hace referencia a la gestión del error y su consideración como parte del proceso de aprendizaje. Estos aspectos están vinculados con la exposición que supone la CE.EPVA.2.

Tecnología es una materia en la que también se llevan a cabo proyectos y se trabaja en sus competencias específicas la expresión de ideas o soluciones propuestas. Se pretende que los alumnos o las alumnas lo hagan de manera efectiva utilizando el lenguaje adecuado y haciéndolo desde el respeto y la responsabilidad, por lo que se aprecia un vínculo claro con la CE.EPVA.2.

### **Vinculación con el Perfil de salida**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

### **Competencia específica de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual 3:**

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

### **Descripción**

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

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

### **Vinculación con otras competencias**

La presente competencia se engloba en el bloque de las competencias específicas encargadas del análisis y su posterior comprensión e integración, su vínculo es evidente con la CE.EPVA.1, CE.EPVA.4. y CE.EPVA.6. Todas ellas parten del estudio de diferentes manifestaciones con el objetivo de ampliar su conocimiento, dotarlas de contexto y poder valorarlas partiendo siempre del respeto.

Con el resto de las competencias de la materia, las de expresión y exposición (CE.EPVA.2 y CE.EPVA.8) y las de producción (CE.EPVA.5 y CE.EPVA.7) también está vinculada, ya que la realización de análisis y estudios de propuestas amplía nuestras capacidades para expresarnos con más recursos y para poder implicarnos en un proceso de producción artística.

La relación con Educación en Valores Cívicos y Éticos se aprecia en que trabaja la actitud empática y cuidadosa a la hora de reconocer y valorar los sentimientos propios y ajenos, algo necesario a la hora de hacer valoraciones y análisis tanto del trabajo propio como del trabajo de otros.

En Geografía e Historia profundizar en el conocimiento y puesta en valor del patrimonio, que al fin y al cabo es lo que se pretende realizar con las producciones artísticas que se analicen desde la CE.EPVA.3. Música y Lengua Castellana y Literatura también hacen referencia al análisis de obras para valorarlas en sí mismas y en su contexto, comprenderlas y poder establecerlas como fuente de disfrute personal. También lo hace Lengua Castellana y Literatura. En esta última, aparte de la interpretación y valoración de la obra en sí misma también especifica establecer vínculos y conexiones con otras manifestaciones artísticas, con el objetivo de ampliar los conocimientos y el bagaje cultural y a su vez constituirlos una fuente de disfrute.

#### **Vinculación con el Perfil de salida**

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

#### **Competencia específica de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual 4:**

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

#### **Descripción**

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias. En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.

#### **Vinculación con otras competencias**

La presente competencia forma parte del grupo de competencias específicas encargadas de la fase de análisis, como la CE.EPVA.1. la CE.EPVA.3 y la CE.EPVA.6. En este caso se trata de un análisis más específico porque hace referencia directa a las técnicas y herramientas propias de los diferentes lenguajes artísticos, pero aun así la relación es evidente, al fin y al cabo, lo que trabaja son procesos de recabar información y ampliar conocimiento.

En cuanto a las competencias específicas encargadas de la parte comunicativa y expresiva (CE.EPVA.2 y CE.EPVA.8) la relación viene dada puesto que cuanto más información tengamos, más sencillo nos resultará hablar con propiedad y dominar los conceptos necesarios para poder argumentar en la exposición. Y en cuanto a las competencias implicadas en la producción, (CE.EPVA.5 y CE.EPVA.7) también aparece una vinculación: explorar las técnicas y conocer a fondo los lenguajes artísticos nos proporcionará más libertad y recursos a la hora de crear y realizar cualquier tipo de producción o manifestación.

A lo largo de la historia, el dominio de las técnicas, los materiales y la tecnología ha originado y permitido innovaciones imprevisibles y novedosas. Esta competencia aborda su estudio y desarrollo para dotar al alumnado del mayor número de herramientas posible que promuevan la obtención de resultados inspiradores. En la materia de Música, también aborda la exploración de técnicas y recursos musicales con el fin de poder seleccionarlos según la intención expresiva. En cuanto a la materia de Tecnología la

vinculación se da con que trata de utilizar los procedimientos y recursos tecnológicos adecuados para la fabricación de soluciones tecnológicas que den respuesta a necesidades planteadas.

#### **Vinculación con el Perfil de salida**

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

#### **Competencia específica de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual 5:**

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

#### **Descripción**

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

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

#### **Vinculación con otras competencias**

La CE.EPVA.5 tiene una relación directa con la CE.EPVA.7, ambas se ocupan de las producciones artísticas. Las dos competencias parten de la elección y utilización adecuada de técnicas y herramientas propias de los lenguajes visuales elegidos en función de las necesidades de expresión del proyecto. Las dos competencias hacen referencia a la creatividad e imaginación como recurso a utilizar en la producción. El resto de las competencias específicas también tienen conexión con la CE.EPVA.5. Por un lado, está la relación con las del grupo de análisis (CE.EPVA.1, CE.EPVA.3, CE.EPVA.4 y CE.EPVA.6), debido a que dotan al alumnado de información y recursos necesarios para poder expresarse recurriendo a los lenguajes adecuados. Por otro lado, la relación con las competencias que encuadramos en el grupo de expresión (CE.EPVA.2 y CE.EPVA.8), debido a que la CE.EPVA.5 también tiene como objetivo mejorar la capacidad de comunicación.

La producción artística implica la muestra y exposición de una serie de decisiones tomadas de forma personal, esta muestra expone al creador a un juicio y a una valoración de las emociones y sentimientos que le han guiado en esa producción. En Valores Cívicos y Éticos, se aborda la capacidad de mostrar, reconocer y valorar las emociones y los sentimientos propios y ajenos para lograr una actitud empática y cuidadosa. Conseguir un ambiente respetuoso en el aula permitirá que los alumnos o las alumnas se expresen de forma sincera y sus ejercicios contribuyan a configurar su identidad.

En la materia de Música el alumnado también se enfrenta a la creación de propuestas artísticas. Tiene relación directa, ambas tratan la producción artística como una forma de potenciar la creatividad y de ampliar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.

En Tecnología y Digitalización el vínculo se da con porque involucra la autonomía y la creatividad, así como la capacidad de hacer uso de contenidos interdisciplinarios para resolver problemas de forma eficaz. Trabajar la creatividad es fundamental para el planteamiento de alternativas y soluciones para la resolución de necesidades, ya sea en el ámbito expresivo y artístico o en el técnico como es el caso de la Tecnología. Se encarga de utilizar los recursos necesarios para expresar una propuesta.

Cualquier proyecto sea artístico o técnico necesita de la comunicación para transmitir lo que se pretende.

#### **Vinculación con el Perfil de salida**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD3, CPSAA1, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

#### **Competencia específica de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual 6:**

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

**Descripción**

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

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

**Vinculación con otras competencias**

La CE.EPVA.6 es la última de las agrupadas dentro del análisis. Ser capaz de tener en cuenta las referencias culturales y artísticas de su entorno les hará desarrollar mejor el resto de las competencias que se encargan de desarrollar la comprensión de su realidad. Es por ello que la relación es directa con la CE.EPVA.1, CE.EPVA.3 y CE.EPVA.4. Todas ellas contribuyen a analizar y comprender mejor porque amplían el conocimiento del alumnado. La consecución de esta competencia será una forma de contribuir a mejorar las capacidades de los alumnos o de las alumnas tanto en el bloque de competencias específicas vinculadas con la expresión (CE.EPVA.2 y CE.EPVA.8) la mayor información

facilitará la comunicación, y las vinculadas a la producción, (CE.EPVA.5 y CE.EPVA.7) tener una mayor formación nos dará más referencias y recursos a la hora de crear.

Esta competencia se vincula con Valores porque adquirirla contribuye a que el alumnado tenga más referencias y recursos, lo que propicia actitudes que tienen en cuenta la diversidad, facilitando así la adquisición de una actitud empática y respetuosa, por lo tanto, ambas competencias van de la mano en la consecución de estos objetivos. Con Geografía e Historia el conocimiento para valorar diferentes identidades, la CE.EPVA.6 va en esta línea, puesto que se considera el conocimiento como elemento que contribuye al desarrollo de la identidad personal, cultural y social.

Por último, las materias de Música y Lengua Castellana y Literatura, en sus competencias específicas muestran también una relación clara. Ambas parten de analizar obras y su contexto para valorar el patrimonio y establecer un mapa cultural. Esta adquisición de conocimiento respecto a otras manifestaciones artísticas contribuirá a la adquisición de la CE.EPVA.6, ya que dotará al alumnado de más referencias que le permitirán enlazar conocimiento y enriquecerse tanto de forma personal como de cara a sus producciones.

**Vinculación con el Perfil de salida**

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

**Competencia específica de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual 7:**

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

**Descripción**

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

**Vinculación con otras competencias**

La CE.EPVA.7 se engloba en el grupo de las competencias que se ocupan de la producción artística, así que su vínculo con la CE.EPVA.5 es evidente. La CE.EPVA.5 se ocupa de la creación de producciones

artísticas de forma más general y la CE.EPVA.7 se centra en la elección de los recursos artísticos adecuados para su desarrollo, pero ambas se refieren a la producción artística.

La relación con el resto de las competencias internas de la materia es también importante, unas necesitan de otras para desarrollarse y conseguirse de forma más completa. Las competencias CE.EPVA.1, CE.EPVA.3, CE.EPVA.4 y CE.EPVA.6 amplían el conocimiento de los alumnos o de las alumnas respecto a la materia, lo que les da más opciones en cuanto a la elección del lenguaje artístico adecuado para satisfacer sus necesidades expresivas. Y la CE.EPVA.2 y la CE.EPVA.8 se encargan de transmitir y comunicar una vez desarrollada la producción.

En cuanto a las competencias relacionadas de otras materias destacan en Música se centran en interpretar obras utilizando las técnicas y estrategias necesarias de forma que se amplíen las opciones de expresión. O se trata solo de la interpretación, se trata también de la producción, y para desarrollarla también hay que partir del conocimiento previo. Así pues, el vínculo entre estas 3 competencias es claro, además las dos materias se centran en el ámbito artístico.

Tanto Tecnología como Tecnología y Digitalización presentan un vínculo muy similar se centran en aplicar de forma adecuada por un lado las técnicas y conocimientos interdisciplinares y por otro las herramientas digitales, pero en ambos casos se trata de tener un criterio que parte de una formación y un conocimiento que nos permita hacer la selección necesaria para contribuir a la creación de un producto o proyecto a través de un proceso lo más eficiente posible. Así pues, encontramos un vínculo común con la CE.EPVA.7 dentro del ámbito técnico y tecnológico.

### **Vinculación con el Perfil de salida**

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

### **Competencia específica de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual 8:**

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

### **Descripción**

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado debe entender la existencia de múltiples públicos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse de manera diferenciada a unos u otros. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de su obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo. Por todo ello, el alumnado debe generar producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico.

### **Vinculación con otras competencias**

Esta competencia se enmarca en el grupo de competencias específicas que hacen referencia a la expresión y a la comunicación de las producciones que desarrolla el alumnado. Tiene un vínculo directo con la CE.EPVA.2, que consiste en explicar las producciones propias y compararlas.

En lo que respecta al resto de materias es sencillo encontrar múltiples conexiones, se necesita de la argumentación y de la construcción de discursos fundados para compartir nuestras ideas de manera efectiva con el resto. Además, es necesaria una buena gestión de las emociones y de los sentimientos, propios y ajenos, para poder comunicarse con asertividad. Partir de un conocimiento afianzado contribuirá a la seguridad y convencimiento del alumnado que tenga la tarea de compartir sus producciones con el resto.

Las competencias específicas de otras materias con las que se encuentra un vínculo son muy diversas. En Geografía e Historia se centra en el desarrollo del pensamiento crítico respetuoso con las diferencias, competencia necesaria para enfrentarse a presentaciones de proyectos y producciones y poder contribuir en los términos adecuados. En Educación en Valores Cívicos y Éticos se profundiza el reconocimiento y valoración de los sentimientos, así como en la actitud hacia los demás. Tecnología y Tecnología y Digitalización hacen referencia a la comunicación de los proyectos y soluciones tecnológicas, es decir, se refieren al desarrollo de la misma competencia, pero dentro del ámbito técnico.

En Lengua Castellana y Literatura se hace referencia a la puesta al servicio del diálogo y de la convivencia las prácticas comunicativas, por lo que también se aprecia el vínculo con la CE.EPVA.8. En la materia de



Matemáticas podemos apreciar que se refiere a la comunicación para dar significado y coherencia a las ideas.

### Vinculación con el Perfil de salida

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

## Saberes básicos

### A. Patrimonio artístico y cultural.

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

El patrimonio constituye el testimonio de nuestros antepasados en cuanto a su forma de entender el mundo, caracteriza e influye en nuestro modo de vida actual, configura nuestra identidad cultural y nos proporciona sentimiento de pertenencia. El presente bloque abarca una serie de contenidos relacionados con el patrimonio artístico y cultural, entendiendo por ello: los monumentos, obras arquitectónicas, esculturas o pinturas monumentales, elementos de carácter arqueológico y grupos de elementos, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia.

Con la adquisición de estos contenidos se pretende que el alumnado vincule los elementos que configuran los procesos artísticos con las características de la cultura a la que pertenecen. Para ello se pone en contacto al alumnado con la evolución de las corrientes artísticas y la importancia representativa, expresiva y comunicativa que han desempeñado y desempeñan. Por último, se promueve que sea capaz de valorar y respetar los bienes y prácticas culturales propios y ajenos, así como las diversas identidades culturales.

Los saberes de este bloque se pueden enlazar con el resto de los saberes de Educación Plástica Visual y Audiovisual debido a que se pueden utilizar de forma transversal dentro de la materia, pueden servir fácilmente de temática con la que poner en práctica otros contenidos. Además, podemos encontrar relaciones con otras materias de la etapa, es muy evidente la relación con Geografía e Historia, en la que se trabajan los periodos históricos con las manifestaciones artísticas que los caracterizan, en concreto en el bloque C de saberes encontramos numerosas relaciones con estos saberes particulares, sería posible abordarlos de forma coordinada ofreciendo al alumnado un conocimiento aplicado en diferentes materias. En cuanto a las particularidades de la Comunidad Autónoma, Castilla la Mancha ofrece múltiples ejemplos que nos permiten trabajar patrimonio artístico y cultural desde lo local, acercándonos al entorno del alumnado y proporcionando un aprendizaje mucho más significativo. Por ejemplo, podemos recurrir a conjuntos arquitectónicos concretos para trabajar estilos como el gótico isabelino con elementos renacentistas en el Palacio del Infantado o el mudéjar (Catedral o Iglesia de San Gil), utilizar las obras de Francisco Sobrino para entender el papel del artista como precursor de la abstracción, acercar al alumnado a la obra y la programación de centros artísticos y culturales como el Museo de Francisco Sobrino... incluso trabajar desde el arte urbano actual recorriendo las calles de la ciudad. La función del arte como educador público cobrará sentido si acercamos a nuestro alumnado al arte de su tiempo, a través de experiencias y creaciones actuales. Son numerosas las opciones que brinda la comunidad y el papel del docente o de la docente es clave para acercarlas al alumnado, muchas veces los adolescentes no participan de la vida artística y cultural de la ciudad por desconocimiento y esto es algo que se puede mejorar desde el aula.

El bloque agrupa los saberes en tres puntos diferenciados:

En el primero de los tres se hace referencia a los géneros artísticos. El conocimiento y la comprensión de las artes incluye el aprendizaje de los géneros artísticos y los estilos vinculados a cada uno de ellos, así como un repertorio de sus obras más características. En esta etapa se pretende que el alumnado conozca los géneros, sea consciente de que cada estilo los adapta a sus necesidades, identifique sus características principales y asimile alguna de las técnicas básicas que los desarrollan.

En el segundo punto de saberes, "Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico".

En este apartado se pone en valor el contexto, tanto geográfico como histórico. El alumnado entrará en contacto con diferentes estilos y tendencias de los que conviene destacar sus características principales, no hace falta abordarlos de forma exhaustiva. Conviene destacar las características principales de los estilos que se vayan a explicar y que los alumnos y las alumnas sean capaces de reconocerlas en obras

determinadas. Aquí es donde el docente o la docente pueden aprovechar para tratar las particularidades de la Comunidad y relacionar los saberes con Geografía e Historia.

El último punto de saberes hace referencia a las formas geométricas en el arte y su entorno y al patrimonio arquitectónico. Para abordarlo habrá que partir de las formas geométricas y sus características en sí mismas (bloque C de saberes, apartado tres: "Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos") Y una vez asimilados se puede pasar a identificar la geometría en el arte, la naturaleza, a clasificar las formas presentes en nuestro entorno. En cuanto a la parte que aborda el patrimonio arquitectónico se hace referencia a contenidos que puede que se hayan tratado al hablar de las manifestaciones artísticas y culturales más importantes, pero si no es así se trata de darle a la arquitectura un capítulo específico, en el que se pueden aplicar las formas geométricas, ponerla en contexto con los estilos más importantes o introducir las diferentes formas de representarla.

En cuanto al tipo general de actividades con las que poner en práctica estos saberes, dado que se trata de un bloque en el que predomina el análisis, la observación y la identificación, las actividades que se plantean tendrán un mayor componente teórico que otros bloques de saberes. Se pretende potenciar la percepción de las manifestaciones artísticas para mejorar la observación consciente y a su vez contribuir al disfrute de la obra. Por ello es necesario introducir la reflexión acerca de la producción artística, aun así, esto es absolutamente compatible con la producción artística. Es fundamental proporcionar al alumnado referencias de las que partir, con la intención de que siempre haya un vínculo con el patrimonio histórico o presente.

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

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

EPVA.A.3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio artístico.

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

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

La expresión gráfica es una de las formas de expresión más potentes para transmitir ideas y conceptos, ya sea en el ámbito artístico o técnico, son numerosos los profesionales que necesitan recurrir a ella para comunicarse. Este bloque de saberes hace referencia a los elementos que componen y construyen las imágenes. Cada uno de los elementos que las compone tiene un significado en sí mismo, pero es el espectador el que, a través de sus conocimientos y experiencia previa, atribuye un significado al conjunto convirtiendo las imágenes en el elemento central del lenguaje visual. Proporcionar al alumnado conocimiento sobre sus elementos formales contribuirá a que sean más competentes a la hora de comprender lo que ven y a su vez a la hora de expresarse gráficamente.

Expresarse y comunicarse, utilizando los códigos artísticos con imaginación y creatividad, y el desarrollo de la percepción visual, son los dos pilares que estructuran este segundo bloque. Los dos van encaminados a conseguir un alumnado consciente de que producir mensajes gráficamente es una manera más de expresión y comunicación que pertenece a todas las personas y no se reduce a unas pocas en el ámbito artístico. La capacitación para expresarse gráficamente a través de proyectos artísticos que permitan transmitir ideas, sentimientos, incluso la propia identidad, son aspectos que están presentes en el desarrollo personal, escolar y social del alumnado. Los contenidos que en este bloque se enlazan directamente con el bloque C de la materia, que es el encargado de abordar técnicas y procedimientos. En el bloque C se parte de los contenidos del B para desarrollar los suyos, por lo que si se tratan temporalmente en orden se posibilitará un desarrollo de lo particular a lo general, comprender primero las partes para luego poder integrarlas en el todo facilitando la comprensión y la asimilación al alumnado.

El bloque se estructura en 6 apartados:

En el primero se introduce el lenguaje visual como forma de comunicación, lo que se pretende es profundizar en la alfabetización visual y así ampliar las posibilidades del alumnado a la hora de comunicarse.

En los siguientes dos apartados se especificarán los elementos que lo componen haciendo referencia a sus características como a sus posibilidades expresivas. Se tratarán por un lado los elementos básicos: punto, línea y plano. Y por otro los visuales, la forma, el color y la textura. Se trata de que aprendan a

trabajar con estos elementos, de forma aislada inicialmente y relacionándolos cuando ya dominen el bloque de saberes.

Tras estudiar los elementos que caracterizan este lenguaje, en el cuarto apartado se trabaja con la percepción visual y los principios que la rigen. Es habitual encontrar en el alumnado la idea de que la realidad es como la vemos, hacerles reflexionar sobre ese proceso y enseñarles cómo procesamos lo que vemos es necesario para que tomen conciencia de la realidad visual que les rodea.

Por último, el quinto y sexto apartado se centra en articular y relacionar los conceptos estudiados en los apartados 2, 3 y 4.

El estudio de la composición y sus herramientas proporciona las pautas para posicionar y modificar los elementos en función de la imagen final que se quiere obtener y qué se quiere transmitir con ella y el espacio, volumen, la luz como elemento formal expresivo en todo lo que rodea.

De cara al planteamiento general de las actividades de este bloque encontramos dos tipos evidentes. Por un lado, las encaminadas a identificar y distinguir lo estudiado en ejemplos ya existentes, mejorando así la lectura de obras artísticas. Y por otro las destinadas a poner en práctica cada uno de los apartados de saberes. La práctica puede abordarse de forma acumulativa ya que son contenidos que se van complementando y articulando.

EPVA.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.

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

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

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

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

EPVA.B.6 Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.

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

- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.
- Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación
- El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.

Las herramientas para la creación artística son la temática principal que se va a abordar en el tercer bloque de saberes. Éste engloba el conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes que necesita el alumnado para enfrentarse a la elaboración, producción y comunicación a través de las imágenes. Los elementos estudiados en el bloque anterior servirán como recurso de aplicación con las diferentes técnicas que se van a trabajar.

Este bloque implica poner en juego habilidades de pensamiento divergente y convergente, puesto que comporta reelaborar ideas y sentimientos propios y ajenos; encontrar fuentes, formas y cauces de comprensión y expresión; así como planificar, evaluar y ajustar los procesos necesarios para alcanzar unos resultados. Se trata de buscar y aplicar los recursos necesarios para, o bien, percibir, comprender y enriquecerse con diferentes realidades y producciones del mundo del arte y de la cultura o bien, producirlas y posibilitar su propia expresión y comunicación.

Los saberes se distribuyen en cinco apartados. Los dos primeros se centran en el proceso creativo en general, son independientes de la técnica y son necesarios para trabajar la producción artística. En el primero se detallan operaciones plásticas y el segundo se centra principalmente en el proceso. Muchas veces el alumnado es propenso a realizar la producción que se le solicita sin recoger el proceso y hay que hacerles ver que el paso desde la idea hasta la producción es una parte fundamental y necesaria en la obtención del resultado final. Durante el proceso se hacen pruebas y se descartan opciones en virtud de la definitiva, es una manera de razonar y justificar la solución por la que se opta.

El tercero y el cuarto aportan los conocimientos necesarios para introducirse en el dibujo técnico, tanto en la geometría plana como en los sistemas de representación. Ambos se consideran herramientas técnicas para profundizar en la resolución y la expresión gráfica de aspectos técnicos.

Y los tres últimos hacen referencia a técnicas de expresión referentes al dibujo artístico. El conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos y la utilización de sus códigos constituyen un conjunto de herramientas que posibilita que el alumnado pueda expresarse con iniciativa, imaginación y creatividad. En uno de los temas se desarrollan técnicas básicas correspondientes a las dos dimensiones, tanto secas como húmedas y en el otro, técnicas básicas correspondientes a tres dimensiones. En ambos casos son objeto de estudio las características propias de cada técnica y los diferentes usos que se le atribuyen en el campo artístico.

En cuanto a las actividades tipo, por tratarse de un bloque centrado en las técnicas, la directriz principal es ponerlas en práctica y experimentarlas. Evidentemente hay que hacer un esfuerzo de documentación y de información previo, pero como realmente van a integrar los procedimientos es ejecutándolos. Conviene proporcionar fuentes y ejemplificar para guiar al alumnado y a partir de ahí implicarlo en la producción artística.

EPVA.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

EPVA.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.

EPVA.C.3. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño.

EPVA.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

EPVA.C.5. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.

EPVA.C.6. Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación

EPVA.C.7. El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.

#### D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

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

La comunicación visual hace referencia a la información que se transmite a través de las imágenes. La sociedad actual está altamente expuesta a imágenes tanto visuales como audiovisuales. El alumnado de esta etapa aprende de la televisión, de las películas y series, de los videojuegos con los que interactúa, configura su identidad en base a ídolos mediáticos, determina su dieta basándose en las marcas y desarrolla su ocio a través de pantallas. Su forma de interactuar con las imágenes muchas veces les hace creer que lo que ocurre en la pantalla es la realidad, con este bloque se pretende abordar la alfabetización visual, los alumnos o las alumnas no ven de manera crítica a menos que se les enseñe específicamente a hacerlo.

Los conocimientos que se trabajan en el bloque están destinados a aprender a observar y a leer las imágenes de manera crítica, tomando conciencia y comprendiendo mejor el mundo que les rodea. Por otro lado, no podemos olvidar que, al igual que están expuestos a numerosas imágenes en todos sus entornos, los alumnos o las alumnas constituyen un grupo creador de miles de fotografías y vídeos mediante todo tipo de dispositivos sin saber por qué lo hacen o qué quieren contar a los demás. Por todo ello se trabajan dos ámbitos, la lectura y la producción de mensajes.

Hasta ahora, los saberes que se han expuesto en los bloques A, B y C se han centrado principalmente en las manifestaciones artísticas, su análisis, valoración, producción... obviamente en todos ellos se está trabajando con imágenes que transmiten mensajes y forman parte también de la comunicación visual. Pero los saberes que aquí se tratan no solo se ocupan de productos visuales catalogados como artísticos, sino de toda creación visual relacionada con la producción de significado, es decir con la cultura visual. Se trata de incluir el arte popular inmerso en la vida cotidiana a través de la publicidad, el diseño o el uso de objetos domésticos.

Los contenidos desarrollados en el bloque B nos serán de utilidad para trabajar el bloque C, en concreto posibilitarán la realización del análisis formal de las imágenes, análisis en el que se analizan los elementos que componen la imagen, como el tamaño, la forma, el color, la textura, la iluminación, la composición...

Por esto se recomienda trabajar previamente los elementos básicos de la imagen, la composición y las operaciones plásticas, así el alumnado tendrá mayor dominio de cara a hacer un análisis más apropiado. El bloque se estructura en 4 puntos; en los dos primeros se plantea qué es el lenguaje visual, su capacidad para transmitir mensajes, finalidades, contextos... se trata de puntos generales que proporcionan teoría encaminada principalmente al análisis de imágenes. En ellos se trabajan las funciones de la imagen, su contexto y los elementos que la componen. Las actividades de esta parte del bloque irán encaminadas a amortiguar el impacto que la exposición a las imágenes tiene en la vida del alumnado. Los dos últimos puntos del bloque de saberes cambian el enfoque respecto a los dos puntos anteriores, en este caso se trata de contenidos encaminados no solo a la lectura sino también a la producción de imágenes. En ellos se trabaja el lenguaje visual aplicado a ámbitos como el cómic, la fotografía, el cine, la animación, la publicidad y los formatos digitales y además de las técnicas básicas para poder producir y transmitir mensajes utilizando el lenguaje visual.

EPVA.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.

Contextos y funciones.

EPVA.D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

EPVA.D.3. La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.

EPVA.D.4. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

EPVA.D.5. Edición digital de la imagen fija y en movimiento.

EPVA.D.6. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

Concreción de los saberes básicos de EPVA:

### **A. Patrimonio artístico y cultural**

Incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas.

*Conocimientos, destrezas y actitudes Orientaciones para la enseñanza*

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

- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

Al igual que en el primer curso, al presente bloque de saberes conviene darle un enfoque

transversal dentro de la materia. A lo largo de los dos cursos se pueden aprovechar estos contenidos para ejemplificar y concretar el tema con el que trabajar algunos de los saberes presentes en los otros bloques.

Respecto a las manifestaciones culturales y artísticas, una forma de abordarlas es, tras la introducción de los estilos que se pretende que interioricen, hacer actividades de enlazar y relacionar. Se proporcionaría a los alumnos o a las alumnas 3 bloques: las imágenes de las representaciones artísticas, sus nombres y autores o autoras y por último una serie de características. Los alumnos o las alumnas deben, con ayuda del profesorado vincular la identificación y las características con las obras.

Otro modo de trabajar este conjunto de saberes es elegir una serie de obras representativas de las épocas y estilos que se pretenden transmitir y posicionarlos en una línea del tiempo artística. Conviene que en las obras que se elijan para realizarla se observen elementos comunes que permitan apreciar a simple vista cómo cambian según la época y el estilo. Se trata principalmente de que aprecien de manera gráfica que los períodos artísticos están vinculados al momento y al emplazamiento. Implicarlos en la producción de la línea de tiempo artística contribuirá a que su aprendizaje sea más significativo. Como en primero, conviene volver a abordar cuestiones como el estilo y las modas y reflexionar sobre ello esta vez de una forma más profunda.

De cara a enfrentarse al análisis de las obras, en segundo se puede proporcionar una breve guía al alumnado y no enfocarlo solo con las preguntas concretas que se planteaban en primero. En este curso el alumnado ya tiene más recursos para encarar un análisis, pues el curso pasado ya entró en contacto con los elementos del lenguaje visual y sus principales características. No obstante, sería conveniente trabajar estos saberes tras ver los bloques B y C, de esa forma el alumnado podrá enlazar esos contenidos que ha aprendido de forma aislada y obtener una visión de conjunto que contribuya a dar significado a lo estudiado.

Para trabajar el patrimonio local histórico y actual es muy interesante organizar salidas y acercar al alumnado a la obra, siempre dedicando unas sesiones a los saberes que se van a trabajar en ella.

En cuanto a las manifestaciones artísticas y culturales cercanas conviene proporcionar un calendario actualizado de lo que ocurre en el entorno del alumnado.

Respecto a las formas geométricas en el arte, dado que en Toledo contamos con el magnífico ejemplo del arte mudéjar, podemos utilizarlo como muestra en la que investigar patrones y descubrir formas geométricas. Si el alumnado ya domina las formas geométricas y es capaz de realizar operaciones guiadas con ellas es interesante plantearle la posibilidad de ser él el que partiendo de un diseño geométrico

complejo desarrolle el proceso de obtención hacia atrás, hacia las formas más básicas. También sería muy interesante convertirle en diseñador de nuevos patrones o incluso encargarle la decoración geométrica de un elemento concreto en un edificio mudéjar de la comunidad.

Respecto al estudio del patrimonio arquitectónico se puede integrar en las manifestaciones artísticas y culturales o dedicarle un capítulo aparte. Conviene introducirles conceptos como la representación del espacio, tanto en 2d como en 3d. Estos son saberes transversales dentro de la materia, están directamente relacionados con la representación del espacio que se desarrollará en el bloque C.

La mejor forma de valorar el patrimonio es promover el contacto con las obras artísticas y sus elementos configuradores, además de posibilitar el aprendizaje de sus características y sus contextos. Se trata de facilitar el conocimiento, su puesta en valor y el apoyo a su conservación y cuidado. Posibilitar la realización de actividades de disfrute personal y en grupo hará que la motivación del alumnado aumente.

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

Engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión.

*Conocimientos, destrezas y actitudes Orientaciones para la enseñanza*

- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.

- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

El lenguaje visual es un contenido transversal que se desarrollará a través de todos los bloques de saberes de la materia, pero es en este bloque en el que se especifica y se describe específicamente.

En segundo los elementos básicos del lenguaje visual se pueden abordar partiendo de obras determinadas, en las que se solicite a los alumnos o a las alumnas un análisis de qué efectos expresivos y comunicativos tienen, ya no hace falta trabajarlos de forma aislada como en primero.

Para completar ese análisis una posibilidad es solicitar una modificación del uso de los elementos determinados en la obra (práctica también aplicable a conceptos como forma, color y textura)

Otra opción es plantear una producción abierta en la que apliquen las cualidades expresivas de los elementos de una forma determinada.

El planteamiento de ejercicios de dibujo de observación es un modo de ofrecerles diversas prácticas en las que vayan cogiendo mayor seguridad y confianza a la hora de expresarse gráficamente, además de desarrollar su agudeza y sensibilidad visual en lo que concierne a las cualidades de las superficies y las formas. Muchas veces encontramos a alumnos o a alumnas que no se atreven a realizar ejercicios por miedo a que no les salga bien el dibujo, realizar ejercicios de técnica sencillos hará que ganen en seguridad.

Respecto al curso pasado se profundizará en cuanto al color. Aparecen en este curso las relaciones cromáticas, para abordarlas se puede recurrir al uso de ruedas concretas o de escalas. Si el centro dispone de los medios adecuados es conveniente que los alumnos o las alumnas se acerquen a programas de retoque fotográfico en los que es muy sencillo visualizar modificaciones de tono, saturación, luminosidad... Si no es posible conviene hacer una buena selección de obras en las que se aprecien estas características y variaciones. ¿Qué implica que una obra esté saturada? ¿Qué sensaciones nos produce una obra con mucha luminosidad? ¿Y con baja? ...

Así como el color, las texturas también se abordarán de forma más aplicada. Se les puede solicitar prácticas de texturas gráficas a través de la técnica de la ilustración. Se puede plantear una ilustración y que vayan jugando con sus rellenos para obtener diferentes resultados, es una opción para retomar las capacidades expresivas del punto y la línea. Otra alternativa es practicar la estampación, utilizar este método es otro modo de vincular contenidos dentro de la materia, en concreto el color. En primero se aborda el concepto, la clasificación y se trabaja principalmente la modificación de elementos para analizar qué ocurre, en este curso, partiendo de lo anterior asimilado, se da más vía libre al alumnado para que sea capaz de realizar creaciones libremente, o con temáticas orientadas, y emplee lo aprendido en relación a los elementos formales de la imagen como un recurso más a la hora de expresarse.

Muchas veces la mayor parte de los alumnos o de las alumnas en este nivel no se han cuestionado todavía si lo que llega a su mente es solo lo que ven sus ojos o si hay una interpretación de por medio. Es por ello conveniente hacerles reflexionar sobre esta cuestión antes de introducir los principios perceptivos y su influencia en la percepción de la realidad.

Como contenido transversal dentro de la materia la publicidad y el diseño nos pueden ayudar como herramientas para ejemplificar todo lo que aquí se trata. Conviene proporcionarles ejemplos en los que los principios perceptivos se convierten en herramientas para la creación de determinados diseños. Como ejercicio se les puede solicitar la aplicación de las leyes de la Gestalt en la

transformación de diseños existentes para mejorar su percepción o incluso la creación de diseños de logotipos.

El segundo bloque de saberes finaliza con la composición. Para que comprendan el concepto de forma aplicada se puede descomponer una obra gráfica por capas (bien sea con recortes o utilizando programas digitales) Se trata de que separen mínimo en fondo (tendrán que reconstruirlo para no tener vacíos) y figuras para que puedan jugar con los elementos que la componen distribuyéndolos de modo diferente, así pueden experimentar con conceptos como equilibrio, posición, dirección, espacio, peso visual, punto de interés... Una vez se decidan por su producción final deberían ser capaces de explicar su intención y justificarla con las operaciones de modificación realizadas.

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

Comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo.

*Conocimientos, destrezas y actitudes Orientaciones para la enseñanza*

- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
- Introducción a la representación de formas tridimensionales en el plano. Sistemas de representación.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones.

Su uso en el arte y sus características expresivas.

En segundo curso conviene enfocar el apartado de las operaciones plásticas dentro del proceso creativo desde el punto de vista de la geometría, y abordar conceptos como el módulo, giros, traslaciones, proporción y escalas.

Respecto al proceso creativo el enfoque es el mismo que se plantea en el primer curso, se trata de un saber tan básico y necesario que conviene solicitarlo en todas las producciones del alumnado.

Acostumbrar al alumnado a valorar y a detenerse en el proceso de creación hará que nuestros alumnos y nuestras alumnas sean mucho más capaces de desarrollar soluciones y planteamientos pensados y razonados. Conviene trabajar estos saberes de forma continua y aplicada, haciendo hincapié en ese proceso en cada una de las producciones que se les solicite. Conseguir que desarrollen un proceso de creación con bocetos, pruebas y descartes que nos lleven a la mejor solución suele costar bastante, conviene para ello solicitar que realicen pruebas y bocetos en la mayoría de las producciones que hagan y darle un valor a la hora de corregirlo, si no es así ellos tampoco percibirán esa importancia. Es fundamental transmitir la importancia de la coherencia, si pretendemos desarrollar unas ideas y conseguir unos objetivos tenemos que basarnos en procedimientos, técnicas y materiales que contribuyan a que lo consigamos.

Al igual que ocurre en el primer curso los contenidos relacionados con la parte técnica constituyen el grueso de saberes de este bloque. En este caso se desarrollan en dos partes, la referente a la geometría plana y la que se refiere a los sistemas de representación. Conviene desarrollar los contenidos siguientes:

Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad.

Segmentos: Trazados y operaciones.

Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas.

Definición y construcción de tangencias y enlaces. Aplicación a la creación de formas. Óvalo, ovoide y espiral. Aplicación de tangencias y enlaces.

Ángulos: clasificación, y operaciones.

Teorema de Thales y aplicaciones.

Formas geométricas planas: triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Triángulos: puntos y rectas notables. Clasificación de formas geométricas planas. Aplicación en diseños geométricos.

Relatividad del tamaño de las formas. Proporción y escalas.

Espacio y el volumen. Representación objetiva de formas tridimensionales en el plano. Sistemas convencionales proyectivos con fines expresivos y descriptivos: sistema diédrico, sistema axonométrico y perspectiva cónica. Aproximación a sus elementos principales.

Para trabajar la aplicación de los contenidos referentes a la geometría plana es posible vincularlos al bloque A de saberes y enlazarlos con la búsqueda de geometría en el patrimonio. También se puede enfocar hacia el entorno natural.

Una forma de acercar a los alumnos o a las alumnas a la representación del espacio y el volumen en

el plano es mostrarles cómo lo hacen en entornos cercanos a ellos o a ellas, puede ser, por ejemplo, a partir de los videojuegos que más les interesan y hacer un ejercicio de observación para identificar las similitudes y las diferencias que hay entre ellos. Esta es una forma de vincular los contenidos con su realidad y a su vez hacerles ver la utilidad de éstos.

Respecto a las técnicas en dos y tres dimensiones, como en el primer curso, conviene desarrollarlas cuando se les solicite a los alumnos o a las alumnas prácticas en las que puedan utilizarlas. Es importante dedicar una sesión específica a dar las pautas principales, pero conviene que las pongan en práctica con sus creaciones en las que a su vez trabajan otros conceptos. Se pueden aprovechar los saberes del segundo bloque que hacen referencia a los elementos formales de la imagen para introducir técnicas secas, húmedas, collage... Respecto a su uso en el arte conviene vincularlo al primer bloque de saberes, incluso hacerlo en cada actividad en la que se utilice un ejemplo propio de la historia del arte.

#### **D. Imagen y comunicación visual y audiovisual**

Incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

*Conocimientos, destrezas y actitudes Orientaciones para la enseñanza*

- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características de la publicidad, el cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

Cualquier tipo de transmisión de información realizada a través de imágenes es considerado comunicación visual. Los saberes que se desarrollan en este bloque están enfocados al desarrollo de la alfabetización visual. Se trata de contenidos transversales, siempre que trabajemos con imágenes van a estar presentes, aunque no sea de forma específica.

Para introducir el bloque conviene hacer conscientes a los alumnos o a las alumnas que la comunicación visual está presente en sus vidas de forma absolutamente cotidiana. En primero se planteaban las actividades de introducción en relación a la cantidad de imágenes que utilizan al día, ya sea recibiendo o emitiendo. En segundo, las actividades introductorias conviene enfocarlas para hacerles reflexionar sobre qué mensajes son los que habitualmente reciben y hacerles pensar sobre si les influyen en algún modo o no.

Es conveniente partir de la definición de imagen y de la diferencia entre discurso connotativo y denotativo. Para abordar el análisis y la lectura de imágenes conviene reforzar los contenidos que se introdujeron el año anterior. Se trata de que identifiquen las herramientas de configuración (formato, formas, color, iluminación, soporte) y de organización (tipo de composición, recursos), el grado de iconicidad, la utilización de símbolos y signos, el mensaje de la imagen, su contexto y su función. Algo que puede resultar de ayuda es proporcionarles un guion que oriente el análisis. En este nivel se puede dar más autonomía al alumnado en la realización de este ejercicio y no hace falta concretarle y pautarle tanto como en primero. Conviene realizar el análisis de imágenes fijas, pero introducir también el de imágenes en movimiento. De cara a la elección de la temática es interesante planificar qué se pretende obtener de los análisis para trabajar sobre el tipo de mensajes que reciben los alumnos o las alumnas y si les transmiten algo más que el mensaje obvio que se ve a simple vista. Por ejemplo, se puede hacer un repaso de los personajes a los que se les atribuyen cualidades positivas y negativas en las películas de Disney para ver si presentan características comunes o por el contrario no.

Es fundamental que los alumnos o las alumnas reflexionen sobre la información que reciben de forma indirecta, y que analicen si los modelos que consumen pueden o no influir en sus vidas, en su manera de configurar su identidad, en su forma de consumir, en la creación de prejuicios y estereotipos...

La parte final del bloque de saberes se centra en la producción de éstas. Para ello es necesario profundizar en materiales, técnicas y soportes y en las fases del proceso de realización. Conviene introducir a los alumnos o a las alumnas en sus características e implicarles en la producción de un ejemplo de cada uno de ellos. Lo importante de estos ejercicios prácticos es que en el género que se decida para expresarse, seleccionen un mensaje y apliquen las herramientas estudiadas para transmitirlo gráficamente.

#### **Criterios de evaluación y calificación. EPVA**

El artículo 2.d del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo define los criterios de evaluación como: "referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o



actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje”. Esta misma definición se recoge en el artículo 2.d del Decreto 82/2022, de 12 de julio.

La enseñanza tiene como objetivo generar cambios en el aprendiz o en la aprendiz. Para saber si se han conseguido esos cambios habrá que analizar la diferencia entre el punto de partida y el momento determinado que establezcamos dentro de la etapa concreta. Evaluar al alumnado es estimar sus conocimientos, aptitudes y rendimiento en un momento determinado de su proceso de aprendizaje, es una forma de valorar cómo se está desarrollando el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, a través de la evaluación y la toma de datos el docente o la docente tomarán conciencia del éxito o el fracaso para poder tomar las decisiones pertinentes y modificar estrategias y prácticas docentes si fuera necesario. La toma de medidas puede ser general o individual, si algún alumno o alguna alumna lo requiere en particular y debe producirse en cualquier momento del curso cuando el progreso no sea el adecuado.

La evaluación deberá ser formativa (servir para que los alumnos o las alumnas tomen conciencia de su propio proceso y proporcionarles las pautas sobre cómo mejorar, es decir, su intervención se centrará en los procesos de mejora), continua (la recopilación y toma de datos debe realizarse de forma sistemática y habitual, debe permitir obtener información de manera previa al cierre de ciclos escolares, de lo contrario no habrá margen de maniobra) e integradora (debe tener en cuenta la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el desarrollo de las competencias clave previstas en el Perfil de salida).

La materia Educación Plástica Visual y Audiovisual corresponde a los dos primeros cursos de la Educación Secundaria por lo que la adquisición de las competencias específicas será un objetivo a conseguir a lo largo de los dos cursos. El aprendizaje de los saberes básicos será lo que permita la adquisición de las competencias al final de 2º y 3º de ESO. Estos se distribuirán entre los dos cursos y se proporcionará a los alumnos o a las alumnas situaciones de aprendizaje diversas que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado.

Dadas las diferencias entre cada una de las competencias a conseguir es fundamental que los docentes o las docentes hagan uso de instrumentos de evaluación variados, diversos y adaptados a las diferentes situaciones de aprendizaje. Los criterios de evaluación referidos a las competencias específicas se constituyen como herramientas para comprobar el grado de consecución de éstas. Mediante su utilización podremos obtener una evaluación cuantitativa y cualitativa del alumnado en un momento determinado.

A modo de conclusión debemos recordar que la evaluación no es un fin en sí mismo, sino un medio para guiar la labor del docente o de la docente y del aprendiz o de la aprendiz, ser una herramienta para motivar, orientar y facilitar el aprendizaje del alumnado.

### **Competencia específica 1**

1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

1.2. Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

### **Competencia específica 2**

2.1. Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

### **Competencia específica 3**

3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

### **Competencia específica 4**

4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y

analizando la información con interés y eficacia.

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

### **Competencia específica 5**

5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

**Competencia específica 6**

6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, de manera específica el andaluz, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.

6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

**Competencia específica 7**

7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto,

experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

**Competencia específica 8**

8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una

actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

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

8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

Todas las competencias específicas tendrán el mismo valor, así como los criterios de evaluación incluidas en cada una de las mismas.

## 2º ESO EPVA I

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 8 x 12,5% = 100%	DESCR. PERFIL SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS (CONTENIDOS)	PONDERACIÓN SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2ºEPVA I
<p><b>Competencia específica 1.</b></p> <p>Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p>	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	<p>1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes.</p> <p>1.2. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte con interés y respeto.</p> <p>1.3. Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función.</p> <p>1.4. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <p>EPVA..A.1. Los géneros artísticos.</p> <p>EPVA..A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>EPVA..A.3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <p>EPVA..D.4 Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic.</p>	(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%
<p><b>Competencia específica 2</b></p> <p>Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p>	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3	<p>2.1 Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción.</p> <p>2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p> <p>2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <p>EPVA..A.1. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <p>EPVA.B.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p>EPVA.B.2. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <p>EPVA.B.5.– La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos</b></p> <p>EPVA.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <p>EPVA.D.2 Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p> <p>EPVA.D.4 Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic</p>	(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%
<p><b>Competencia específica 3.</b></p> <p>Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística</p>	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2	<p>3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p> <p>3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <p>EPVA.A.1. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p>	

individual y alimentar el imaginario.		impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	<p>EPVA.B.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p>EPVA.B.2. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <p>EPVA.B.5 La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos</b></p> <p>EPVA.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>EPVA.C.7 El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulos en el diseño.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <p>EPVA.D.1 El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.</p> <p>EPVA.D.2 Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p>	(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%
<p><b>Competencia específica 4.</b></p> <p>Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p>	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	<p>4.1. Observar, analizar y reconocer de los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p>4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p> <p>4.3. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas.</p> <p>4.4. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <p>EPVA.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p>EPVA.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <p>EPVA.B.5. Concepto de ritmo aplicado a la organización de formas en el plano.</p> <p>EPVA.B.5 La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p>EPVA.B.4 La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos</b></p> <p>EPVA.C.2 Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>EPVA.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>EPVA.C.5 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>EPVA.C.1 El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>EPVA.C.7 El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulos en el diseño.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <p>EPVA. D2 Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p> <p>EPVA D.4 Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic</p>	(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%

<p><b>Competencia específica 5.</b></p> <p>Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p>	<p>CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p>5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p>5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p> <p>5.3. Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <p>EPVA.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p>EPVA.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <p>EPVA.B.5. Concepto de ritmo aplicado a la organización de formas en el plano.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <p>EPVA.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>EPVA.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>EPVA.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>EPVA.C.5. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <p>EPVA.D.6. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<p>(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%</p>
<p><b>Competencia específica 6.</b></p> <p>Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p>6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.</p> <p>6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <p>EPVA.A.1. Los géneros artísticos.</p> <p>EPVA.A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>EPVA.A.3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <p>EPVA.C.1. – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>EPVA.C.6. Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <p>EPVA.D.2 Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p>	<p>(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%</p>

			EPVA.D.4 Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic	
<p><b>Competencia específica 7.</b></p> <p>Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p>	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.	7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <p>EPVA.B.2. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <p>EPVA.C.1.– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>EPVA.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>EPVA.C.2. – Factores y etapas del proceso creativo. Realización de bocetos.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <p>EPVA.D.6. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%
<p><b>Competencia específica 8.</b></p> <p>Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	<p>8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</p> <p>8.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p>8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <p>EPVA.B.2. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <p>EPVA.C.1.– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>EPVA.C.2.. – Factores y etapas del proceso creativo. Realización de bocetos.</p> <p>EPVA.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <p>EPVA.D.6. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%

## 3º ESO EPVA II

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 8 x 12,5% = 100%	DESCR. PERFIL SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	PONDERACIÓN SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3ºEPVA II
<b>Competencia específica 1.</b> Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	<b>1.1</b> 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.  <b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	<b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> EPVA.A.1. Los géneros artísticos. EPVA.A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. EPVA.A.3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.  <b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> EPVA.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.	(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%
<b>Competencia específica 2</b> Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3	<b>2.1</b> Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. <b>2.2</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	<b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> EPVA.A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. EPVA.A.3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. <b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> EPVA.B-1 – El lenguaje visual como forma de comunicación. EPVA.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. EPVA.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. EPVA.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. EPVA.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. <b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos</b> EPVA.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. EPVA.C.5. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.	(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%
<b>Competencia específica 3.</b> Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1,	<b>3.1</b> Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e	<b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> EPVA.A.1. Los géneros artísticos. EPVA.A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.	

interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	CC3, CCEC2	incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. <b>3.2</b> 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.	EPVA.A.3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. <b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> EPVA.B.1 – El lenguaje visual como forma de comunicación. EPVA.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. EPVA.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. EPVA.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. <b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual</b> EPVA.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. EPVA.D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.	(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%
<b>Competencia específica 4.</b> Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	<b>4.1</b> Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. <b>4.2</b> Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	<b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> EPVA.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. EPVA.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. EPVA.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. EPVA.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. <b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> EPVA.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. EPVA.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. EPVA.C.3 – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. EPVA.C.4. Técnicas básicas de expresión dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. EPVA.C.5. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas <b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> EPVA.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética a. Contextos y funciones. EPVA.D.4. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. EPVA.D.6. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.	(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%
<b>Competencia específica 5.</b> Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con	CCL2, CPSAA1, CPSAA3,	<b>5.1</b> Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la	<b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> EPVA.B.1 El lenguaje visual como forma de comunicación.	



<p>creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p>	<p>CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p>experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p><b>5.2</b> 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.</p>	<p>EPVA.B.2 Elementos básicos del lenguaje visual. Posibilidades expresivas y comunicativas. EPVA.B.3 Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: color. EPVA.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> EPVA.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. EPVA.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. EPVA.C.3. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. EPVA.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> EPVA.D.6. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. EPVA.D.4. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.</p>	<p>(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%</p>
<p><b>Competencia específica 6.</b> Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p><b>6.1</b> 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. <b>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> EPVA.A.1. Los géneros artísticos. EPVA.A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. EPVA.A.3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> EPVA.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> EPVA.C.3 – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. EPVA.C.5. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas. EPVA.C.6. Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación EPVA.C.7. El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> EPVA.D.6. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<p>(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%</p>

			EPVA.D.4. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.	
<b>Competencia específica 7.</b> Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.	<b>7.1</b> 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.	<b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> EPVA.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. EPVA.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. EPVA.C.3 Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. EPVA.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. EPVA.C.5. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. <b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> EPVA.D.3.La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales. EPVA.D.6. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. EPVA.D.4. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.	(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%
<b>Competencia específica 8.</b> Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	<b>8.1</b> 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. <b>8.2</b> 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. <b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	<b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> EPVA.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. EPVA.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. EPVA.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. <b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b> EPVA.C.1.– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. EPVA.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. EPVA.C.4.Técnicas básicas de expresión gráfico plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. <b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> EPVA.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. EPVA.D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. EPVA.D.4. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.	(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%

## METODOLOGÍA

### Introducción

Partimos del “Análisis de estado de los aprendizajes”

Partiendo de la evaluación inicial y con el apoyo de los documentos del año anterior del grupo realizaremos un análisis de estado de partida. Estableceremos procedimientos para adquirir los aprendizajes imprescindibles que no se hayan alcanzado.

El aprendizaje basado en la adquisición de competencias pone el acento en la distinción entre enseñanza transmisiva y aprendizaje activo, que prepare al alumnado para saber ser, para saber hacer y para saber aplicar el conocimiento.

Por lo tanto, habrá que proporcionar un aprendizaje que resulte significativo, de lo contrario será olvidado poco después de adquirirlo y no habrá servido para nada. Que el aprendizaje sea significativo implica que sea auténtico y duradero, el alumnado ahora es parte activa del proceso y tiene implicación activa en de su propio aprendizaje. El docente o la docente deberán analizar la situación de partida del grupo, para identificar el nivel general y los casos particulares que presenten diferencias significativas y precisen una atención individual. La práctica educativa será exitosa si logra tejer una red que enlace los conocimientos previos de los alumnos o de las alumnas, con sus intereses, con su realidad y contexto y a su vez con los contenidos que se pretenden transmitir. De este modo se posibilitará que los alumnos y las alumnas tengan interés y su participación sea activa.

De cara a diseñar la estrategia de aprendizaje particular de la materia partiremos de las competencias específicas.

Se pueden estructurar en tres categorías generales, las enfocadas principalmente en el análisis, la observación y el disfrute de la obra artística, las que fomentan el uso expresivo de la representación plástica y por último las que se refieren a la comunicación y expresión de estos procesos basándose en la lectura de la imagen o de la producción artística. Por ello debemos generar situaciones de aprendizaje que potencien estos tres aspectos, bien de forma aislada o interconectada. Se trata de educar para saber mirar, analizar y comprender el mundo visual que nos rodea y además de potenciar las capacidades creativas con el objetivo final de contribuir a que los alumnos o las alumnas puedan integrarse en la sociedad y contribuir a transformarla creativamente.

En la programación se seguirá una serie de metodologías y técnicas que se consideran más adecuadas para conseguir los objetivos marcados, en líneas generales es una metodología **activa y participativa**, donde nuestro papel es ser una guía para los alumnos, ya que son los protagonistas de todo el proceso. Además, será **flexible y personalizada** que tendrá en cuenta los distintos niveles y capacidades del alumnado, así como sus características individuales y de grupo.

Está encaminada a que los alumnos alcancen de la mejor manera posible las **competencias** específicas y perfil de salida, especialmente aquella que desde las diferentes materias puedan contribuir en mayor medida y fomentar las **inteligencias múltiples** (GARDNER).

En la programación se siguen teorías como el Constructivismo (NOVAK): la Teoría del Aprendizaje que destaca la importancia de la acción, es decir, del proceder activo en el PROCESO DE APRENDIZAJE y donde el profesor guía, proporciona información y desarrolla la crítica, mientras que el alumno razona y desarrolla capacidades, habilidades, actitudes y aptitudes.

Se aplican las directrices de teorías innovadoras de aprendizaje como es el “Conectivismo” y se relaciona con el uso de las TIC

Por eso, la metodología en el aula tendrá muy en cuenta el uso de las tecnologías para dotar a los alumnos las herramientas necesarias para lograr que sean capaces de aprender a aprender y de ser autónomos en su proceso de aprendizaje.

Trabajaremos estructuras del **Aprendizaje Cooperativo** se refiere a un grupo de procedimientos de enseñanza que parten de la organización de la clase en pequeños grupos mixtos y heterogéneos donde los alumnos trabajan conjuntamente de forma coordinada entre sí para resolver tareas académicas y profundizar en su propio aprendizaje. Ya que interactúan con los demás compañeros, tomando decisiones, aprenden a ser críticos, y a gestionar sus aprendizajes, dando y recibiendo ayuda, además mediante el trabajo cooperativo se fomenta otros de los principios como es el de socialización.

La **inteligencia emocional** por ser un aspecto de gran importancia para el desarrollo del alumno en cuanto a la mejora de calificaciones y al desempeño general educativo, además de ayudar a capacitar a los alumnos para ser emocionalmente inteligentes para una vida en sociedad y contribuir a principios como por ejemplo en clima de afecto y seguridad. Se fomentarán actitudes positivas ante diferentes situaciones.

La **gamificación** '*Game Based Learning*' es una metodología activa basada en el juego. El juego tiene gran poder socializante, además la accesibilidad que tienen nuestros alumnos a las nuevas tecnologías, lo hace como nueva forma de diversión con gran valor educativo. Por ello se usa esta metodología de la gamificación en cada una de las unidades con la incorporación de SCAPE ROOM, Aula Virtual o QUIZZ, que permite saber qué conocimientos han adquirido de la exposición de los contenidos con porcentajes individuales, y además entre ellos compiten por la clasificación final.

La manera de llevar a cabo estas teorías será mediante:

#### **Aprendizaje por descubrimiento**

No es como tal una metodología activa, pero sí es una base para las mismas. La enseñanza por descubrimiento coloca en primer plano el desarrollo de las destrezas de investigación y se basa principalmente en el método inductivo, y en la solución de los problemas.

#### **Aprendizaje basado en proyectos**

Base para otras metodologías totalmente complementarias. Fomenta la participación activa y crítica para el alcance de aspectos clave definidos en un proyecto.

Genera ciudadanos democráticos y con pensamiento científico, pensamiento crítico y ofrece el andamiaje para que el estudiante aprenda a realizar las tareas cognitivas que caracterizan el pensamiento crítico.

#### **Aprendizaje basado en problemas**

Fomenta el desarrollo del pensamiento crítico en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Facilita la interdisciplinariedad y la integración de conocimiento Contribuye al desarrollo del pensamiento lógico y matemático, no tienen por qué estar conectado con situaciones reales.

#### **Aprendizaje Basado en juegos**

Estrategia educativa que potencia en la persona la capacidad para aprender- jugar y al mismo tiempo le permita resolver problemas de la vida diaria. Resulta motivador para el alumnado y facilita que participe en experiencias de aprendizaje activo. Entender el juego como la forma en la que el ser humano aprende de manera más significativa. El alumnado explora y asume con normalidad el error, porque le permite mejorar y eso le resulta gratificante.

#### **Aprendizaje Basado en retos**

Aborda un problema real del entorno, es el aprendizaje vivenciado (Piaget). Fomenta personalmente el pensamiento reflexivo, crítico y cívico. Supone desarrollar competencias sociales y conlleva alta motivación.

#### **Aprendizaje Cooperativo**

Base para otras metodologías totalmente complementario. Enriquecimiento horizontal entre iguales que aportará un desarrollo social necesario para el alumnado.

Multitud de técnicas que dotan de versatilidad para su utilización en función del número de alumnado y la finalidad de la tarea.

#### **Aprendizaje Servicio**

Posee un fuerte componente de pensamiento social, desarrolla un lado más humano aportando diferentes valores (empatía, solidaridad, compromiso, civismo y tolerancia).

Origina así una conciencia social, un pensamiento más crítico y a su vez ejercita el pensamiento lateral en búsqueda de soluciones ya que le dota de responsabilidad.

#### **Gamificación**

Constituye una forma lúdica para motivar al alumnado hacia el aprendizaje. Abre vías de trabajo de forma directa hacia un pensamiento creativo conectado con el aprendizaje.

Aplicable a cualquier área de forma muy efectiva, hace uno de las TIC, fomentando la competencia Digital.

#### **Design Thinking**

Proviene del mundo del diseño, es transversal, busca resolver problemas grupalmente.

Potencia la creatividad colectiva en individuos que grupalmente no lo son mediante unas pautas.

Trae consigo el concepto de razonamiento abductivo.

Íntimamente relacionado con el visual thinking ya que utiliza esta herramienta, pero no sinónimo.

#### **Mindfulness**

Refuerza aspectos relacionados con autoconcepto, autoestima, identidad personal, necesarios para afianzar la personalidad y dejar atrás inseguridades y frustraciones.

Permite liberar el pensamiento de cargas innecesarias que lastran el desarrollo emocional. Facilitará un pensamiento creativo de forma más libre.

#### **Flipped Classroom** (Aula invertida)

Personaliza el proceso donde el alumnado se convierte en sujeto activo de la enseñanza-aprendizaje, hay un fomento de la competencia digital implícito. Se apuesta por la comprensión y aprendizaje colaborativo, elimina elementos repetitivos.

#### **Steam**

Posee un carácter interdisciplinar al combinar diferentes materias, pone en relieve la creatividad como valor al incluir al ARTE (crear para aprender). Aborda los problemas más allá del contexto educativo.

Conlleva un alto pensamiento crítico, razonamiento lógico, y un enfoque competencial hacia las TIC.

Supone una coordinación docente en un proyecto común, requieren de medios TIC.

### **Visual Thinking**

Posibilita la opción de sintetizar ideas, conceptos a través de una condensación de información a través de secuencias.

Constituye un recurso de apoyo visual, y a su vez una herramienta que desarrolla el pensamiento no verbal. Ayuda al desarrollo del pensamiento creativo mejorando la concentración, y posee un carácter lúdico.

**TBL** (Aprendizaje basado en el pensamiento)

Fomenta un pensamiento crítico, analítico y creativo.

Apuesta por el razonamiento, en la interpretación de la información del entorno.

### **Estrategias metodológicas.**

Se proponen una serie de orientaciones metodológicas específicas de la materia que pueden servir para orientar de forma más concreta el diseño de las situaciones de aprendizaje. En el enfoque de estas orientaciones específicas habremos de trabajar equilibradamente las tres formas en las que nos enfrentamos a los hechos artísticos y a la cultura, la dimensión productiva, la reflexiva y la comunicativa.

- El planteamiento de la materia **es eminentemente práctico**, por eso conviene aplicar todos los saberes a actividades o bien de análisis de ejemplos que refuercen los contenidos o bien de creación y producción artística (más o menos guiada). Pero todas las actividades que se solicitan deben ir acompañadas de una producción oral o escrita en la que el alumnado recoja la experiencia (puede hacer referencia al proceso, al resultado, a la relación con sus experiencias...). De este modo se trabajarán los tres bloques de competencias específicas y se contribuirá al desarrollo de la reflexión crítica y de la responsabilidad por parte del alumnado.

- Es fundamental que antes de enfrentarse a las diversas situaciones de aprendizaje planteadas los alumnos o las alumnas tengan claro qué se les está pidiendo, qué se espera de ellos y cómo se les va a evaluar. Esta es una forma de **potenciar su seguridad** en lo que están haciendo y contribuir al desarrollo de su autonomía.

- Conviene que las situaciones de aprendizaje que se planteen estén encaminadas a que el alumnado formule ideas, **establezca relaciones**, transfiera el conocimiento adquirido a nuevas situaciones...

- De cara a transmitir la importancia del proceso es conveniente que los alumnos o las alumnas cuenten con un cuaderno a modo de portfolio en el que registren el desarrollo de las tareas que realizan, recogiendo pruebas, diferentes planteamientos, posibles alternativas... se trata de hacerles ver que recoger este proceso va a contribuir a que sus propuestas finales estén más justificadas.

- Acercar la temática de las diferentes producciones o análisis y observaciones de los alumnos o de las alumnas a su entorno y realidad cotidiana o a temas que les causen interés va a contribuir a mejorar la motivación hacia la tarea. Conviene que a través de estas situaciones de aprendizaje el alumnado pueda manifestar su propia identidad y establecer un diálogo con determinadas problemáticas sociales y culturales, donde presente un posicionamiento crítico.

- En cuanto al **trabajo individual o cooperativo**, la materia va a requerir de los dos para desarrollar por completo sus saberes y adquirir las competencias específicas. El trabajo en pequeños grupos es muy bueno para obtener la colaboración del alumnado y obtener interacciones que enriquezcan el proceso, lo que tiene un impacto muy positivo en el aprendizaje. No obstante, habrá situaciones de aprendizaje particulares en las que sea necesaria una práctica individual que contribuya a que todos los alumnos o todas las alumnas experimenten enfrentarse un "problema" por ellos mismos o por ellas mismas para que sean conscientes de sus fortalezas y debilidades.

- Conviene promover **actividades investigativas** que promuevan el pensamiento crítico y reflexivo por medio de las cuales pueden aprender y dar sentido a las historias que hay tras las manifestaciones artísticas tanto históricas como contemporáneas.

- En cuanto a la atención a la diversidad es fundamental que a partir de las evaluaciones y tomas de contacto, se tomen medidas que se acerquen a las **necesidades de cada alumno** o alumna. Se trata de abordar la diversidad desde la inclusión. Una forma de hacerlo es graduar las actividades y tareas y adaptarse a los alumnos o a las alumnas que así lo requieran reconfigurando los resultados que se espera obtener de ellos o de ellas. Es importante que no pierdan la percepción de que pueden hacerlo bien.

- La participación en la vida cultural en contextos no propiamente académicos conforma una de las vías más directas para la adquisición de estos saberes. Tanto las instituciones culturales como, por ejemplo, los museos, sitios patrimoniales, centros culturales, galerías de arte, así como los productos que ofrecen las industrias culturales (industria editorial, cinematográfica, televisiva entre otras), son recursos que conviene utilizar para apoyar la labor educativa, así como propiciar encuentros con personas y/o comunidades que mantienen vivas sus expresiones culturales.

Por lo que respecta a **los recursos metodológicos**, la Educación Plástica y Visual contemplará los mismos principios de carácter psicopedagógico que constituyen la referencia esencial para un planteamiento curricular coherente e integrador entre todas las áreas de una etapa que debe reunir un carácter comprensivo a la vez que respetuoso con las diferencias individuales. Son los siguientes:

- Nuestra actividad como profesores será considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.
- Partiremos del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.
- Promoveremos la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.
- Buscaremos formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.
- Fomentaremos el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.

Se desarrollará la capacidad creadora en las experiencias de los trabajos de los alumnos. Para ello se protegerá la expresión individual y se estimularán la iniciativa y la espontaneidad. Esta es una enseñanza activa con respuestas inmediatas donde el alumno debe buscar soluciones en vez de esperar la respuesta del profesor.

### ACTIVIDADES.

Las clases siempre tienen un nexo común, Introducción, desarrollo y conclusión, secuencia que estructura la Programación, cada UD y cada sesión.

Las actividades son secuenciadas también y parten de los criterios de evaluación para su diseño, ya que en ellos confluyen competencias y objetivos. Las hay de varios tipos, distribuidos según el contexto:

- a) **Introducción (AM):** Han de introducir a los alumnos en lo que se refiere al aspecto de la realidad que deben aprender. Refuerzo a través del Repaso y relación con nueva propuesta. Parten del nivel competencial del alumnado, que se determina dependiendo de la UD, si es directamente vinculante con anteriores de las que se tiene ya constancia o no, entonces se hará la evaluación con lluvia de ideas, agrupamientos, pregunta-respuesta y rutinas de pensamiento:
  - Actividades de conocimientos previos (ACP) Son las que realizamos para conocer las ideas, las opiniones, los aciertos o los errores conceptuales de los alumnos sobre los contenidos a desarrollar.
  - Actividades de Motivación (AM): Han de producir el interés de los alumnos por lo que respecta a la realidad que han de aprender. Una de las condiciones para que el aprendizaje sea significativo es que el alumno esté motivado por el aprendizaje, para lo cual es importante partir de sus intereses y tratar de hacerlos activos. Podemos partir de estrategias como por ejemplo: visualización de un video, comentario de una noticia de prensa, presentación de una problemática. Se hará hincapié en la actividad de análisis (búsqueda, registro y tratamiento de la información).
- b) **Desarrollo (AD):** Abordamos los contenidos, los procedimientos o las actitudes nuevas.
  - Actividades de Desarrollo (AD) En ellas pretendemos manifestar el proceso de aprendizaje de los contenidos globales propuestos. Siendo por lo tanto su finalidad desarrollar los distintos contenidos propuestos para la consecución de los objetivos y adquisición de las competencias.
  - Actividades de Refuerzo (AR) Estas actividades están destinadas a atender a la diversidad, a las distintas capacidades, intereses, ritmos de aprendizaje... No pueden ser estereotipadas, sino que hemos de ajustarlas a las necesidades o carencias de cada alumno en cada tema concreto que sea necesario.
  - Actividades de Ampliación (AA) o *Actividades de consolidación* Son las que permiten continuar construyendo nuevos conocimientos a alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo propuestas y, también, las que no son imprescindibles en el proceso.
- c) **Conclusión o Consolidación (AC) o Situaciones de Aprendizaje:** Refuerzo de lo aprendido mediante su integración y visión personal. Reflejan las conclusiones principales de los contenidos. Se consolidan los contenidos conceptuales de la materia y por lo tanto se consiguen los objetivos.
  - **Actividad Basada en Proyectos (ABP)**

- Actividad de Consolidación (AC) Tienen por objeto valorar y recapitular lo aprendido llegando a conclusiones generales de todo el proceso de aprendizaje. Mapas conceptuales, esquemas, pruebas escritas, visual thinking...
- Actividad de evaluación (AE) Tienen por objeto la valoración del proceso de enseñanza del alumno a través de preguntas orales, o escritas, tareas.. sobre los contenidos y actividades trabajadas a lo largo de las distintas unidades.
- Actividad de Autoevaluación (AAE)

El eje vertebrador del área es la resolución de problemas, por tanto, el enfoque metodológico que se aplique estará en torno a él. Se basará en el planteamiento de problemas para los que hay que encontrar una solución adecuada, que será el diseño de un nuevo producto capaz de satisfacer una necesidad o de solucionar el problema planteado. Éste es el denominado **proceso creativo** que se desarrollará siguiendo el **método de proyectos**.

El **método de proyectos** es un método de resolución de problemas técnicos. Consiste en aplicar los conocimientos y habilidades en proyectos o pequeñas experiencias con el fin de resolver un problema técnico o necesidad para agudizar la observación, el ingenio y/o el trabajo en equipo.

Los contenidos enunciados serán introducidos en forma de espiral de manera que en cada proyecto tecnológico se trabajen a la vez varios tipos de contenidos. Por medio de actividades complementarias relacionadas con el problema planteado (análisis de objetos, consultas bibliográficas, ensayos y pruebas, experiencias, debates, etc.) cada resolución de un problema debe recorrer contenidos variados tales como técnicas de fabricación, expresión gráfica, hábitos de trabajo metódico, etc. De esta forma se pretende que los aprendizajes adquieran funcionalidad ya que se hace uso efectivo de ellos.

- Desarrollar, aplicar y poner en práctica las competencias clave previstas para la Educación Secundaria Obligatoria.
- Mostrar la consecución alcanzada de los objetivos generales de la etapa.
- Mostrar los conocimientos adquiridos sobre varios temas o materias.
- Aplicar métodos y técnicas de trabajo a través de contenidos diversos que ilustren su asimilación.
- Acercar a los alumnos a un modo de trabajar metódico donde poder aplicar los procedimientos y habilidades aprendidos en distintas materias.
- Centrarse en la indagación, la investigación y la propia creatividad, favoreciendo la curiosidad y el interés en su realización.

Su finalidad no es estudiar un nuevo temario o currículo, y sus características son:

- Facilitar y estimular la búsqueda de informaciones, la aplicación global del conocimiento, de los saberes prácticos, capacidades sociales y destrezas, no necesariamente relacionados con las materias del currículo, al menos no todos ellos.
- Realizar algo tangible (prototipos, objetos, intervenciones en el medio natural, social y cultural; inventarios, recopilaciones, exposiciones, digitalizaciones, planes, estudios de campo, encuestas, recuperación de tradiciones y lugares de interés, publicaciones, etc.).
- Elegir como núcleo vertebrador algo que tenga conexión con la realidad, que dé oportunidades para aplicar e integrar conocimientos diversos y dé motivos para actuar dentro y fuera de los centros docentes.
- Vivir la autenticidad del trabajo real, siguiendo el desarrollo completo del proceso, desde su planificación, distintas fases de su realización y logro del resultado final.
- Fomentar la participación de los estudiantes en las discusiones, en la toma de decisiones y en la realización del proyecto, sin perjuicio de que puedan repartirse tareas y responsabilidades.

En ningún momento se puede olvidar que el nivel al que planteamos el problema debe estar en consecuencia con los **conocimientos previos del alumno**.

- La fase de análisis del problema consiste en conseguir la información necesaria, bien como tarea del propio alumno y su grupo bien proporcionada por el profesor, como apuntes, fotocopias, fichas de trabajo, esquemas y cualquier material que se considere necesario. Toda la información recogida debe ser analizada y seleccionada, presentándose en grupo ante el resto de la clase.
- El análisis de ciertas obras y artistas puede resultar muy valioso, sobre todo si tiene relación con lo que vayamos a desarrollar.
- En la fase de diseño y elaboración se pondrá en práctica el aprendizaje de procesos de trabajo con su secuenciación, así como operaciones básicas, conocimiento de materiales, organización del trabajo, etc. Al diseñar se ejercita la expresión gráfica, pasando de bocetos a verdaderas obras finales.
- Por último, en la comprobación del resultado mediante pruebas de funcionamiento, calidad etc., se observarán las posibles modificaciones y se podrá sentir la satisfacción de un trabajo bien hecho.

Puntualmente trabajaremos con otros departamentos conjuntamente para la realización de diferentes proyectos que alberguen diferentes disciplinas y que se realicen en base siempre a la metodología por proyectos.

### **Agrupamientos:**

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

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

MODALIDAD DE AGRUPAMIENTO	NECESIDADES QUE CUBRE
Trabajo individual	Actividades de reflexión personal. Actividades de control y evaluación.
Pequeño grupo (apoyo)	Refuerzo para alumnos con ritmo más lento. Ampliación para alumnos con ritmo más rápido. Trabajos específicos.
Agrupamiento flexible	Respuestas puntuales a diferencias en: Nivel de conocimientos. Ritmo de aprendizaje. Intereses y motivaciones.
Talleres	Respuesta puntual a diferencias en intereses y motivaciones, en función de la naturaleza de las actividades.

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

### **Organización de espacios y tiempos**

En cuanto a los espacios, las materias de este departamento disponen de Aulas propias de Dibujo y serán las aulas de referencia. De igual manera y en ocasiones concretas cuando sea necesario, se podrán utilizar otros espacios disponibles como la biblioteca, sala de ordenadores, patio y otras instalaciones de las que dispone el Centro.

Los tiempos serán flexibles en función de cada actividad y de las necesidades de cada alumno, que serán quienes marquen el ritmo de aprendizaje. Teniendo en cuenta que el curso tiene aproximadamente 30 semanas, y considerando que el tiempo semanal asignado a esta materia es de 2 horas, sabemos que en el curso habrá alrededor de 60 sesiones. Podemos, pues, hacer una estimación del reparto del tiempo por unidad didáctica, tal y como se detalla en el apartado "Secuenciación y Temporalización".

Si atendemos al diseño de Situaciones de aprendizajes la organización y la temporalización debe ser flexible.

### **Materiales y recursos didácticos. EPVA**

Los Recursos y materiales utilizados en el proceso de enseñanza- aprendizaje están basados en El diseño universal para el aprendizaje (DUA) está relacionado de forma directa con los recursos de aprendizaje en



abierto (REA) y el tienen el objetivo de poder personalizar el recorrido educativo por medio de la creación y desarrollo de un entorno personal de aprendizaje (PLE) propio.

En este sentido, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son la llave maestra hacia el DUA, proporcionando herramientas para la accesibilidad y para la cooperación. Promueve una flexibilización del currículo, para que este sea abierto e inclusivo desde el comienzo, intentando minimizar las necesarias e inevitables adaptaciones posteriores. De esta manera, se favorece la igualdad de oportunidades en el acceso a la educación.

Es por ello que utilizamos diversos recursos a parte del libro de texto, en las aulas virtuales pueden ver los contenidos y explicaciones teóricamente con archivos en pdf o word, pero también se les ofrecen videos tutoriales explicativos, presentaciones virtuales (prezi, canva, genielly, powerpoint), y evidentemente al tratarse de una materia tan visual contenidos ejemplificados con imágenes, visualthinking, etc.

Entre los recursos didácticos y materiales se podrá utilizar los siguientes:

- Libro de texto.
- Blocs de dibujo.
- Lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas, témperas...
- Material de dibujo (regla, compás...). El alumno será informado a principio de curso del material imprescindible obligatorio y a lo largo del curso del material que vaya surgiendo según las necesidades de las propuestas.
- Material para reciclaje.
- Libros de apoyo y bibliografía de consulta del Departamento de Dibujo.
- Uso de las fichas de trabajo, actividades interactivas, animaciones, vídeos, autoevaluaciones, etc.
- Uso del entorno *Savia digital*
- Uso habitual de las TIC

## EVALUACIÓN

¿Qué evaluar? ¿Cómo evaluar? ¿Cuándo evaluar?

Momentos de la evaluación

PROCESO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO			
	Evaluación Inicial	Evaluación Continua	Evaluación Sumativa
¿Qué se debe o desea evaluar?	Los conocimientos previos que permitan adecuar el proceso educativo que haga posible los aprendizajes significativos.	Los avances, dificultades, trabas, que configuran el proceso de aprendizaje. También se puede evaluar el propio proceso. Se pretende posibilitar la modificación de estrategias de aprendizaje y adecuarlas a las necesidades detectadas.	Los tipos y grados de aprendizaje que estipulan los objetivos, esto es, constatar el nivel alcanzado en la adquisición de las capacidades formuladas en los objetivos.
¿Cómo se ha de evaluar?	Mediante procedimientos diversos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discusión en grupo.</li> <li>• Entrevistas personales.</li> <li>• Tormenta de ideas.</li> <li>• Pruebas objetivas.</li> <li>• Historial de los alumnos.</li> <li>• Registro e interpretación de</li> </ul>	Observación directa, realizada de un modo sistemático, de todo el proceso de aprendizaje. Preguntas orales, revisión de las actividades propuestas. Registro de todas las cuestiones observadas. Análisis, interpretación y consecuencias de tales observaciones.	Observación, registro e interpretación de las respuestas y comportamientos de los alumnos. Pruebas de evaluación, análisis de los trabajos realizados, cuestionarios de autoevaluación.

	respuestas y comportamientos de los alumnos.		
¿Cuándo se realizará la evaluación?	Al inicio de un nuevo período de aprendizaje.	A lo largo del proceso de aprendizaje, después de un bloque de actividades, planteándose otras actividades de refuerzo, de recuperación, etc.	Al final de un período de aprendizaje.

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los instrumentos de evaluación se definen como aquellos documentos o registros utilizados por el profesorado para la observación sistemática y el seguimiento del proceso de aprendizaje del alumnado y del proceso de enseñanza. De esta forma la evaluación debe apoyarse en la recogida de información.

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

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

Entre otros instrumentos de evaluación conviene citar los siguientes:

#### – Exploración inicial

Para conocer el punto de partida, resulta de gran interés realizar un sondeo previo entre los alumnos. Este procedimiento servirá al profesor para comprobar los conocimientos previos sobre el tema y establecer estrategias de profundización; y para el alumno, para informarle sobre su grado de conocimiento de partida. Puede hacerse mediante una breve encuesta oral o escrita, a través de una ficha de evaluación Inicial.

#### – Cuaderno del profesor

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. Debe constar de fichas de seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etc.

Para completar el cuaderno del profesor será necesaria la observación diaria, supervisar el cuaderno o carpeta del alumno, tomar nota de sus intervenciones y anotar las impresiones obtenidas en cada caso. Entre los aspectos que precisan de una observación sistemática y análisis de tareas destacan:

- **Observación diaria:** valoración del trabajo de cada día, muy utilizado para calibrar hábitos y comportamientos deseables.
- **Participación en las actividades del aula**, como debates, puestas en común, etc., que son un momento privilegiado para la evaluación de actitudes. El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.
- **Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.**
- **Cuaderno de clase**, en el que el alumno anota los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos. En él se consignarán los trabajos escritos, desarrollados individual o colectivamente en el aula o fuera de ella, que los alumnos deban realizar a petición del profesor. El uso de la correcta expresión escrita será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno. Su actualización y corrección formal permiten evaluar el trabajo, el interés y el grado de seguimiento de las tareas del curso por parte de cada alumno y ayudará a valorar distintas actividades, así como la organización y limpieza del mismo.

#### – Pruebas objetivas

Deben ser lo más variadas posibles, para que tengan una mayor fiabilidad. Pueden ser orales o escritas y, a su vez, de varios tipos:

- De información: con ellas se puede medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc.
- De elaboración: evalúan la capacidad del alumno para estructurar con coherencia la información, establecer interrelaciones entre factores diversos, argumentar lógicamente, etc. Estas **tareas competenciales** persiguen la realización de un producto final significativo y cercano al entorno cotidiano.
- De investigación: **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**
- Trabajos individuales o colectivos sobre un tema cualquiera.

## – Rúbricas de evaluación

- Rúbricas para la evaluación: de cada unidad didáctica, de la tarea competencial, del trabajo realizado en los ABP y de comprensión lectora.
- Rúbricas para la autoevaluación del alumno: de la tarea competencial, de trabajo en equipo, de exposición oral y de comprensión lectora.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN y PONDERACIÓN de EPVA		
(AO) = 10%	<b>Actividades de Observación:</b> El profesor observa la implicación del alumno hacia el trabajo, compañeros, uso del material, autonomía personal ...	- Cuaderno del profesor - Actividades de Iniciación
(AD) = 20%	<b>Actividades de Desarrollo:</b> Aquellas que hacen evolucionar las ideas y aplicarlas.	- Apuntes - Escape Room, Esquemas, Resúmenes, Cuestionarios... - Actividades de Refuerzo - Actividades de Ampliación
(AC) = 30%	<b>Actividades de Consolidación:</b> Consolidan los conocimientos después del desarrollo.	- Láminas de ejercicios de aplicación - Visual Thinking - Completa y rellena - Sopa de letras
(ABP) = 40%	<b>Actividades Basadas en Proyectos:</b> Situaciones de aprendizaje que requieren un proceso creativo. Pueden ser individual o colaborativo.	- Láminas de proyectos (Investigación + aplicación de contenidos + creatividad) - Desafío (trabajo colaborativo) - Resolución de problemas mediante investigación y creatividad - Exposiciones (Colaborativo. Punto de partida común con un fin)

**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.**

Según establece el artículo 22 del Decreto 82/2022, de 12 de julio, los resultados de la evaluación se expresarán en los términos Insuficiente (IN) para las calificaciones negativas; Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT), o Sobresaliente (SB) para las calificaciones positivas.

En referencia con el artículo 28 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se garantizará el derecho de los alumnos a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad. Con el fin de garantizar el derecho del alumnado a que su rendimiento sea valorado conforme a los criterios de plena objetividad, los criterios de evaluación y calificación han de ser conocidos por el alumnado. Se arbitrará, también, el modo de informar sobre los criterios de evaluación y calificación a las familias, así como los criterios de promoción.

Los criterios de calificación serán consensuados por todo el profesorado que imparte clase al grupo, y serán coherentes en todas las materias que se imparten en el centro.

La evaluación del aprendizaje del alumno de la ESO será **continua, formativa e integradora** de forma que nos permita conocer de forma inmediata los fallos, las lagunas y los errores conceptuales en los aprendizajes de los alumnos, para así poder corregirlos en la medida de lo posible, teniendo en cuenta los diferentes elementos del currículo.

La evaluación es una parte más del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que pretende seguir enseñando mientras se evalúa y por tanto tiene un carácter formativo, y al atender sistemáticamente la diversidad de modos, ritmos y estilos de aprendizaje de los alumnos tiene también un carácter integrador.

Los criterios de evaluación serán referente fundamental para valorar, tanto el grado de adquisición de las competencias básicas como de consecución del PERFIL DE SALIDA. Independientemente de los contenidos a evaluar y de los criterios de evaluación que se apliquen, la ejecución efectiva del proceso

evaluador requiere una serie de técnicas e instrumentos adecuados para conocer de una manera real lo que el alumno sabe y lo que no sabe respecto de cada una de las competencias específicas y poder valorar el nivel de logro alcanzado por el alumno.

- Se fijará una fecha de entrega para cada actividad o grupo de actividades.
  - La no entrega en la fecha indicada supondrá una rebaja en la puntuación final que irá aumentando conforme pase el tiempo.
  - En caso de no entregar cualquier trabajo/tarea, el alumno/a no habrá conseguido el nivel de logro necesario para la adquisición de las competencias básicas.
- La nota de actitud, interés, esfuerzo personal y dedicación la tienen en principio todos los alumnos, pero se irá perdiendo por no traer el material necesario, no aprovechar el tiempo de clase para trabajar, etc.

## Evaluación y calificación del proceso de aprendizaje. EPVA

### Obtención de la nota de cada evaluación.

Para aprobar el alumno/a debe haber **presentado todos los trabajos**, tareas, actividades...propuestas por el profesor/a a lo largo de cada evaluación.

La calificación del rendimiento de los alumnos se obtendrá asignando una nota numérica de cero a diez a cada una de las diferentes actividades con un porcentaje asignado a cada una de ellas. Después, se obtendrá la nota media de las actividades que sean de la misma categoría aplicando la ponderación que se indica a continuación:

- **Actividades de observación (AO) (10 %)**
- **Actividades de desarrollo (AD) (20 %)**
- **Actividades Basadas en Proyectos (ABP) (40 %)**
- **Actividades de consolidación (AC) (30 %)**

Las actividades de observación (AO) se basarán mediante observación sistemática en el **Cuaderno del profesor** donde se recoge: asistencia a clase, participación en las actividades del aula, trabajo, atención e interés, orden, solidaridad dentro del grupo, cuidado del material individual y del aula.

Competencias Clave relacionadas con las Actividades de Observación (AO)	Ítems del Cuaderno del Profesor
a) Competencia en comunicación lingüística.	Trabajo en clase. Hábitos de trabajo. Entregar los trabajos en la fecha indicada Mantener la limpieza y el orden en el aula Cuidado del material propio y ajeno.
e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.	Interés y respeto en clase Traer el material a clase:
f) Competencia ciudadana.	No llevar todo el material necesario a la clase tendrá como consecuencia quedarse durante el recreo o 7ª hora (si la actitud es continuada) en el aula donde la profesor/a le indicará lo que debe realizar. Si la actitud persiste puede conllevar una corrección y/o la pérdida de evaluación continua (entendiendo que es abandono de la materia).
g) Competencia emprendedora.	Comportamiento: Hablar con educación a la profesora y a los compañeros. Solidaridad y empatía con el grupo y profesor.

### Obtención de la nota de la Evaluación Final.

La nota para la **Evaluación Final** se obtendrá a partir de la media de la ponderación de todos los instrumentos de evaluación (AO, AD, AC, ABP) de las tres evaluaciones impartidas a lo largo de todo el curso. Para ello, el alumno/a debe haber presentado **todos los trabajos** que se han realizado en el curso. Debemos tener en cuenta que, en nuestra materia, la evaluación continua nunca podrá ser global debido a los bloques tan diferenciados entre los contenidos, donde encontramos por ejemplo, el dibujo artístico por un lado y el dibujo técnico por otro. Siempre que sea posible, el profesor intentará integrarlos para conseguir en una mayor medida que la evaluación sea continua, integradora y formativa.

### PERDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA:

También para los alumnos que pierdan el derecho a la evaluación continua en función de lo establecido en el Reglamento de Régimen Interior se procederá organizarse un calendario de entrega de actividades y de pruebas objetivas en el último tramo del curso que le permitan recuperar la materia. El proyecto educativo de Centro tiene recogido que en materias de 2 horas semanales no asistiendo 20 horas semanales pierden la evaluación continua y en las de 3 horas semanales con 30 horas perdería la evaluación continua. La evaluación se pierde para todo el curso y se le evalúa al final en junio.

Mecanismo: Entregar todos los trabajos y apuntes que se hayan realizado durante todo el curso. Realizar el examen final si así lo considera el profesor.

Método: Recopilar los apuntes y en su caso ayudarse del libro de aula para la realizarlos y también para la realización de las tareas.

Instrumentos: libro de texto y materiales necesarios para la materia. El profesor resolverá dudas puntuales sobre los trabajos que vaya realizando.

El alumno debe traer todo el material necesario para la asignatura y si de forma reiterada no es así se avisará a las familias y se les penalizará con un parte. Si persiste en su actitud se considerará **abandono de la materia** perdiendo así la evaluación continua.

Aquellos alumnos que no asistan de forma continuada perderán el derecho a la evaluación continua.

#### ALUMNOS QUE NO SE PRESENTAN A UN EXAMEN:

El examen se repetirá siempre que el alumno lo justifique mediante justificante médico o documento oficial. Si el alumno/a es menor de edad y en el centro de salud no le dieran justificante médico será el justificante de acompañamiento del padre el que deberá presentar.

### Recuperación del proceso de aprendizaje. Planes de Recuperación.

#### RECUPERACIÓN DURANTE EL CURSO.

Los mecanismos de recuperación están en función de todo lo anteriormente expuesto. Entendemos que cada alumno debe recuperar aquello en lo que no ha logrado los objetivos propuestos para conseguir las competencias, de modo que el Plan de Refuerzo se basará en:

- Deberá rectificar su actitud si ahí está su dificultad.
- Deberá hacer o rectificar y presentar aquellos trabajos que no ha hecho en su momento o ha hecho de modo no satisfactorio.
- Deberá volver a estudiar los contenidos conceptuales o procedimentales si esa es su insuficiencia.

De esta manera no puede haber un único mecanismo de recuperación, pues este se ajustará a la realidad de los alumnos en cada evaluación. El profesor acordará con sus alumnos el momento más adecuado para la realización de las pruebas o trabajos necesarios. El alumno para recuperar una evaluación debe haber **presentado todos los trabajos y apuntes** que se hayan propuesto durante esa evaluación.

Si durante el curso, el alumno debiese recuperar alguno de los criterios de evaluación o actividades de aprendizaje no superados, se realizará al final de la evaluación con el fin de superar los saberes básicos concretos de esa prueba/trabajo bajo criterio del especialista de la materia.

En cada evaluación, y en la evaluación final es necesario realizar un plan de refuerzo para cada alumno que no haya superado los criterios de evaluación de la materia.

#### RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE OTROS CURSOS

Las materias pendientes de años anteriores se recuperarán, informando antes del final de la primera evaluación a los tutores, alumnos por EducamosCLM y a los padres con las pautas necesarias para su recuperación (pruebas, trabajos, PR...) dependiendo de la materia a recuperar. En el caso de ser una asignatura sin continuidad, el profesor responsable informará al tutor/a para que se lo haga llegar a los alumnos. Su entrega se efectuará antes de finalizar Noviembre.

Para ello debe organizarse un calendario de entrega de actividades (ESO y BCHTO) y de pruebas objetivas (BCHTO) que le permitan recuperar la materia.

Durante este curso se realizarán cuatro reuniones:

Recreo (x) 08 noviembre 2023, reunión informativa y entrega del Plan de Recuperación.

Recreo (x) 07 febrero 2024, reunión para aclarar dudas, ver el trabajo avanzado y entrega de tareas.

Recreo (x) 17 abril 2024, reunión para aclarar dudas, ver el trabajo avanzado y entrega de tareas.

Recreo (v) 14 junio 2024, recogida de tareas. Entrega final.

Profesora Ana Rivera: Pendientes de alumnos que cursan 2ºA / 2ºB / 2ºC / 2ºD / 2ºE / 3ºC.

Profesora Cristina Muñoz: Pendientes de alumnos que cursan 3ºA / 3ºB / 3ºD / 3ºE / 4ºABCD.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. EPVA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
<p><b>1.1</b> 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.</p> <p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p style="text-align: center;">Actividades de observación (AO) (10 %)            Actividades de desarrollo (AD) (20 %)            Actividades Basadas en Proyectos (ABP) (40 %)            Actividades de consolidación (AC) (30 %)</p>
<p><b>2.1</b> 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.</p> <p><b>2.2</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	
<p><b>3.1</b> 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.</p> <p><b>3.2</b> 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.</p>	
<p><b>4.1</b> Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p><b>4.2</b> Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>	
<p><b>5.1</b> Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p><b>5.2</b> 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.</p>	
<p><b>6.1</b> 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.</p> <p><b>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	
<p><b>7.1</b> 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.</p>	
<p><b>8.1</b> 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.</p> <p><b>8.2</b> 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.</p> <p><b>8.3</b> Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	

A cada criterio de evaluación se le dará el mismo peso de ponderación dentro del bloque de su competencia específica.

## SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

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

Los tiempos serán flexibles en función de cada actividad y de las necesidades de cada alumno, que serán quienes marquen el ritmo de aprendizaje. Teniendo en cuenta que el curso tiene aproximadamente 30 semanas, y considerando que el tiempo semanal asignado a esta materia es de 2 horas, sabemos que en el curso habrá alrededor de 60 sesiones.

2ºeso EPVA	UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
<p><b>Competencia específica 1.</b> Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p> <p><b>Competencia específica 2</b> Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p><b>Competencia específica 3.</b> Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p> <p><b>Competencia específica 4.</b> Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p> <p><b>Competencia específica 5.</b> Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p><b>Competencia específica 6.</b> Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y</p>	UNIDAD 1: Elementos de expresión plástica	5 sesiones
	UNIDAD 2: El color	9 sesiones
	UNIDAD 3: La forma y la composición	6 sesiones
	UNIDAD 4: El lenguaje visual	6 sesiones
	UNIDAD 5: El cómic	7 sesiones
	UNIDAD 6: La fotografía y el cine	5 sesiones
	UNIDAD 7: Los trazados geométricos	8 sesiones
	UNIDAD 8: Las formas poligonales	8 sesiones
	Materiales y técnicas en la expresión plástica	6 sesiones

<p>desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p> <p><b>Competencia específica 7.</b> Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p> <p><b>Competencia específica 8.</b> Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	TOTAL	60 sesiones
--	-------	-------------

3º eso EPVA	UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
<p><b>Competencia específica 1.</b> Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p> <p><b>Competencia específica 2</b> Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p><b>Competencia específica 3.</b> Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p> <p><b>Competencia específica 4.</b> Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p> <p><b>Competencia específica 5.</b> Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p><b>Competencia específica 6.</b> Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y</p>	UNIDAD 1: Elementos de expresión visual	5 sesiones
	UNIDAD 2: El color	4 sesiones
	UNIDAD 3: La forma y el plano en la composición	5 sesiones
	UNIDAD 4: Percepción y lectura de imagen	5 sesiones
	UNIDAD 5: La imagen fotográfica	6 sesiones
	UNIDAD 6: El cine y la televisión	5 sesiones
	UNIDAD 7: De la ilustración a la animación	5 sesiones
	UNIDAD 8: Dibujo geométrico I	4 sesiones
	UNIDAD 9: Dibujo geométrico II	5 sesiones
	UNIDAD 10: Proporciones y estructuras modulares	6 sesiones
	UNIDAD 11: Sistemas de Representación	6 sesiones
Materiales y técnicas en la expresión plástica	4 sesiones	



<p>desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p> <p><b>Competencia específica 7.</b> Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p> <p><b>Competencia específica 8.</b> Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>		
	TOTAL	60 sesiones

## CURSO: 1ºESO – PAPV – PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

### RELACIÓN ENTRE SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

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

En una sociedad dominada por las imágenes, tanto fijas como en movimiento, es imprescindible aprender a valorar sus cualidades expresivas y comunicativas, así como los medios y espacios en las que se producen. Entender la importancia de la creación artística, además de conocer su evolución a lo largo de la historia y en las diferentes sociedades y culturas, nos ayuda a comprender mejor sus funciones, cualidades y facilita, incluso, el autoconocimiento individual y como miembros de una sociedad. El

reconocimiento de estas formas de representación, se canalizarán a través de la experimentación e interpretación práctica de las obras y técnicas más representativas, valorando la importancia de la autoría de las obras visuales y audiovisuales, su registro y los espacios disponibles para su uso.

La materia del Proyectos de Artes Plásticas y Visuales proporciona al alumnado la oportunidad de experimentar con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes artísticos, para así, ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias, especialmente las relacionadas con sus inquietudes y entorno más cercano.

Dentro de un planteamiento global y transversal, esta materia ofrece las pautas y las herramientas necesarias para desarrollar proyectos creativos e interdisciplinarios, complementando y reforzando también los contenidos de las materias del mismo nivel, para obtener un aprendizaje global y significativo. Sin motivación no existe aprendizaje por lo que se propone una metodología dinámica y activa, basada en proyectos, que fomentará la participación de la comunidad educativa y el que los alumnos y alumnas planifiquen y generen creaciones con diferentes medios.

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

Esta materia propone una planificación flexible y dinámica de los saberes básicos para, por un lado, poder aplicarlos en proyectos de centro, usando los procedimientos, materiales y técnicas oportunos, además de, por otro, favorecer el trabajo interdisciplinar. Sus objetivos son despertar y dinamizar la imaginación y la creatividad del alumnado, potenciar la expresión conceptual y emocional a través de procedimientos plásticos, así como favorecer el intercambio de opiniones, a partir del análisis y reflexión del mundo que nos rodea. Destaca también la importancia de situar la obra artística en un contexto concreto, teniendo en cuenta aspectos relevantes relacionados con la ecología, como: la reutilización, el reciclaje, la sostenibilidad de los materiales y recursos usados, entre otros, añadiendo una reflexión sobre su incidencia en la sensibilidad del destinatario.

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

## Competencias específicas. PAPV

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

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

### Descripción

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

**Vinculación con el Perfil de salida**

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

**CE.PAPV.2.** Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.

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

**Vinculación con el Perfil de salida**

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

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

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

**Vinculación con el Perfil de salida**

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

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

La capacidad de expresión en la elaboración de creaciones artísticas es un objetivo fundamental en el momento actual, un tiempo en el que conocer qué sucede a nuestro alrededor y poder canalizar emociones y sentimientos al respecto, da a lugar a un aprendizaje trascendental y gratificante. La participación activa en proyectos interdisciplinares, individuales y colectivos, fortalece el pensamiento crítico y la inteligencia emocional.

**Vinculación con el Perfil de salida**

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

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

La participación en proyectos interdisciplinares potencia, en un centro educativo, el sentido de Comunidad y el interés por el logro de objetivos comunes. En una sociedad cada vez más individualizada, compartir intereses, ideas, proyectos y opiniones supone todo un aprendizaje que fortalecerá los vínculos interpersonales, las habilidades sociales y el sentido social. El arte, una vez más, es un nexo de unión entre diferentes lenguajes y materias.

Potenciar los momentos comunes de debate e intercambio de ideas y propuestas, respecto a un planteamiento interdisciplinar, favorece la madurez del alumnado y mejorar su forma de relacionarse e integrarse con el entorno.

### Vinculación con el Perfil de salida

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

## Saberes básicos. PAPV

### A. El proceso creativo.

Fases del proceso creativo.

- PAPV.A.1 Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.
- PAPV.A.2 Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.

### B. El arte para entender el mundo.

- PAPV.B.1 El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.
- PAPV.B.2 Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.
- PAPV.B.3 El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.

### C. Experimentación con técnicas artísticas.

- PAPV.C.1 Técnicas y medios gráfico-plásticas.
- PAPV.C.2 Técnicas y medios audiovisuales.
- PAPV.C.3 Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.

### D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo.

- PAPV.D.1 Arte y ciencia.
- PAPV.D.2 Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.
- PAPV.D.3 Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.
- PAPV.D.4 El proyecto artístico interdisciplinar.

## Criterios de evaluación y calificación. PAPV

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

### Competencia específica 1.

1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.

1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.

1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.

### Competencia específica 2.

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

2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.

### Competencia específica 3.

3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa

actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.

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

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

**Competencia específica 4.**

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

4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.

**Competencia específica 5.**

5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.

5.2. Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.

Todas las competencias específicas tendrán el mismo valor, así como los criterios de evaluación incluidas en cada una de las mismas.

## PAPV 1ºeso

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 5 x 20%=100%	DESCR. PERFIL SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	PONDERACIÓN SITUACIÓN DE APRENDIZAJE PAPV
<b>Competencia específica 1.</b> Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.	CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5 , CE3, CCEC4.	<b>1.1</b> Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad. <b>1.2.</b> Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización. <b>1.3.</b> Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.	A. El proceso creativo. PAPV.A.1. Fases del proceso creativo. PAPV.A.2.- Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. PAPV.A.3. Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.  C. Experimentación con técnicas artísticas PAPV.C.1 Técnicas y medios gráfico-plásticas.	(AO) = 15 % (AD) = 15% (ABP) = 50 % (AC) = 20%
<b>Competencia específica 2</b> Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.	CCL3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2.	<b>2.1.</b> Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas. <b>2.2.</b> Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.	B. El arte para entender el mundo. PAPV.B.1. El arte como medio de expresión a lo largo de la historia. PAPV.B.2. Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento. PAPV.B.3. El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.	(AO) = 15 % (AD) = 15% (ABP) = 50 % (AC) = 20%
<b>Competencia específica 3.</b> Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.	CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4.	<b>3.1.</b> Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente. <b>3.2.</b> Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto. <b>3.3.</b> Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	A. El proceso creativo. PAPV.A.1. Fases del proceso creativo. PAPV.A.2.- Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. C. Experimentación con técnicas artísticas. PAPV.C.1 Técnicas y medios gráfico-plásticas. PAPV.C.2. Técnicas y medios audiovisuales. PAPV.C.3. Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos	((AO) = 15 % (AD) = 15% (ABP) = 50 % (AC) = 20%

<p><b>Competencia específica 4.</b>          . Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad.</p>	<p>CCL1,          CCL5,          CP1,          CC1,          CD3,          CCEC3,          CCEC4.</p>	<p><b>4.1.</b> Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.  <b>4.2.</b> Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.</p>	<p>A. El proceso creativo.          PAPV.A.1. Fases del proceso creativo.          PAPV.A.2.- Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.          PAPV.A.3. Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.          B. El arte para entender el mundo.          PAPV.B.2. Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.          PAPV.B.3. El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.          D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo.          PAPV.D.1. Arte y ciencia.          PAPV.D.2. Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.          PAPV.D.3. Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.          PAPV.D.4. El proyecto artístico interdisciplinar.</p>	<p>(AO) = 15 %          (AD) = 15%          (ABP) = 50 %          (AC) = 20%</p>
<p><b>Competencia específica 5.</b>          Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.</p>	<p>CCL1,          CCL5,          CP1,          STEM3,          CD3,          CPSAA3          , CC1,          CE1,          CE2.</p>	<p><b>5.1.</b> Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.  <b>5.2.</b> Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.</p>	<p>A. El proceso creativo.          PAPV.A.1. Fases del proceso creativo.          PAPV.A.2.- Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.          B. El arte para entender el mundo.          PAPV.B.2. Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.          D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo.          PAPV.D.3. Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.          PAPV.D.4. El proyecto artístico interdisciplinar.</p>	<p>(AO) = 15 %          (AD) = 15%          (ABP) = 50 %          (AC) = 20%</p>

## METODOLOGÍA

### Introducción

Partimos del “Análisis de estado de los aprendizajes”

Partiendo de la evaluación inicial y con el apoyo de los documentos del año anterior del grupo realizaremos un análisis de estado de partida. Estableceremos procedimientos para adquirir los aprendizajes imprescindibles que no se hayan alcanzado.

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

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

El proyecto curricular de esta materia debe adaptarse a las distintas capacidades de los alumnos y alumnas, a sus diferencias individuales y grupales, siendo el principal objetivo lograr aprendizajes significativos. El alumnado llevará a la práctica lo aprendido mediante experiencias y actividades que le permitan potenciar su autonomía y sus habilidades sociales dentro de un grupo de trabajo, al mismo tiempo que desarrolla una mirada crítica hacia sus propias creaciones.

La base metodológica de la propia materia requiere que el alumno trabaje en el aula de Plástica, tanto individualmente como en equipo, que participe de su aprendizaje y del aprendizaje de sus compañeros, que asuma las responsabilidades en relación a compañeros de grupo, dado el caso; que practique la comunicación técnica y la toma de decisiones consensuadas, defendiendo sus ideas y respetando las ideas de los demás.

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

Esta materia tiene un carácter inequívocamente práctico, que se concretará en una metodología basada en proyectos que permita al alumnado compartir la búsqueda de soluciones y la toma de decisiones, así como sentirse satisfecho con el producto terminado y el trabajo en equipo.

La metodología utilizada en clase será activa, haciendo partícipe al alumno de propuestas prácticas referidas siempre a alcanzar las competencias propuestas. Se realizará mediante la exposición de conceptos, trabajo en grupo, consultas de trabajos en Internet y evaluación con ejercicios de clase. En algunos casos se realizarán preguntas y/o trabajos en clase sobre los temas tratados con la correspondiente calificación.

-Insistir sobre la importancia que tienen los distintos campos del diseño en la sociedad actual.

-Mostrar al alumno revistas y otros documentos sobre diferentes tipos de diseño y analizar las características formales y funcionales de cada uno de ellos.

-Recordar al alumno la importancia de un diseño bien ideado, que cumpla adecuadamente la función para la cual ha sido creado.

Se utilizarán varios métodos didácticos, entremezclándolos:

- Interrogativo: preguntar frecuentemente a los alumnos conforme avanzamos en el desarrollo de cada unidad. Es una buena forma de conocer el punto de partida y animarles a participar.
- Inductivo: partiendo del análisis de fenómenos o manifestaciones particulares, llegamos a la generalización.
- Deductivo: aplicar a fenómenos concretos proposiciones de carácter general.
- Investigativo: propiciar procesos de búsqueda y elaboración de informaciones para favorecer la construcción de nuevos conocimientos.
- Dialéctico: llegar a conclusiones tras sucesivas fases de análisis y síntesis entre todos.

### ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Las clases siempre tienen un nexo común, Introducción, desarrollo y conclusión, secuencia que estructura la Programación, cada UD y cada sesión.

Las actividades son secuenciadas también y parten de los criterios de evaluación para su diseño, ya que en ellos confluyen competencias y objetivos. Las hay de varios tipos, distribuidos según el contexto:



- **Introducción (AM):** Han de introducir a los alumnos en lo que se refiere al aspecto de la realidad que deben aprender. Refuerzo a través del Repaso y relación con nueva propuesta. Parten del nivel competencial del alumnado, que se determina dependiendo de la UD, si es directamente vinculante con anteriores de las que se tiene ya constancia o no, entonces se hará la evaluación con lluvia de ideas, agrupamientos, pregunta-respuesta y rutinas de pensamiento:
- Actividades de conocimientos previos (ACP) Son las que realizamos para conocer las ideas, las opiniones, los aciertos o los errores conceptuales de los alumnos sobre los contenidos a desarrollar.
- **Actividades de Motivación (AM) ):** Han de producir el interés de los alumnos por lo que respecta a la realidad que han de aprender. Una de las condiciones para que el aprendizaje sea significativo es que el alumno esté motivado por el aprendizaje, para lo cual es importante partir de sus intereses y tratar de hacerlos activos. Podemos partir de estrategias como por ejemplo: visualización de un video, comentario de una noticia de prensa, presentación de una problemática. Se hará hincapié en la actividad de análisis (búsqueda, registro y tratamiento de la información).
- **Desarrollo (AD):** Abordamos los contenidos, los procedimientos o las actitudes nuevas.
- **Actividades de Desarrollo (AD)** En ellas pretendemos manifestar el proceso de aprendizaje de los contenidos globales propuestos. Siendo por lo tanto su finalidad desarrollar los distintos contenidos propuestos para la consecución de los objetivos y adquisición de las competencias.
- **Actividades de Refuerzo (AR)** Estas actividades están destinadas a atender a la diversidad, a las distintas capacidades, intereses, ritmos de aprendizaje... No pueden ser estereotipadas, sino que hemos de ajustarlas a las necesidades o carencias de cada alumno en cada tema concreto que sea necesario.
- **Actividades de Ampliación (AA) o Actividades de consolidación** Son las que permiten continuar construyendo nuevos conocimientos a alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo propuestas y, también, las que no son imprescindibles en el proceso.
- **Conclusión o Consolidación (AC) o Situaciones de Aprendizaje:** Refuerzo de lo aprendido mediante su integración y visión personal. Reflejan las conclusiones principales de los contenidos. Se consolidan los contenidos conceptuales de la materia y por lo tanto se consiguen los objetivos.
- **Actividad Basada en Proyectos (ABP)**
- **Actividad de Consolidación (AC)**Tienen por objeto valorar y recapitular lo aprendido llegando a conclusiones generales de todo el proceso de aprendizaje. Mapas conceptuales, esquemas, pruebas escritas, visual thinking...
- **Actividad de evaluación (AE)** Tienen por objeto la valoración del proceso de enseñanza del alumno a través de preguntas orales, o escritas, tareas.. sobre los contenidos y actividades trabajadas a lo largo de las distintas unidades.
- **Actividad de Autoevaluación (AAE)**

El eje vertebrador del área es la resolución de problemas, por tanto, el enfoque metodológico que se aplique estará en torno a él. Se basará en el planteamiento de problemas para los que hay que encontrar una solución adecuada, que será el diseño de un nuevo producto capaz de satisfacer una necesidad o de solucionar el problema planteado. Éste es el denominado **proceso creativo** que se desarrollará siguiendo el **método de proyectos**.

El **método de proyectos** es un método de resolución de problemas técnicos. Consiste en aplicar los conocimientos y habilidades en proyectos o pequeñas experiencias con el fin de resolver un problema técnico o necesidad para agudizar la observación, el ingenio y/o el trabajo en equipo.

Los contenidos enunciados serán introducidos en forma de espiral de manera que en cada proyecto tecnológico se trabajen a la vez varios tipos de contenidos. Por medio de actividades complementarias relacionadas con el problema planteado (análisis de objetos, consultas bibliográficas, ensayos y pruebas, experiencias, debates, etc.) cada resolución de un problema debe recorrer contenidos variados tales como técnicas de fabricación, expresión gráfica, hábitos de trabajo metódico, etc. De esta forma se pretende que los aprendizajes adquieran funcionalidad ya que se hace uso efectivo de ellos.

En ningún momento se puede olvidar que el nivel al que planteamos el problema debe estar en consecuencia con los conocimientos previos del alumno.

- La fase de análisis del problema consiste en conseguir la información necesaria, bien como tarea del propio alumno y su grupo bien proporcionada por el profesor, como apuntes, fotocopias, fichas de trabajo, esquemas y cualquier material que se considere necesario. Toda la información recogida debe ser analizada y seleccionada, presentándose en grupo ante el resto de la clase.
- El análisis de ciertas obras y artistas puede resultar muy valioso, sobre todo si tiene relación con lo que vayamos a desarrollar.
- En la fase de diseño y elaboración se pondrá en práctica el aprendizaje de procesos de trabajo con su secuenciación, así como operaciones básicas, conocimiento de materiales, organización del trabajo, etc. Al diseñar se ejercita la expresión gráfica, pasando de bocetos a verdaderas obras finales.

## Agrupamientos

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

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

MODALIDAD DE AGRUPAMIENTO	NECESIDADES QUE CUBRE
<u>Trabajo individual</u>	Actividades de reflexión personal. Actividades de control y evaluación.
<u>Pequeño grupo (apoyo)</u>	Refuerzo para alumnos con ritmo más lento. Ampliación para alumnos con ritmo más rápido. Trabajos específicos.
<u>Agrupamiento flexible</u>	Respuestas puntuales a diferencias en: Nivel de conocimientos. Ritmo de aprendizaje. Intereses y motivaciones.
<u>Talleres</u>	Respuesta puntual a diferencias en intereses y motivaciones, en función de la naturaleza de las actividades.

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

## Organización de espacios y tiempos

En cuanto a los espacios, las materias de este departamento disponen de Aulas propias de Dibujo y serán las aulas de referencia. De igual manera y en ocasiones concretas cuando sea necesario, se podrán utilizar otros espacios disponibles como la biblioteca, sala de ordenadores, patio y otras instalaciones de las que dispone el Centro

Los tiempos serán flexibles en función de cada actividad y de las necesidades de cada alumno, que serán quienes marquen el ritmo de aprendizaje. Teniendo en cuenta que el curso tiene aproximadamente 30 semanas, y considerando que el tiempo semanal asignado a esta materia es de 2 horas, sabemos que en el curso habrá alrededor de 60 sesiones. Podemos, pues, hacer una estimación del reparto del tiempo por unidad didáctica, tal y como se detalla en el apartado "Secuenciación y Temporalización".

## Materiales y recursos didácticos

En este sentido, **las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)** son la llave maestra **hacia el aprendizaje**, proporcionando herramientas para la accesibilidad y para la cooperación. Promueve una flexibilización del currículo, para que este sea abierto e inclusivo desde el comienzo, intentando minimizar las necesarias e inevitables adaptaciones posteriores. De esta manera, se favorece la **igualdad de oportunidades en el acceso a la educación**.

Es por ello que utilizamos diversos recursos a parte del libro de texto, en las aulas virtuales pueden ver los contenidos y explicaciones teóricamente con archivos en pdf o word, pero también se les ofrecen

videos tutoriales explicativos, presentaciones virtuales (prezi, canva, genielly, powerpoint), y evidentemente al tratarse de una materia tan visual contenidos ejemplificados con imágenes, visual thinking, etc.

Entre los recursos didácticos, el profesor podrá utilizar los siguientes:

- La explicación del profesor cuando sea estrictamente necesaria.
- Uso de la búsqueda de información en la web para el autoaprendizaje del alumno.
- Lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas...
- Material de dibujo (regla, compás, témperas...).
- Material para reciclaje.
- Material informático.
- Material fotográfico
- Papel de todos los tipos, cartulinas, cartón...
- Libros de apoyo y bibliografía de consulta del Departamento de Dibujo.
- Uso de las fichas de trabajo, actividades interactivas, animaciones, vídeos, autoevaluaciones, etc., como herramientas que permiten atender diferentes necesidades y con distintos fines:
  - Reforzar y consolidar los conceptos y aprendizajes básicos.
  - Ampliar contenidos y profundizar en ellos.
  - Desarrollar las competencias más procedimentales del currículo, como la escucha activa, la empatía, el debate, a través de tareas competenciales cercanas a los intereses de los alumnos.
  - Investigar sobre problemas reales asociados a la materia a través del Aprendizaje Basado en Proyectos (APB).
  - Activar estrategias y mecanismos de comprensión lectora a partir de textos literarios y no literarios afines a la materia: buscar información, interpretar y relacionar datos, y reflexionar sobre el contenido y la forma.
- Uso habitual de las TIC. Entre otras, recomendamos las siguientes direcciones web:
  - Páginas web de museos, monográficas de artistas, etc.
  - <http://www.profes.net>
  - [www.profes.net](http://www.profes.net): propuestas didácticas.
  - <http://recursostic.educacion.es/bachillerato/dibutec/web/index2.html>.
  - <http://www.librosvivos.net>
  - [www.aprenderapensar.net](http://www.aprenderapensar.net): plataforma educativa.
  - <http://www.educacionplastica.net/>
  - <http://blog.educastur.es/luciaag/>
  - <http://www.artehistoria.jcyl.es/>
  - <http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/>
  - <http://www.educared.org>

#### ALUMNOS QUE NO TRAEN EL MATERIAL

El profesor determinará si:

- Los alumnos que habitualmente no traen material y no pueden realizar el proyecto de taller deberán realizar trabajos teóricos copiando el texto, correspondiente al tema tratado, durante la hora de clase.
- Si esta actitud es reiterada en el tiempo, se avisará a las familias y se les penalizará con un parte. Si persiste en su actitud se considerará abandono de la materia perdiendo así el derecho a la evaluación continua. Deben elaborar un dossier que presentarán junto con el trabajo práctico y realizarán un examen para la adquisición de las competencias en junio.

## EVALUACIÓN

¿Qué evaluar? ¿Cómo evaluar? ¿Cuándo evaluar?

Momentos de la evaluación

PROCESO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO			
	Evaluación Inicial	Evaluación Continua	Evaluación Sumativa
¿Qué se debe o desea evaluar?	Los conocimientos previos que permitan adecuar el proceso educativo que haga posible los aprendizajes significativos.	Los avances, dificultades, trabas, que configuran el proceso de aprendizaje. También se puede evaluar el propio proceso. Se pretende posibilitar la modificación de estrategias de aprendizaje y adecuarlas a las necesidades detectadas.	Los tipos y grados de aprendizaje que estipulan los objetivos, esto es, constatar el nivel alcanzado en la adquisición de las capacidades formuladas en los objetivos.
¿Cómo se ha de evaluar?	Mediante procedimientos diversos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discusión en grupo.</li> <li>• Entrevistas personales.</li> <li>• Tormenta de ideas.</li> <li>• Pruebas objetivas.</li> <li>• Historial de los alumnos.</li> <li>• Registro e interpretación de respuestas y comportamientos de los alumnos.</li> </ul>	Observación directa, realizada de un modo sistemático, de todo el proceso de aprendizaje. Preguntas orales, revisión de las actividades propuestas. Registro de todas las cuestiones observadas. Análisis, interpretación y consecuencias de tales observaciones.	Observación, registro e interpretación de las respuestas y comportamientos de los alumnos. Pruebas de evaluación, análisis de los trabajos realizados, cuestionarios de autoevaluación.
¿Cuándo se realizará la evaluación?	Al inicio de un nuevo período de aprendizaje.	A lo largo del proceso de aprendizaje, después de un bloque de actividades, planteándose otras actividades de refuerzo, de recuperación, etc.	Al final de un período de aprendizaje.

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los instrumentos de evaluación se definen como aquellos documentos o registros utilizados por el profesorado para la observación sistemática y el seguimiento del proceso de aprendizaje del alumnado y del proceso de enseñanza. De esta forma la evaluación debe apoyarse en la recogida de información.

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

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

Entre otros instrumentos de evaluación conviene citar los siguientes:

#### – Exploración inicial

Para conocer el punto de partida, resulta de gran interés realizar un sondeo previo entre los alumnos. Este procedimiento servirá al profesor para comprobar los conocimientos previos sobre el tema y establecer estrategias de profundización; y para el alumno, para informarle sobre su grado de conocimiento de partida. Puede hacerse mediante una breve encuesta oral o escrita, a través de una ficha de evaluación Inicial.

### – Cuaderno del profesor

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. Debe constar de fichas de seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etc.

Para completar el cuaderno del profesor será necesaria la observación diaria, supervisar el cuaderno o carpeta del alumno, tomar nota de sus intervenciones y anotar las impresiones obtenidas en cada caso. Entre los aspectos que precisan de una observación sistemática y análisis de tareas destacan:

- **Observación diaria:** valoración del trabajo de cada día, muy utilizado para calibrar hábitos y comportamientos deseables.
- **Participación en las actividades del aula**, como debates, puestas en común, etc., que son un momento privilegiado para la evaluación de actitudes. El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.
- **Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.**
- **Cuaderno de clase**, en el que el alumno anota los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos. En él se consignarán los trabajos escritos, desarrollados individual o colectivamente en el aula o fuera de ella, que los alumnos deban realizar a petición del profesor. El uso de la correcta expresión escrita será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno. Su actualización y corrección formal permiten evaluar el trabajo, el interés y el grado de seguimiento de las tareas del curso por parte de cada alumno y ayudará a valorar distintas actividades, así como la organización y limpieza del mismo.

### – Pruebas objetivas

Deben ser lo más variadas posibles, para que tengan una mayor fiabilidad. Pueden ser orales o escritas y, a su vez, de varios tipos:

- De información: con ellas se puede medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc.
- De elaboración: evalúan la capacidad del alumno para estructurar con coherencia la información, establecer interrelaciones entre factores diversos, argumentar lógicamente, etc. Estas **tareas competenciales** persiguen la realización de un producto final significativo y cercano al entorno cotidiano.
- De investigación: **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**
- Trabajos individuales o colectivos sobre un tema cualquiera.

### – Rúbricas de evaluación

- Rúbricas para la evaluación: de cada unidad didáctica, de la tarea competencial, del trabajo realizado en los ABP y de comprensión lectora.
- Rúbricas para la autoevaluación del alumno: de la tarea competencial, de trabajo en equipo, de exposición oral y de comprensión lectora.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN y PONDERACIÓN de PAPV		
(AO) = 15%	<b>Actividades de Observación:</b> El profesor observa la implicación del alumno hacia el trabajo, compañeros, uso del material, autonomía personal ...	- Cuaderno del profesor - Actividades de Iniciación
(AD) = 15%	<b>Actividades de Desarrollo:</b> Aquellas que hacen evolucionar las ideas y aplicarlas.	- Apuntes - Escape Room, Esquemas, Resúmenes, Cuestionarios... - Actividades de Refuerzo - Actividades de Ampliación
(AC) = 20%	<b>Actividades de Consolidación:</b> Consolidan los conocimientos después del desarrollo.	- Trabajos de ejercicios de aplicación (Trazados, construcciones..) - Visual Thinking - Completa y rellena - Sopa de letras

(ABP) = 50%	<b>Actividades Basadas en Proyectos:</b> Situaciones de aprendizaje que requieren un proceso creativo. Pueden ser individual o colaborativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajos de proyectos (Investigación + aplicación de contenidos + creatividad)</li> <li>- Desafío (trabajo colaborativo)</li> <li>- Resolución de problemas mediante investigación y creatividad</li> <li>- Exposiciones (Colaborativo. Punto de partida común con un fin)</li> </ul>
-------------	--	--

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Según establece el artículo 22 del Decreto 82/2022, de 12 de julio, los resultados de la evaluación se expresarán en los términos Insuficiente (IN) para las calificaciones negativas; Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT), o Sobresaliente (SB) para las calificaciones positivas.

En referencia con el artículo 28 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se garantizará el derecho de los alumnos a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad. Con el fin de garantizar el derecho del alumnado a que su rendimiento sea valorado conforme a los criterios de plena objetividad, los criterios de evaluación y calificación han de ser conocidos por el alumnado. Se arbitrará, también, el modo de informar sobre los criterios de evaluación y calificación a las familias, así como los criterios de promoción.

Los criterios de calificación serán consensuados por todo el profesorado que imparte clase al grupo, y serán coherentes en todas las materias que se imparten en el centro.

La evaluación del aprendizaje del alumno de la ESO será continua, formativa e integradora de forma que nos permita conocer de forma inmediata los fallos, las lagunas y los errores conceptuales en los aprendizajes de los alumnos, para así poder corregirlos en la medida de lo posible, teniendo en cuenta los diferentes elementos del currículo.

La evaluación es una parte más del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que pretende seguir enseñando mientras se evalúa y por tanto tiene un carácter formativo, y al atender sistemáticamente la diversidad de modos, ritmos y estilos de aprendizaje de los alumnos tiene también un carácter integrador.

Los criterios de evaluación serán referente fundamental para valorar, tanto el grado de adquisición de las competencias básicas como de consecución del PERFIL DE SALIDA. Independientemente de los contenidos a evaluar y de los criterios de evaluación que se apliquen, la ejecución efectiva del proceso evaluador requiere una serie de técnicas e instrumentos adecuados para conocer de una manera real lo que el alumno sabe y lo que no sabe respecto de cada una de las competencias específicas y poder valorar el nivel de logro alcanzado por el alumno.

Se fijará una fecha de entrega para cada actividad o grupo de actividades. La no entrega en la fecha indicada supondrá una rebaja en la puntuación final que irá aumentando conforme pase el tiempo- En caso de no entregar cualquier trabajo/tarea, el alumno/a no habrá conseguido el nivel de logro necesario para la adquisición de las competencias básicas.

La nota de actitud, interés, esfuerzo personal y dedicación la tienen en principio todos los alumnos, pero se irá perdiendo por no traer el material necesario, no aprovechar el tiempo de clase para trabajar, ...

## Evaluación y calificación del proceso de aprendizaje de PAPV

### Obtención de la nota de cada evaluación.

Para aprobar el alumno/a debe haber **presentado todos los trabajos**, tareas, actividades...propuestas por el profesor/a a lo largo de cada evaluación.

La calificación del rendimiento de los alumnos se obtendrá asignando una nota numérica de cero a diez a cada una de las diferentes actividades con un porcentaje asignado a cada una de ellas. Después, se obtendrá la nota media de las actividades que sean de la misma categoría aplicando la ponderación que se indica a continuación:

- **Actividades de observación (AO) (15 %)**
- **Actividades de desarrollo (AD) (15 %)**
- **Actividades Basadas en Proyectos (ABP) (50 %)**
- **Actividades de consolidación (AC) (20 %)**

Las actividades de observación (AO) se basarán mediante observación sistemática en el **Cuaderno del profesor** donde se recoge: asistencia a clase, participación en las actividades del aula, trabajo, atención e interés, orden, solidaridad dentro del grupo, cuidado del material individual y del aula.

Competencias Clave relacionadas con las Actividades de Observación (AO)	Ítems del Cuaderno del Profesor
a) Competencia en comunicación lingüística.	Trabajo en clase. Hábitos de trabajo. Entregar los trabajos en la fecha indicada Mantener la limpieza y el orden en el aula Cuidado del material propio y ajeno.
e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.	Interés y respeto en clase Traer el material a clase:
f) Competencia ciudadana.	No llevar todo el material necesario a la clase tendrá como consecuencia quedarse durante el recreo o 7ª hora (si la actitud es continuada) en el aula donde la profesor/a le indicará lo que debe realizar. Si la actitud persiste se le pondrá una corrección y/o la pérdida de evaluación continua (entendiendo que es abandono de la materia).
g) Competencia emprendedora.	Comportamiento: Hablar con educación a la profesora y a los compañeros. Solidaridad y empatía con el grupo y profesor.

#### Obtención de la nota de la Evaluación Final.

La nota para la **Evaluación Final** se obtendrá a partir de la media de la ponderación de todos los instrumentos de evaluación (AO, AD, AC, ABP) de las tres evaluaciones impartidas a lo largo de todo el curso. Para ello, el alumno/a debe haber presentado **todos los trabajos/actividades** que se han realizado en el curso.

Debemos tener en cuenta que, en nuestra materia, la evaluación continua nunca podrá ser global debido a los bloques tan diferenciados entre los contenidos, donde encontramos por ejemplo el dibujo artístico por un lado y el dibujo técnico por otro. Siempre que sea posible, el profesor intentará integrarlos para conseguir en una mayor medida que la evaluación sea continua, integradora y formativa.

#### PERDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA:

También para los alumnos que pierdan el derecho a la evaluación continua en función de lo establecido en el Reglamento de Régimen Interior se procederá organizarse un calendario de entrega de actividades y de pruebas objetivas en el último tramo del curso que le permitan recuperar la materia. El proyecto educativo de Centro tiene recogido que en materias de 2 horas semanales no asistiendo 20 horas semanales pierden la evaluación continua y en las de 3 horas semanales con 30 horas perdería la evaluación continua. La evaluación se pierde para todo el curso y se le evalúa al final en junio.

Mecanismo: Entregar todos los trabajos y apuntes que se hayan realizado durante todo el curso. Realizar el examen final si así lo considera el profesor.

Método: Recopilar los apuntes y en su caso ayudarse del libro de aula para la realizarlos y también para la realización de las tareas.

Instrumentos: libro de texto y materiales necesarios para la materia. El profesor resolverá dudas puntuales sobre los trabajos que vaya realizando.

El alumno debe traer todo el material necesario para la asignatura y si de forma reiterada no es así se avisará a las familias y se les penalizará con un parte. Si persiste en su actitud se considerará **abandono de la materia** perdiendo así la evaluación continua.

Aquellos alumnos que no asistan de forma continuada perderán el derecho a la evaluación continua.

#### ALUMNOS QUE NO SE PRESENTAN A UN EXAMEN:

El examen se repetirá siempre que el alumno lo justifique mediante justificante médico o documento oficial. Si el alumno/a es menor de edad y en el centro de salud no le dieran justificante médico será el justificante de acompañamiento del padre el que deberá presentar.

Recuperación del proceso de aprendizaje. Planes de Recuperación.

RECUPERACIÓN DURANTE EL CURSO.

Los mecanismos de recuperación están en función de todo lo anteriormente expuesto. Entendemos que cada alumno debe recuperar aquello en lo que no ha logrado los objetivos propuestos, de modo que el Plan de Refuerzo consistirá en:

- a) Deberá rectificar su actitud si ahí está su dificultad.
- b) Deberá hacer o rectificar aquellos trabajos que no ha hecho en su momento o ha hecho de modo no satisfactorio.
- c) Deberá volver a estudiar los contenidos conceptuales o procedimentales si esa es su insuficiencia.

De esta manera no puede haber un único mecanismo de recuperación, pues este se ajustará a la realidad de los alumnos en cada evaluación. El profesor acordará con sus alumnos el momento más adecuado para la realización de las pruebas o trabajos necesarios. El alumno para recuperar una evaluación debe haber **presentado todos los trabajos y apuntes** que se hayan propuesto durante esa evaluación.

Si durante el curso, el alumno debiese recuperar alguno de los criterios de evaluación o actividades de aprendizaje no superados, se realizará al final de la evaluación con el fin de superar los saberes básicos concretos de esa prueba/trabajo bajo criterio del especialista de la materia.

En cada evaluación, y en la evaluación final es necesario realizar un plan de refuerzo para cada alumno que no haya superado los criterios de evaluación de la materia.

RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE OTROS CURSOS

Las materias pendientes de años anteriores se recuperarán, informando antes del final de la primera evaluación a los tutores, alumnos por EducamosCLM y a los padres con las pautas necesarias para su recuperación (pruebas, trabajos, PR...) dependiendo de la materia a recuperar. En el caso de ser una asignatura sin continuidad, el profesor responsable informará al tutor/a para que se lo haga llegar a los alumnos. Su entrega se efectuará antes de finalizar Noviembre.

Para ello debe organizarse un calendario de entrega de actividades (ESO y BCHTO) y de pruebas objetivas (BCHTO) que le permitan recuperar la materia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN de PAPV

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
<p>1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.</p> <p>1.2. Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.</p> <p>1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.</p>	<p>Actividades de observación (AO) (15 %)                      Actividades de desarrollo (AD) (15 %)                      Actividades Basadas en Proyectos (ABP) (50 %)                      Actividades de consolidación (AC) (20 %)</p>
<p>2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.</p> <p>2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.</p>	
<p>3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.</p> <p>3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.</p> <p>3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.</p>	
<p>4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso</p>	



creativo. <b>4.2.</b> Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.	
<b>5.1.</b> Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.	
<b>5.2.</b> Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.	

A cada criterio de evaluación se le dará el mismo peso de ponderación dentro de cada bloque de su competencia específica..

### Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente

Este apartado se encuentra en el punto EPVA de la programación

### SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN. PAPV

Los tiempos serán flexibles en función de cada actividad y de las necesidades de cada alumno, que serán quienes marquen el ritmo de aprendizaje. Teniendo en cuenta que el curso tiene aproximadamente 30 semanas, y considerando que el tiempo semanal asignado a esta materia es de 2 horas, sabemos que en el curso habrá alrededor de 60 sesiones. Podemos, pues, hacer una estimación del reparto del tiempo por unidad didáctica, tal y como se detalla a continuación:

	UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
<b>Competencia específica 1.</b> Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos	UNIDAD 1: Fases del proceso creativo: -Planteamiento: necesidades y objetivos. -Investigación y documentación: recopilación de información y análisis de datos. -Diagnóstico y resolución de problemas: Bocetos, selección, alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales. -Propuesta de materiales. -Elaboración y presentación.	12 sesiones
<b>Competencia específica 2</b> Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos	UNIDAD 2: Métodos creativos para la resolución de problemas. El uso de las TIC en el proyecto.	2 sesiones
<b>Competencia específica 3.</b> Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación.	UNIDAD 3: El arte en el entorno. Características generales, autores y obras más significativas. Evolución de técnicas y procedimientos.	4 sesiones
	UNIDAD 4: Reconocimiento de valores comunicativos y artísticos en las imágenes y diseños.	2 sesiones
	UNIDAD 5: Análisis de objetos y obras: características físicas, funcionales, estéticas y simbólicas.	5 sesiones
<b>Competencia específica 4.</b> Expresar ideas y sentimientos, por medio del de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima.	UNIDAD 6: Diseño. - Diseño publicitario. Señalética. - Diseño de producto. Embalaje. - Diseño de moda. - Diseño del espacio. Escenografías. Espacio urbano.	8 sesiones
	UNIDAD 7: Técnicas de dibujo y pintura. - Soportes. - Técnicas secas y húmedas. - Técnicas mixtas.	8 sesiones

<b>Competencia específica 5.</b> Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición	- Murales y arte público. El Graffiti.	
	UNIDAD 8: Volumen: de lo bidimensional a lo tridimensional. Proyectos sostenibles: ecología y medio ambiente	10 sesiones
	UNIDAD 9: Grabado y Estampación.	5 sesiones
	UNIDAD 10: Audiovisuales: - La imagen fija: Fotografía - La imagen en movimiento	4 sesiones
	TOTAL	60 sesiones

## CURSO 4ºESO: E.A. – EXPRESIÓN ARTÍSTICA

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

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

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

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

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

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

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

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

### Saberes básicos

El artículo 6 de la LOE-LOMLOE, incluye los contenidos como uno de los elementos del currículo. El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, integra estos contenidos en lo que denomina saberes básicos, definiendo los mismos en el artículo 2.e como: “conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas”. Es decir, los saberes básicos posibilitarán el desarrollo de las competencias específicas de cada materia a largo de la etapa. En la misma línea se pronuncia el Decreto 82/2022, de 12 de julio.

Partimos del “Análisis de estado de los aprendizajes”

Partiendo de la evaluación inicial y con el apoyo de los documentos del año anterior del grupo realizaremos un análisis de estado de partida. Estableceremos procedimientos para adquirir los aprendizajes imprescindibles que no se hayan alcanzado.

Para adquirir los aprendizajes imprescindibles que no se hayan alcanzado durante el curso anterior se procederá a incorporarlos a los temas correspondientes o dentro de su similitud en este curso y si fuera necesario partiendo de cero.

La materia profundiza en los aprendizajes de la materia de Educación Artística dando continuidad a la etapa anterior, en la que destacan tres enfoques, desarrollar el aprecio y la valoración crítica ante distintas manifestaciones artísticas y culturales, posibilitar la lectura y la comprensión de sus lenguajes y por último la puesta en práctica realizando sus propias producciones. La materia se trabajará de forma eminentemente práctica, se pretende que los alumnos o las alumnas experimenten y se inicien en la producción, aunque no dominen por completo las diferentes técnicas. No obstante, a pesar del peso de la parte práctica, conviene que las producciones de los alumnos o de las alumnas vayan acompañadas de análisis personales en los que tomen conciencia de lo que están haciendo.

Los bloques de saberes, que a continuación se detallan, tienen la intención de contribuir al desarrollo integral de las personas, fomentando el desarrollo de la sensibilidad, la experiencia estética y el pensamiento creativo.

Además, la concreción del área contribuirá al desarrollo de las siguientes capacidades:

- Perceptivas y cognitivas, como percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas, identificar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes e investigar diversas técnicas plásticas y visuales.
- Estéticas y creativas, como apreciar el hecho artístico, desarrollar la creatividad y expresar su lenguaje personal.
- Sociales y afectivas, como respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica, relacionarse con personas y participar en actividades de grupo.
- De planificación, toma de decisiones y evaluación, como determinar las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos y revisar al acabar cada una de las fases.

En suma, la Educación Plástica y Visual:

- Permite el desarrollo de actitudes y hábitos de análisis y reflexión.
- Proporciona técnicas útiles para enfrentarse a situaciones diversas con imaginación.
- Fomenta el espíritu crítico y la creatividad.
- Hace posible la captación del lenguaje de las formas, contribuyendo al desarrollo de la sensibilidad.
- Permite que se pueda llegar a valorar y disfrutar del patrimonio artístico como exponente de nuestra memoria colectiva.

- Desarrolla la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos.
- Posibilita la adquisición de destrezas vinculadas al orden y cuidado en los procesos de elaboración de los trabajos.

La educación es un proceso constructivo en el que la actitud que mantienen profesor y alumno permite el aprendizaje significativo. El alumno se convierte en motor de su propio proceso de aprendizaje al modificar él mismo sus esquemas de conocimiento. Junto a él, el profesor ejerce el papel de guía que asegure que el alumno podrá utilizar lo aprendido en circunstancias reales, bien llevándolo a la práctica, bien utilizándolo como instrumento para lograr nuevos aprendizajes

## CURSOS: 4ºESO – E.A. – EXPRESIÓN ARTÍSTICA

### RELACIÓN ENTRE SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

#### Competencias específicas

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

#### **Competencia específica de la materia de Expresión Artística 1:**

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

#### Descripción

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

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

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

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

#### Vinculación con otras competencias

Dentro de la materia Expresión Artística, la CE.EA.1 tiene relación con todas las demás ya que actúa como fuente de referencias para las CE.EA.2, CE.EA.3 y la CE.EA.4. De cuanto más bagaje disponga el alumnado más posibilidades creativas dispondrá para afrontar el resto de las competencias.

En cuanto al resto de materias, la principal relación se da con las competencias específicas de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. En concreto, son las CE.EPVA.1, CE.EPVA.3, la CE.EPVA.4 y la CE.EPVA.6 las competencias específicas que particularmente se encargan, como la CE.EA.1, de analizar

manifestaciones artísticas o culturales, descubrir sus contextos, apropiarse de referencias culturales y ampliar sus posibilidades de disfrute.

El análisis de manifestaciones artísticas y culturales también se trabaja en Geografía e Historia, en torno a la valoración del patrimonio y en Música, esta competencia se centra en la valoración y análisis de producciones musicales de otras épocas. En materias como Educación en Valores Cívicos y Éticos y Lengua Castellana y Literatura se abordan herramientas necesarias a la hora de realizar los análisis que requiere la CE.EA.1. En Valores se hace referencia, entre otras cosas, a la adecuada estima del entorno y a la importancia de hacerlo mediante una actitud respetuosa, disposición que es fundamental aplicar también en la consecución de la CE.EA.1. En Lengua y Literatura se hace frente a las herramientas para hacer buen uso del lenguaje, ya sea de forma oral o escrita, se trata de competencias básicas necesarias a la hora de poder hacer análisis y valoraciones de cualquier tipo.

### Vinculación con el Perfil de salida

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

#### **Competencia específica de la materia de Expresión Artística 2:**

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

#### Descripción

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

Se debe distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. En el desarrollo de esta competencia, la utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención.

### Vinculación con otras competencias

La CE.EA.2. se centra en la exploración de técnicas gráfico-plásticas, la relación con la CE.EA.3 es evidente, son dos competencias equivalentes, pero en lugar de técnicas gráfico-plásticas, la CE.EA.3 aborda las audiovisuales. La presente competencia bebe de la CE.EA.1 que se encarga de analizar y valorar manifestaciones artísticas y culturales, y constituye para la CE.EA.2 una fuente de recursos y referencias. La CE.EPVA.2 se constituye como una herramienta para la CE.EA.4, pues en su desarrollo se pondrán en práctica las destrezas aquí desarrolladas.

Las relaciones con otras materias se establecen principalmente con las otras dos que abordan específicamente la producción artística, son Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Música. En concreto, la CE.EPVA.4 se encarga de la exploración de técnicas y la CE.EPVA.7 de su aplicación, destrezas que se desarrollan en la CE.EA.2. Y al igual, en Música, que, en el campo de la creación musical, abordan la exploración y aplicación de técnicas y la interpretación de éstas en otras obras. Así pues, la CE.EA.2 presenta una relación clara con las cuatro competencias específicas que se acaban de especificar.

### Vinculación con el Perfil de salida

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

#### **Competencia específica de la materia de Expresión Artística 3:**

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

#### Descripción

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

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

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

### Vinculación con otras competencias

La CE.EA.3. se centra en la exploración de técnicas audiovisuales, la relación con la CE.EA.2 es evidente, son dos competencias equivalentes, pero en lugar de técnicas audiovisuales, la CE.EA.2 aborda las gráfico-plásticas. La presente competencia bebe de la CE.EA.1 que se encarga de analizar y valorar manifestaciones artísticas y culturales, y constituye para la CE.EA.3 una fuente de recursos y referencias. La presente competencia se constituye como una herramienta para adquirir la CE.EA.4, en su desarrollo se pondrán en práctica las destrezas aquí desarrolladas.

Como ocurría con la CE.EA.2, las relaciones de la CE.EA.3 con otras materias se establecen principalmente con las otras dos materias que se encargan específicamente la producción artística: Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Música. En concreto, la CE.EPVA.4 se encarga de la exploración de técnicas y la CE.EPVA.7 de su aplicación, destrezas que se desarrollan en la CE.EA.3. Y de igual manera, en Música, en el campo de la creación musical, abordan la exploración y aplicación de técnicas y la interpretación de éstas en otras obras. Por lo tanto, la CE.EA.3 presenta una relación clara con las cuatro competencias específicas que se acaban de especificar.

### Vinculación con el Perfil de salida

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

#### **Competencia específica de la materia de Expresión Artística 4:**

**CE.EA.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.

#### Descripción

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

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

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

### Vinculación con otras competencias

La CE.EA.4 se encuentra en relación con las demás debido a que para su consecución podemos aplicar las destrezas desarrolladas en las otras tres competencias específicas. La CE.EA.1 se encarga del análisis de manifestaciones artísticas, lo que contribuirá al aumento de las referencias del alumnado y dándole más posibilidades y opciones a la hora de hacer frente a la CE.EA.4. En cuanto a la CE.EA.2 y a la CE.EA.3, se trata de competencias enfocadas a la exploración y puesta en práctica de diferentes técnicas, gráfico-plásticas o audiovisuales. Ambas competencias se constituyen como recursos para abordar la CE.EA.4.

Las competencias específicas de la materia Educación Plástica Visual y Audiovisual presentan vínculos evidentes con la presente, en concreto la relación es directa con la CE.EPVA.2, la CE.EPVA.5, la CE.EPVA.6 y la CE.EPVA.8 dado que estas competencias específicas abordan la creación de proyectos, su presentación y comunicación, aspectos que se pondrán en práctica para desarrollar la CE.EA.4. Ocurre lo mismo en la materia de Música que se encarga de la creación y el desarrollo de propuestas.

Debido a que el principal objetivo de la CE.EA.4 es la creación de producciones artísticas, de forma individual o en grupo, encontramos numerosas relaciones con otras materias en las que se desarrollan proyectos o bien se trabaja de forma agrupada. Entre ellas encontramos vínculos con la CE.en biología que aborda la planificación de proyectos, en Economía y Emprendimiento que se encarga de la creación de grupos y del trabajo en equipo y se presentan y exponen ideas y soluciones adoptadas en la resolución de problemas particulares de la materia. En Tecnología y Digitalización que se trabaja la elección de técnicas y procedimientos adecuados en función de las necesidades de cada proyecto, la expresión de ideas, propuestas o soluciones, el trabajo cooperativo y la actitud creativa para aplicar conocimientos interdisciplinares a la hora de resolver problemas.

Y en cuanto a herramientas más transversales encontramos en Matemáticas la aceptación del error y en aprender a considerarlo como parte del proceso de trabajo. En Valores hace referencia, entre otras cosas, a la adecuada estima del entorno y a la importancia de hacerlo mediante una actitud respetuosa, disposición necesaria a la hora de enfrentarse a la valoración del trabajo propio y de los compañeros o de las compañeras. Por último, en Lengua Castellana y Literatura se trabajan herramientas que se necesitan a la hora de realizar cualquier comunicación, por lo tanto, las necesitarán a la hora de exponer sus producciones. Se trata de las herramientas para hacer buen uso del lenguaje, ya sea de forma oral o escrita.

### Vinculación con el Perfil de salida

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

### Saberes básicos de EA

La materia profundiza en los aprendizajes del materia de Educación Artística, dando continuidad a los desarrollados en la materia Educación Plástica Visual y Audiovisual, pero en este curso se profundiza en el estudio y la puesta en práctica de las técnicas necesarias para abordar cualquier producción, se busca proporcionar al alumnado mayores recursos y herramientas para posibilitar una creación con los menores límites posibles. Se sigue haciendo hincapié en el estudio y la valoración de referencias y ejemplos de manifestaciones artísticas y culturales, así como en el desarrollo de proyectos artísticos.

La materia se trabajará de forma eminentemente práctica, se pretende que el alumnado experimente y se inicie en diferentes lenguajes y técnicas. No obstante, a pesar del peso de la parte práctica, conviene que las producciones del alumnado vayan acompañadas de análisis personales en los que tome conciencia de lo que está haciendo.

Los bloques de saberes que a continuación se detallan tienen la intención de contribuir al desarrollo integral de las personas, no solo están orientados a la formación de futuros o futuras artistas, sino al desarrollo de la sensibilidad, la experiencia estética y el pensamiento creativo.

#### A. Técnicas gráfico-plásticas

La expresión gráfica es una de las formas de expresión más potentes para transmitir ideas y conceptos, ya sea en el ámbito artístico o técnico, son numerosos los profesionales que necesitan recurrir a ella para comunicarse. Expresarse y comunicarse, utilizando diferentes técnicas gráfico-plásticas con imaginación y creatividad es el objetivo principal de este primer bloque. La capacidad de expresarse gráficamente y transmitir ideas, sentimientos, incluso la propia identidad... son aspectos presentes en el desarrollo personal, escolar y social del alumnado.



El bloque se estructura principalmente con el desarrollo de técnicas determinadas, se profundiza en cada una de ellas de forma independiente, pero también se ahonda en sus capacidades expresivas y en su aplicación en manifestaciones artísticas y en otros ámbitos como el diseño, se engloba el conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes que necesita el alumnado para enfrentarse a la elaboración, producción y comunicación a través de las imágenes.

Este conjunto de saberes implica poner en juego habilidades de pensamiento divergente y convergente, puesto que comporta reelaborar ideas y sentimientos propios y ajenos; encontrar fuentes, formas y cauces de comprensión y expresión; así como planificar, evaluar y ajustar los procesos necesarios para alcanzar unos resultados. Se trata de buscar y aplicar los recursos necesarios para, o bien, percibir, comprender y enriquecerse con diferentes realidades y producciones del mundo del arte y de la cultura o bien, producirlas y posibilitar su propia expresión y comunicación.

De cara al planteamiento general de las actividades de este bloque encontramos dos tipos evidentes. Las encaminadas a identificar y distinguir lo estudiado en ejemplos ya existentes, mejorando así la lectura de obras artísticas. Y las destinadas a poner en práctica cada una de las técnicas estudiadas, la directriz principal es experimentar y enfrentarse a cada una de ellas. La práctica puede abordarse de forma escalonada en dificultad, partir de la identificación de elementos en obras, continuar con su aplicación de forma meramente técnica y por último solicitar una expresión particular determinada.

## B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

Este bloque de saberes hace referencia al lenguaje visual, a los elementos que componen y construyen las imágenes tanto visuales como audiovisuales. Cada uno de los elementos que las compone tiene un significado en sí mismo, pero es el espectador el que, a través de sus conocimientos y experiencia previa, atribuye un significado al conjunto convirtiendo las imágenes en el elemento central del lenguaje visual. Proporcionar al alumnado conocimiento sobre sus elementos formales contribuirá a que sea más competente a la hora de comprender lo que ve y a su vez a la hora de expresarse gráficamente.

Los conocimientos que se trabajan en el bloque están destinados a aprender a observar y a leer las imágenes de manera crítica, tomando conciencia y comprendiendo mejor el mundo que les rodea. Los saberes que aquí se tratan no solo se ocupan de productos visuales catalogados como artísticos, sino de toda creación visual relacionada con la producción de significado, es decir con la cultura visual. Se trata de incluir el arte popular inmerso en la vida cotidiana a través de la publicidad, el diseño o el uso de objetos domésticos.

El bloque se estructura a partir del desarrollo de las formas de creación propias del lenguaje visual, audiovisual y multimedia. En ellos se trabajan las funciones de la imagen, su contexto y los elementos que la componen.

Las actividades de esta parte del bloque irán encaminadas al análisis y a la producción, en ellas se trabaja el lenguaje visual aplicado a ámbitos como el cómic, la fotografía, el cine, la animación, la publicidad y los formatos digitales y además de las técnicas básicas para poder producir y transmitir mensajes utilizando el lenguaje visual.

## Concreción de los saberes básicos. EA:

### A. Técnicas gráfico-plásticas.

Se introduce al alumnado en el conocimiento genérico de las técnicas que, tradicionalmente y hasta la actualidad, se han utilizado en dibujo, pintura y estampación. Esta aproximación se dirige tanto hacia la experimentación personal como hacia la observación y el análisis de obras de arte, de distintos ámbitos, para comprender sus procedimientos y sus propiedades expresivas. A su vez, se tratan los factores adicionales que implican un uso responsable y seguro de los materiales.

Conocimientos, destrezas y actitudes:

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

Arte y naturaleza.

- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

responsable de los residuos.

- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

Orientación para la enseñanza:

El presente bloque de saberes se encarga principalmente del desarrollo de contenidos relacionados con las técnicas gráfico-plásticas, por un lado, desarrolla cada técnica de manera íntegra y por otro se encarga de contenidos más transversales que pueden utilizarse como herramienta en el desarrollo de las técnicas. Para abordar las técnicas conviene proporcionar al alumnado diferentes situaciones de aprendizaje, desde análisis de ejemplos históricos y actuales de cada una de las técnicas, ejercicios de producción guiados y concretados por el docente o la docente y por último ejercicios de creación más abiertos en los que los alumnos o las alumnas puedan utilizar lo aprendido en cuanto a técnicas para expresarse de forma más libre.

Antes de enfrentarse a cada técnica conviene especificar las condiciones de seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los materiales implicados, así como la gestión adecuada de los residuos.

De cara a desarrollar cada una de las técnicas se puede aprovechar para introducir temas de actualidad y relevancia social, como es el reciclaje y el consumo responsable.

En cuanto al dibujo técnico conviene abordar los contenidos de forma aplicada, proporcionar las claves para que puedan hacer uso de la geometría y de la representación de espacios en manifestaciones artísticas. Es conveniente potenciar la representación del volumen y el espacio a mano alzada para que los alumnos o las alumnas cojan seguridad y afiancen la representación en 3d.

## **B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.**

En este bloque se agrupan y desarrollan los elementos conceptuales de la imagen narrativa aplicada a ámbitos muy diversos de la comunicación visual y audiovisual. Se lleva a cabo un recorrido amplio que incluye aspectos diferentes y variados relacionados con el lenguaje visual y audiovisual: su narrativa, percepción y sintaxis, su capacidad comunicativa, algunas de sus técnicas, procesos creativos o ámbitos de aplicación.

Conocimientos, destrezas y actitudes:

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

Orientaciones para la enseñanza:

Cualquier tipo de transmisión de información realizada a través de imágenes es considerado comunicación visual. Los saberes que se desarrollan en este bloque están enfocados al desarrollo de la alfabetización visual y al aprendizaje de las técnicas de las que se sirve para producir imágenes.

Para introducir el bloque conviene hacer conscientes a los alumnos y a las alumnas que la comunicación visual está presente en sus vidas de forma absolutamente cotidiana, de forma que cobren conciencia de su importancia.

Previamente a abordar la narrativa de imágenes visuales o audiovisuales es conveniente partir de la definición de imagen y de la diferencia entre discurso connotativo y denotativo. Para abordar el análisis y la lectura de imágenes conviene reforzar los contenidos que se introdujeron en Educación Plástica Visual y Audiovisual. Se trata de que identifiquen las herramientas de configuración (formato, formas, color, iluminación, soporte) y de organización (tipo de composición, recursos), el grado de iconicidad, la utilización de símbolos y signos, el mensaje de la imagen, su contexto y su función. Algo que puede resultar de ayuda es proporcionarles un guion que oriente el análisis.

De cara a la elección de la temática es interesante planificar qué se pretende obtener de los análisis para trabajar sobre el tipo de mensajes que reciben los alumnos o las alumnas y si les transmiten algo más que el mensaje obvio que se ve a simple vista. Por ejemplo, se puede hacer una revisión de publicidad basada en estereotipos y otra de contrapublicidad.

Es fundamental que los alumnos y las alumnas reflexionen sobre la información que reciben de forma indirecta, y que analicen si los modelos que consumen pueden o no influir en sus vidas, en su manera de configurar su identidad, en su forma de consumir, en la creación de prejuicios y estereotipos...

De cara a abordar los contenidos relacionados con la producción de las imágenes, es necesario profundizar en materiales, técnicas y soportes y en las fases del proceso de realización, además de en las particularidades de cada una de las técnicas para producir imágenes.

Conviene que al final de trabajar estos saberes sean capaces de expresar el mensaje que pretendan aplicando las herramientas y las técnicas adecuadas.

## Criterios de evaluación y calificación. EA

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

La enseñanza tiene como objetivo generar cambios en el aprendiz, para saber si se han conseguido esos cambios habrá que analizar la diferencia entre el punto de partida y el momento determinado que establezcamos dentro de la etapa concreta. Evaluar al alumnado es estimar sus conocimientos, aptitudes y rendimiento en un momento determinado de su proceso de aprendizaje, es una forma de valorar cómo se está desarrollando el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, a través de la evaluación y la toma de datos el docente o la docente tomarán conciencia del éxito o el fracaso para poder tomar las decisiones pertinentes y modificar estrategias y prácticas docentes si fuera necesario. La toma de medidas puede ser general o individual, si algún alumno o alguna alumna lo requieren en particular y debe producirse en cualquier momento del curso cuando el progreso no sea el adecuado.

La evaluación deberá ser formativa (servir para que los alumnos y las alumnas tomen conciencia de su propio proceso y proporcionarles las pautas sobre cómo mejorar, es decir, su intervención se centrará en los procesos de mejora), continua (la recopilación y toma de datos debe realizarse de forma sistemática y habitual, debe permitir obtener información de manera previa al cierre de ciclos escolares, de lo contrario no habrá margen de maniobra) e integradora (debe tener en cuenta la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el desarrollo de las competencias clave previstas en el Perfil de salida).

La materia Expresión Artística corresponde al cuarto curso de la Educación Secundaria. El aprendizaje de los saberes básicos será lo que permita la adquisición de las competencias al final del curso. Se proporcionará al alumnado situaciones de aprendizaje diversas que posibiliten la valoración objetiva de todo el alumnado en relación a la adquisición de los saberes básicos.

Dadas las diferencias entre cada una de las competencias a conseguir es fundamental que los docentes o las docentes hagan uso de instrumentos de evaluación variados, diversos y adaptados a las diferentes situaciones de aprendizaje. Los criterios de evaluación referidos a las competencias específicas se constituyen como herramientas para comprobar el grado de consecución de éstas. Mediante su utilización podremos obtener una evaluación cuantitativa y cualitativa del alumnado en un momento determinado.

A modo de conclusión debemos recordar que la evaluación no es un fin en sí mismo, sino un medio para guiar la labor del docente o de la docente y del aprendiz o de la aprendiz, ser una herramienta para motivar, orientar y facilitar el aprendizaje del alumnado.

### **Competencia específica 1**

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

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

Tras el análisis de los factores que rodean la obra y ver cómo han intervenido e influido en el desarrollo de las sociedades se pretende que el alumnado tome conciencia de su valor y amplíe sus posibilidades de disfrute. Las obras artísticas y las manifestaciones culturales son inherentes a su contexto, y no pueden leerse ni abordarse sin tenerlo en cuenta, necesitamos conocer los factores sociales e históricos que las rodean para obtener una lectura lo más completa posible de éstos. De este modo obtendremos más certezas en cuanto a su significado, función, finalidad y trascendencia.

El análisis del proceso de creación y su vínculo con el resultado final es necesario para obtener información que contribuya a la realización del análisis y la valoración de cualquier obra. Se espera del alumnado que lo ponga en valor y lo considere de cara a las producciones propias.

### **Competencia específica 2**

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

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

Los diferentes lenguajes artísticos, los materiales y el desarrollo de las técnicas constituyen una parte importante de la expresión artística. La técnica es un procedimiento determinado que tiene el objetivo de conseguir un fin, es un medio en sí misma. El mayor conocimiento posible de los diferentes lenguajes y las técnicas que los caracterizan permitirá ampliar las posibilidades del alumnado a la hora de realizar sus propias producciones. La elaboración y puesta en práctica de creaciones basadas en las diferentes técnicas les dotará de mayor seguridad y soltura a la hora de aplicarlas en sus propias producciones.

### **Competencia específica 3**

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

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

La experimentación con los distintos medios, técnicas y formatos audiovisuales es imprescindible para alcanzar su verdadero dominio. Se debe potenciar la selección de los mismos en función de las capacidades expresivas y las necesidades comunicativas del proyecto. Así mismo, se debe potenciar la búsqueda de una buena ejecución, tanto en sus producciones finales como en la presentación de los proyectos.

### **Competencia específica 4**

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

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

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

El proceso de creación parte de una idea que será la que genere la forma artística, ésta expresa, a su vez, la idea y la acción. Esta reflexión acerca del proceso de creación se dará en el alumnado capaz de integrar todo lo analizado y estudiado a la hora de desarrollar su proceso creativo propio.

A través de la última competencia específica se le solicita al alumnado que aúne las destrezas desarrolladas anteriormente y las ponga en práctica para realizar su producción artística, ya sea individual o en grupo. Se le solicita también la exposición y puesta en común del resultado final, así como la valoración del proceso y del resultado final. Por último, se espera que sean capaces de identificar oportunidades de desarrollo relacionadas con el ámbito artístico.

## 4º ESO E.A.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 4 x 25% = 100%	DESCR. PERFIL SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS (CONTENIDOS)	PONDERACIÓN SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4ºE.A.
<p><b>Competencia específica 1.</b></p> <p>Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p>	<p>CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.</p>	<p><b>1.1</b> 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.</p> <p><b>1.2</b> 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.</p>	<p><b>A. Técnicas gráfico-plásticas.</b></p> <p>EA.A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>EA.A.2. Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>EA.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.</p> <p>EA.A.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</p> <p>EA.A.5. Grafiti y pintura mural.</p> <p>EA.A.6. Técnicas básicas de creación de volúmenes.</p> <p>EA.A.7. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</p> <p>EA.A.8. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.</p> <p>EA.A.9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p> <p><b>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</b></p> <p>EA.B.1 Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.</p> <p>EA.B.2 Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.</p> <p>EA.B.3 Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.</p> <p>EA.B.4 Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.</p> <p>EA.B.6 Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el <i>storyboard</i>.</p> <p>EA.B.7 El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <p>EA.B.8 Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.</p> <p>EA.B.9 Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</p>	<p>(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%</p>
<p><b>Competencia específica 2.</b></p> <p>Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal</p>	<p>CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p><b>2.1</b> Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p><b>2.2</b> Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las</p>	<p><b>A. Técnicas gráfico-plásticas.</b></p> <p>EA.A.1 Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>EA.A.2 Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>EA.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.</p> <p>EA.A.4 Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</p> <p>EA.A.5 Grafiti y pintura mural.</p>	

<p>de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p>		<p>herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.</p>	<p>EA.A.6 Técnicas básicas de creación de volúmenes. EA.A.7 El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. EA.A.8 Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. EA.A.9 Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p> <p><b>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</b> EA.B.1 Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. EA.B.2 Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. EA.B.3 Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. EA.B.4 Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. EA.B.6 Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el <i>storyboard</i>. EA.B.7 El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). EA.B.9 Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. EA.B.10 Técnicas básicas de animación.</p>	<p>(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%</p>
<p><b>Competencia específica 3.</b> Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.</p>	<p>CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p><b>3.1</b> Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines. <b>3.2</b> 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.</p>	<p><b>A. Técnicas gráfico-plásticas.</b> EA.A.1 Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. EA.A.2 Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. EA.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. EA.A.4 Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. EA.A.6 Técnicas básicas de creación de volúmenes. EA.A.7 El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. EA.A.8 Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. EA.A.9 Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p> <p><b>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</b> EA.B.1 Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. EA.B.2 Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. EA.B.3 Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. EA.B.4 Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.</p>	<p>(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%</p>

			<p>EA.B.5 Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.                  EA.B.6 Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el <i>storyboard</i>.                  EA.B.7 El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).                  EA.B.8 Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.                  EA.B.9 Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.                  EA.B.10 Técnicas básicas de animación.                  EA.B.11 Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.</p>	
<p><b>Competencia específica 4.</b>                  . 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.</p>	<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CCEC3, CCEC4.</p>	<p><b>4.1</b> 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.  <b>4.2</b> 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.  <b>4.3</b> 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.</p>	<p><b>A. Técnicas gráfico-plásticas.</b>                  EA.A.1 Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.                  EA.A.2 Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.                  EA.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. expresivas y contexto histórico.                  EA.A.4 Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.                  EA.A.5 Grafiti y pintura mural.                  EA.A.6 Técnicas básicas de creación de volúmenes.                  EA.A.7 El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.                  EA.A.8 Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.                  EA.A.9 Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p> <p><b>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</b>                  EA.B.1 Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.                  EA.B.2 Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.                  EA.B.3 Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.                  EA.B.4 Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.                  EA.B.6 Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el <i>storyboard</i>.                  EA.B.7 El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).                  EA.B.8 Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.                  EA.B.10 Técnicas básicas de animación.                  EA.B.11 Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte</p>	<p>(AO) = 10 %                  (AD) = 20%                  (ABP) = 40 %                  (AC) = 30%</p>

---

--	--	--	--	--

Todas las competencias específicas tendrán el mismo valor, así como los criterios de evaluación incluidas en cada una de las mismas.



## METODOLOGÍA. E.A.

### Introducción

Partimos del “Análisis de estado de los aprendizajes”

Partiendo de la evaluación inicial y con el apoyo de los documentos del año anterior del grupo realizaremos un análisis de estado de partida. Estableceremos procedimientos para adquirir los aprendizajes imprescindibles que no se hayan alcanzado.

El objetivo principal a la salida de la enseñanza básica es la adquisición y el desarrollo de las competencias clave que están determinadas en el Perfil de salida del alumnado. Las diferentes materias contribuyen a ello a través de las competencias específicas, por lo tanto, el enfoque de la metodología a utilizar en el aula debe ir orientado hacia su adquisición. Desarrollar una competencia supone realizar un aprendizaje para la vida, para dar respuesta a situaciones no previstas en el ámbito escolar, así como emplear las estrategias necesarias para transferir los saberes utilizados en la resolución de una situación a otras situaciones o problemas diferentes. El aprendizaje basado en la adquisición de competencias pone el acento en la distinción entre enseñanza transmisiva y aprendizaje activo, que prepare al alumnado para saber ser, para saber hacer y para saber aplicar el conocimiento.

Por lo tanto, habrá que proporcionar un aprendizaje que resulte significativo, de lo contrario, será olvidado poco después de adquirirlo y no habrá servido para nada. Que el aprendizaje sea significativo implica que sea auténtico y duradero, el alumnado ahora es parte activa del proceso y tiene implicación directa en de su propio aprendizaje. El docente o la docente deberán analizar la situación de partida del grupo, para identificar el nivel general y los casos particulares que presenten diferencias significativas y precisen una atención individual. La práctica educativa será exitosa si logra tejer una red que enlace los conocimientos previos de los alumnos o de las alumnas, con sus intereses, con su realidad y contexto y a su vez con los contenidos que se pretenden transmitir. De este modo se posibilitará que los alumnos y las alumnas tengan interés y su participación sea activa.

De cara a diseñar la estrategia de aprendizaje particular del materia partiremos de las competencias específicas. Éstas, como se detalla en el análisis específico, se refieren por un lado al análisis y valoración de manifestaciones artísticas y culturales, por otro a la exploración de técnicas gráfico-plásticas o audiovisuales y por último a la puesta en práctica de todas esas destrezas en el proceso de creación artístico. Por ello debemos generar situaciones de aprendizaje que potencien estos aspectos, bien de forma aislada o interconectada. Se trata de educar para saber mirar, analizar y comprender el mundo visual que nos rodea y además de potenciar las capacidades creativas con el objetivo final de contribuir a que los alumnos o las alumnas puedan integrarse en la sociedad y contribuir a transformarla creativamente.

El aprendizaje activo no se concreta en la utilización de una única metodología, además es interesante y enriquecedor servirse de diferentes modos de actuación en el aula. Pero sí es cierto que hay tipos de intervenciones que encajan con el desarrollo y la adquisición de las competencias, como por ejemplo el aprendizaje basado en proyectos, los centros de interés, el aprendizaje cooperativo... Se trata de metodologías activas que permitirán trabajar los tres tipos de competencias específicas que estructuran la presente materia de forma interconectada. En esta metodología es el alumnado el que organiza y estructura su propio trabajo, debe conseguir manejar información, filtrarla, codificarla, categorizarla, evaluarla, comprenderla y utilizarla pertinentemente. El profesorado se centrará en enseñar a aprender al alumnado, pasa a convertirse en acompañante y guía del proceso y en determinados momentos les proporcionará una evaluación formativa.

Por lo tanto, más que hablar de una única metodología se pueden concretar una serie de principios y estrategias dentro del aprendizaje activo. A continuación, se recogen una serie de orientaciones metodológicas generales que corresponden a este tipo de metodologías:

- Generar un ambiente propicio en el aula.
- Utilizar estrategias participativas.
- Motivar hacia el objeto de aprendizaje.
- Favorecer la autonomía del aprendizaje.
- Potenciar el uso de fuentes de información diversas.
- Utilizar las TIC como herramientas de aprendizaje.
- Favorecer la comunicación de lo aprendido.

- Utilizar la evaluación formativa.
- Impulsar la funcionalidad de lo aprendido.

Y, por último, se proponen una serie de orientaciones metodológicas específicas de la materia que pueden servir para orientar de forma más concreta el diseño de las situaciones de aprendizaje. En el enfoque de estas orientaciones específicas habremos de trabajar equilibradamente las tres formas en las que nos enfrentamos a los hechos artísticos y a la cultura, la dimensión productiva, la reflexiva y la comunicativa.

- El planteamiento de la materia es eminentemente práctico, por eso conviene aplicar todos los saberes a actividades o bien de análisis de ejemplos que refuercen los contenidos o bien de creación y producción artística (más o menos guiada). Pero todas las actividades que se solicitan deben ir acompañadas de una producción oral o escrita en la que el alumnado recoja la experiencia (puede hacer referencia al proceso, al resultado, a la relación con sus experiencias...). De este modo se trabajarán los tres bloques de competencias específicas y se contribuirá al desarrollo de la reflexión crítica y de la responsabilidad por parte del alumnado.
- Es fundamental que antes de enfrentarse a las diversas situaciones de aprendizaje planteadas los alumnos o las alumnas tengan claro qué se les está pidiendo, qué se espera de ellos y cómo se les va a evaluar. Esta es una forma de potenciar su seguridad en lo que están haciendo y contribuir al desarrollo de su autonomía.
- Conviene que las situaciones de aprendizaje que se planteen estén encaminadas a que el alumnado formule ideas, establezca relaciones, transfiera el conocimiento adquirido a nuevas situaciones...
- De cara a transmitir la importancia del proceso es conveniente que los alumnos o las alumnas cuenten con un cuaderno a modo de portfolio en el que registren el desarrollo de las tareas que realizan, recogiendo pruebas, diferentes planteamientos, posibles alternativas... se trata de hacerles ver que recoger este proceso va a contribuir a que sus propuestas finales estén más justificadas.
- Acercar la temática de las diferentes producciones o análisis y observaciones de los alumnos o de las alumnas a su entorno y realidad cotidiana o a temas que les causen interés va a contribuir a mejorar la motivación hacia la tarea. Conviene que a través de estas situaciones de aprendizaje el alumnado pueda manifestar su propia identidad y establecer un diálogo con determinadas problemáticas sociales y culturales, donde presente un posicionamiento crítico.
- Conviene promover actividades investigativas que promuevan el pensamiento crítico y reflexivo por medio de las cuales pueden aprender y dar sentido a las historias que hay tras las manifestaciones artísticas tanto históricas como contemporáneas.
- En cuanto al trabajo individual o cooperativo, la materia va a requerir de los dos para desarrollar por completo sus saberes y adquirir las competencias específicas. El trabajo en pequeños grupos es muy bueno para obtener la colaboración del alumnado y obtener interacciones que enriquezcan el proceso, lo que tiene un impacto muy positivo en el aprendizaje. No obstante, habrá situaciones de aprendizaje particulares en las que sea necesaria una práctica individual que contribuya a que todos los alumnos o todas las alumnas experimenten enfrentarse a un "problema" por ellos mismos o por ellas mismas para que sean conscientes de sus fortalezas y debilidades.
- La participación en la vida cultural en contextos no propiamente académicos conforma una de las vías más directas para la adquisición de estos saberes. Tanto las instituciones culturales como, por ejemplo, los museos, sitios patrimoniales, centros culturales, galerías de arte, así como los productos que ofrecen las industrias culturales (industria editorial, cinematográfica, televisiva entre otras), son recursos que conviene utilizar para apoyar la labor educativa, así como propiciar encuentros con personas y/o comunidades que mantienen vivas sus expresiones culturales.
- En cuanto a la atención a la diversidad es fundamental que los docentes o las docentes, a partir de las evaluaciones y tomas de contacto, se acerquen a las necesidades de cada alumno o alumna. Se trata de abordar la diversidad desde la inclusión. Una forma de hacerlo es graduar las actividades y tareas y adaptarse a los alumnos o a las alumnas que así lo requieran reconfigurando los resultados que se espera obtener de ellos. Es importante que no pierdan la percepción de que pueden hacerlo bien.

Por lo que respecta a **los recursos metodológicos**, la Expresión Artística contemplará los mismos principios de carácter psicopedagógico que constituyen la referencia esencial para un

planteamiento curricular coherente e integrador entre todas las áreas de una etapa que debe reunir un carácter comprensivo a la vez que respetuoso con las diferencias individuales. Son los siguientes:

- Nuestra actividad como profesores será considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.
- Partiremos del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.
- Promoveremos la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.
- Buscaremos formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.
- Fomentaremos el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.

Se desarrollará la capacidad creadora en las experiencias de los trabajos de los alumnos. Para ello se protegerá la expresión individual y se estimularán la iniciativa y la espontaneidad. Esta es una enseñanza activa con respuestas inmediatas donde el alumno debe buscar soluciones en vez de esperar la respuesta del profesor.

### ACTIVIDADES.

Las clases siempre tienen un nexo común, Introducción, desarrollo y conclusión, secuencia que estructura la Programación, cada UD y cada sesión.

Las actividades son secuenciadas también y parten de los criterios de evaluación para su diseño, ya que en ellos confluyen competencias y objetivos. Las hay de varios tipos, distribuidos según el contexto:

- d) **Introducción (AM):** Han de introducir a los alumnos en lo que se refiere al aspecto de la realidad que deben aprender. Refuerzo a través del Repaso y relación con nueva propuesta. Parten del nivel competencial del alumnado, que se determina dependiendo de la UD, si es directamente vinculante con anteriores de las que se tiene ya constancia o no, entonces se hará la evaluación con lluvia de ideas, agrupamientos, pregunta-respuesta y rutinas de pensamiento:
  - Actividades de conocimientos previos (ACP) Son las que realizamos para conocer las ideas, las opiniones, los aciertos o los errores conceptuales de los alumnos sobre los contenidos a desarrollar.
  - Actividades de Motivación (AM): Han de producir el interés de los alumnos por lo que respecta a la realidad que han de aprender. Una de las condiciones para que el aprendizaje sea significativo es que el alumno esté motivado por el aprendizaje, para lo cual es importante partir de sus intereses y tratar de hacerlos activos. Podemos partir de estrategias como por ejemplo: visualización de un video, comentario de una noticia de prensa, presentación de una problemática. Se hará hincapié en la actividad de análisis (búsqueda, registro y tratamiento de la información).
- e) **Desarrollo (AD):** Abordamos los contenidos, los procedimientos o las actitudes nuevas.
  - Actividades de Desarrollo (AD) En ellas pretendemos manifestar el proceso de aprendizaje de los contenidos globales propuestos. Siendo por lo tanto su finalidad desarrollar los distintos contenidos propuestos para la consecución de los objetivos y adquisición de las competencias.
  - Actividades de Refuerzo (AR) Estas actividades están destinadas a atender a la diversidad, a las distintas capacidades, intereses, ritmos de aprendizaje... No pueden ser estereotipadas, sino que hemos de ajustarlas a las necesidades o carencias de cada alumno en cada tema concreto que sea necesario.
  - Actividades de Ampliación (AA) o *Actividades de consolidación* Son las que permiten continuar construyendo nuevos conocimientos a alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo propuestas y, también, las que no son imprescindibles en el proceso.
- f) **Conclusión o Consolidación (AC) o Situaciones de Aprendizaje:** Refuerzo de lo aprendido mediante su integración y visión personal. Reflejan las conclusiones principales de los contenidos. Se consolidan los contenidos conceptuales de la materia y por lo tanto se consiguen los objetivos.
  - **Actividad Basada en Proyectos (ABP)**

- Actividad de Consolidación (AC) Tienen por objeto valorar y recapitular lo aprendido llegando a conclusiones generales de todo el proceso de aprendizaje. Mapas conceptuales, esquemas, pruebas escritas, visual thinking...
- Actividad de evaluación (AE) Tienen por objeto la valoración del proceso de enseñanza del alumno a través de preguntas orales, o escritas, tareas.. sobre los contenidos y actividades trabajadas a lo largo de las distintas unidades.
- Actividad de Autoevaluación (AAE)

El eje vertebrador del área es la resolución de problemas, por tanto, el enfoque metodológico que se aplique estará en torno a él. Se basará en el planteamiento de problemas para los que hay que encontrar una solución adecuada, que será el diseño de un nuevo producto capaz de satisfacer una necesidad o de solucionar el problema planteado. Éste es el denominado **proceso creativo** que se desarrollará siguiendo el **método de proyectos**.

El **método de proyectos** es un método de resolución de problemas técnicos. Consiste en aplicar los conocimientos y habilidades en proyectos o pequeñas experiencias con el fin de resolver un problema técnico o necesidad para agudizar la observación, el ingenio y/o el trabajo en equipo. Los contenidos enunciados serán introducidos en forma de espiral de manera que en cada proyecto tecnológico se trabajen a la vez varios tipos de contenidos. Por medio de actividades complementarias relacionadas con el problema planteado (análisis de objetos, consultas bibliográficas, ensayos y pruebas, experiencias, debates, etc.) cada resolución de un problema debe recorrer contenidos variados tales como técnicas de fabricación, expresión gráfica, hábitos de trabajo metódico, etc. De esta forma se pretende que los aprendizajes adquieran funcionalidad ya que se hace uso efectivo de ellos.

- Desarrollar, aplicar y poner en práctica las competencias clave previstas para la Educación Secundaria Obligatoria.
- Mostrar la consecución alcanzada de los objetivos generales de la etapa.
- Mostrar los conocimientos adquiridos sobre varios temas o materias.
- Aplicar métodos y técnicas de trabajo a través de contenidos diversos que ilustren su asimilación.
- Acercar a los alumnos a un modo de trabajar metódico donde poder aplicar los procedimientos y habilidades aprendidos en distintas materias.
- Centrarse en la indagación, la investigación y la propia creatividad, favoreciendo la curiosidad y el interés en su realización.

Su finalidad no es estudiar un nuevo temario o currículo, y sus características son:

- Facilitar y estimular la búsqueda de informaciones, la aplicación global del conocimiento, de los saberes prácticos, capacidades sociales y destrezas, no necesariamente relacionados con las materias del currículo, al menos no todos ellos.
- Realizar algo tangible (prototipos, objetos, intervenciones en el medio natural, social y cultural; inventarios, recopilaciones, exposiciones, digitalizaciones, planes, estudios de campo, encuestas, recuperación de tradiciones y lugares de interés, publicaciones, etc.).
- Elegir como núcleo vertebrador algo que tenga conexión con la realidad, que dé oportunidades para aplicar e integrar conocimientos diversos y dé motivos para actuar dentro y fuera de los centros docentes.
- Vivir la autenticidad del trabajo real, siguiendo el desarrollo completo del proceso, desde su planificación, distintas fases de su realización y logro del resultado final.
- Fomentar la participación de los estudiantes en las discusiones, en la toma de decisiones y en la realización del proyecto, sin perjuicio de que puedan repartirse tareas y responsabilidades.

En ningún momento se puede olvidar que el nivel al que planteamos el problema debe estar en consecuencia con los **conocimientos previos del alumno**.

- La fase de análisis del problema consiste en conseguir la información necesaria, bien como tarea del propio alumno y su grupo bien proporcionada por el profesor, como apuntes, fotocopias, fichas de trabajo, esquemas y cualquier material que se considere necesario. Toda la información recogida debe ser analizada y seleccionada, presentándose en grupo ante el resto de la clase.

- El análisis de ciertas obras y artistas puede resultar muy valioso, sobre todo si tiene relación con lo que vayamos a desarrollar.
- En la fase de diseño y elaboración se pondrá en práctica el aprendizaje de procesos de trabajo con su secuenciación, así como operaciones básicas, conocimiento de materiales, organización del trabajo, etc. Al diseñar se ejercita la expresión gráfica, pasando de bocetos a verdaderas obras finales.
- Por último, en la comprobación del resultado mediante pruebas de funcionamiento, calidad etc., se observarán las posibles modificaciones y se podrá sentir la satisfacción de un trabajo bien hecho.

Puntualmente trabajaremos con otros departamentos conjuntamente para la realización de diferentes proyectos que alberguen diferentes disciplinas y que se realicen en base siempre a la metodología por proyectos.

#### **Agrupamientos:**

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

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

MODALIDAD DE AGRUPAMIENTO	NECESIDADES QUE CUBRE
Trabajo individual	Actividades de reflexión personal. Actividades de control y evaluación.
Pequeño grupo (apoyo)	Refuerzo para alumnos con ritmo más lento. Ampliación para alumnos con ritmo más rápido. Trabajos específicos.
Agrupamiento flexible	Respuestas puntuales a diferencias en: Nivel de conocimientos. Ritmo de aprendizaje. Intereses y motivaciones.
Talleres	Respuesta puntual a diferencias en intereses y motivaciones, en función de la naturaleza de las actividades.

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

#### **Organización de espacios y tiempos**

En cuanto a los espacios, las materias de este departamento disponen de Aulas propias de Dibujo y serán las aulas de referencia. De igual manera y en ocasiones concretas cuando sea necesario, se podrán utilizar otros espacios disponibles como la biblioteca, sala de ordenadores, patio y otras instalaciones de las que dispone el Centro.

Los tiempos serán flexibles en función de cada actividad y de las necesidades de cada alumno, que serán quienes marquen el ritmo de aprendizaje. Teniendo en cuenta que el curso tiene aproximadamente 30 semanas, y considerando que el tiempo semanal asignado a esta materia es de 3 horas, sabemos que en el curso habrá alrededor de 90 sesiones. Podemos, pues, hacer una estimación del reparto del tiempo por unidad didáctica, tal y como se detalla en el apartado “Secuenciación y Temporalización”.

Si atendemos al diseño de Situaciones de aprendizajes la organización y la temporalización debe ser flexible.

## Materiales y recursos didácticos de E.A.

Los Recursos y materiales utilizados en el proceso de enseñanza- aprendizaje están basados en El diseño universal para el aprendizaje (DUA) está relacionado de forma directa con los recursos de aprendizaje en abierto (REA) y el tienen el objetivo de poder personalizar el recorrido educativo por medio de la creación y desarrollo de un entorno personal de aprendizaje (PLE) propio.

En este sentido, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son la llave maestra hacia el DUA, proporcionando herramientas para la accesibilidad y para la cooperación. Promueve una flexibilización del currículo, para que este sea abierto e inclusivo desde el comienzo, intentando minimizar las necesarias e inevitables adaptaciones posteriores. De esta manera, se favorece la igualdad de oportunidades en el acceso a la educación.

Es por ello que utilizamos diversos recursos a parte del libro de texto, en las aulas virtuales pueden ver los contenidos y explicaciones teóricamente con archivos en pdf o word, pero también se les ofrecen videos tutoriales explicativos, presentaciones virtuales (prezi, canva, genielly, powerpoint), y evidentemente al tratarse de una materia tan visual contenidos ejemplificados con imágenes, visualthinking, etc.

Entre los recursos didácticos y materiales se podrá utilizar los siguientes:

- Libro de texto.
- Láminas de dibujo Din A3.
- Lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas, témperas...
- Material de dibujo (regla, compás...). El alumno será informado a principio de curso del material imprescindible obligatorio y a lo largo del curso del material que vaya surgiendo según las necesidades de las propuestas.
- Material de reciclaje.
- Libros de apoyo y bibliografía de consulta del Departamento de Dibujo.
- Uso de las fichas de trabajo, actividades interactivas, animaciones, vídeos, autoevaluaciones, etc.
- Uso del entorno *Savia digital*
- Uso habitual de las TIC

## EVALUACIÓN

¿Qué evaluar? ¿Cómo evaluar? ¿Cuándo evaluar?

Momentos de la evaluación

PROCESO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO			
	Evaluación Inicial	Evaluación Continua	Evaluación Sumativa
¿Qué se debe o desea evaluar?	Proporciona la información necesaria para saber de dónde partir y adaptar la planificación prevista.	Los avances, dificultades, trabas, que configuran el proceso de aprendizaje. También se puede evaluar el propio proceso. Se pretende posibilitar la modificación de	Los tipos y grados de aprendizaje que estipulan los objetivos, esto es, constatar el nivel alcanzado en la adquisición de las capacidades formuladas en

	Los conocimientos previos que permitan adecuar el proceso educativo que haga posible los aprendizajes significativos.	estrategias de aprendizaje y adecuarlas a las necesidades detectadas.	los objetivos.
¿Cómo se ha de evaluar?	Mediante procedimientos diversos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discusión en grupo.</li> <li>• Entrevistas personales.</li> <li>• Tormenta de ideas.</li> <li>• Pruebas objetivas.</li> <li>• Historial de los alumnos.</li> <li>• Registro e interpretación de respuestas y comportamientos de los alumnos.</li> </ul>	Observación directa, realizada de un modo sistemático, de todo el proceso de aprendizaje. Preguntas orales, revisión de las actividades propuestas. Registro de todas las cuestiones observadas. Análisis, interpretación y consecuencias de tales observaciones.	Observación, registro e interpretación de las respuestas y comportamientos de los alumnos. Pruebas de evaluación, análisis de los trabajos realizados, cuestionarios de autoevaluación.
¿Cuándo se realizará la evaluación?	Al inicio de un nuevo período de aprendizaje.	A lo largo del proceso de aprendizaje, después de un bloque de actividades, planteándose otras actividades de refuerzo, de recuperación, etc.	Al final de un período de aprendizaje.

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los instrumentos de evaluación se definen como aquellos documentos o registros utilizados por el profesorado para la observación sistemática y el seguimiento del proceso de aprendizaje del alumnado y del proceso de enseñanza. De esta forma la evaluación debe apoyarse en la recogida de información.

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

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

Entre otros instrumentos de evaluación conviene citar los siguientes:

#### – Exploración inicial

Para conocer el punto de partida, resulta de gran interés realizar un sondeo previo entre los alumnos. Este procedimiento servirá al profesor para comprobar los conocimientos previos sobre el tema y establecer estrategias de profundización; y para el alumno, para informarle sobre su grado de conocimiento de partida. Puede hacerse mediante una breve encuesta oral o escrita, a través de una ficha de evaluación Inicial.

#### – Cuaderno del profesor

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. Debe constar de fichas de seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etc.

Para completar el cuaderno del profesor será necesaria la observación diaria, supervisar el cuaderno o carpeta del alumno, tomar nota de sus intervenciones y anotar las impresiones

obtenidas en cada caso. Entre los aspectos que precisan de una observación sistemática y análisis de tareas destacan:

- **Observación diaria:** valoración del trabajo de cada día, muy utilizado para calibrar hábitos y comportamientos deseables.
- **Participación en las actividades del aula**, como debates, puestas en común, etc., que son un momento privilegiado para la evaluación de actitudes. El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.
- **Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.**
- **Cuaderno de clase**, en el que el alumno anota los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos. En él se consignarán los trabajos escritos, desarrollados individual o colectivamente en el aula o fuera de ella, que los alumnos deban realizar a petición del profesor. El uso de la correcta expresión escrita será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno. Su actualización y corrección formal permiten evaluar el trabajo, el interés y el grado de seguimiento de las tareas del curso por parte de cada alumno y ayudará a valorar distintas actividades, así como la organización y limpieza del mismo.

#### – Pruebas objetivas

Deben ser lo más variadas posibles, para que tengan una mayor fiabilidad. Pueden ser orales o escritas y, a su vez, de varios tipos:

- De información: con ellas se puede medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc.
- De elaboración: evalúan la capacidad del alumno para estructurar con coherencia la información, establecer interrelaciones entre factores diversos, argumentar lógicamente, etc. Estas **tareas competenciales** persiguen la realización de un producto final significativo y cercano al entorno cotidiano.
- De investigación: **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**
- Trabajos individuales o colectivos sobre un tema cualquiera.

#### – Rúbricas de evaluación

- Rúbricas para la evaluación: de cada unidad didáctica, de la tarea competencial, del trabajo realizado en los ABP y de comprensión lectora.
- Rúbricas para la autoevaluación del alumno: de la tarea competencial, de trabajo en equipo, de exposición oral y de comprensión lectora.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN y PONDERACIÓN de E.A.		
(AO) = 10%	<b>Actividades de Observación:</b> El profesor observa la implicación del alumno hacia el trabajo, compañeros, uso del material, autonomía personal ...	- Cuaderno del profesor - Actividades de Iniciación
(AD) = 20%	<b>Actividades de Desarrollo:</b> Aquellas que hacen evolucionar las ideas y aplicarlas.	- Apuntes - Escape Room, Esquemas, Resúmenes, Cuestionarios... - Actividades de Refuerzo - Actividades de Ampliación
(AC) = 30%	<b>Actividades de Consolidación:</b> Consolidan los conocimientos después del desarrollo.	- Láminas de ejercicios de aplicación - Visual Thinking - Completa y rellena - Sopa de letras
(ABP) = 40%	<b>Actividades Basadas en Proyectos:</b> Situaciones de aprendizaje que requieren un proceso creativo. Pueden ser individual o colaborativo.	- Láminas de proyectos (Investigación + aplicación de contenidos + creatividad) - Desafío (trabajo colaborativo)



		- Resolución de problemas mediante investigación y creatividad - Exposiciones (Colaborativo. Punto de partida común con un fin)
--	--	--

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Según establece el artículo 22 del Decreto 82/2022, de 12 de julio, los resultados de la evaluación se expresarán en los términos Insuficiente (IN) para las calificaciones negativas; Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT), o Sobresaliente (SB) para las calificaciones positivas.

En referencia con el artículo 28 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se garantizará el derecho de los alumnos a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad. Con el fin de garantizar el derecho del alumnado a que su rendimiento sea valorado conforme a los criterios de plena objetividad, los criterios de evaluación y calificación han de ser conocidos por el alumnado. Se arbitrará, también, el modo de informar sobre los criterios de evaluación y calificación a las familias, así como los criterios de promoción.

Los criterios de calificación serán consensuados por todo el profesorado que imparte clase al grupo, y serán coherentes en todas las materias que se imparten en el centro.

La evaluación del aprendizaje del alumno de la ESO será **continua, formativa e integradora** de forma que nos permita conocer de forma inmediata los fallos, las lagunas y los errores conceptuales en los aprendizajes de los alumnos, para así poder corregirlos en la medida de lo posible, teniendo en cuenta los diferentes elementos del currículo.

La evaluación es una parte más del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que pretende seguir enseñando mientras se evalúa y por tanto tiene un carácter formativo, y al atender sistemáticamente la diversidad de modos, ritmos y estilos de aprendizaje de los alumnos tiene también un carácter integrador.

Los criterios de evaluación serán referente fundamental para valorar, tanto el grado de adquisición de las competencias básicas como de consecución del PERFIL DE SALIDA. Independientemente de los contenidos a evaluar y de los criterios de evaluación que se apliquen, la ejecución efectiva del proceso evaluador requiere una serie de técnicas e instrumentos adecuados para conocer de una manera real lo que el alumno sabe y lo que no sabe respecto de cada una de las competencias específicas y poder valorar el nivel de logro alcanzado por el alumno.

- Se fijará una fecha de entrega para cada actividad o grupo de actividades.
- La no entrega en la fecha indicada supondrá una rebaja en la puntuación final que irá aumentando conforme pase el tiempo.
- En caso de no entregar cualquier trabajo/tarea, el alumno/a no habrá conseguido el nivel de logro necesario para la adquisición de las competencias básicas.

La nota de actitud, interés, esfuerzo personal y dedicación la tienen en principio todos los alumnos, pero se irá perdiendo por no traer el material necesario, no aprovechar el tiempo de clase para trabajar, etc.

### Evaluación y calificación del proceso de aprendizaje de E.A.

#### Obtención de la nota de cada evaluación.

Para aprobar el alumno/a debe haber **presentado todos los trabajos**, tareas, actividades...propuestas por el profesor/a a lo largo de cada evaluación.

La calificación del rendimiento de los alumnos se obtendrá asignando una nota numérica de cero a diez a cada una de las diferentes actividades con un porcentaje asignado a cada una de ellas. Después, se obtendrá la nota media de las actividades que sean de la misma categoría aplicando la ponderación que se indica a continuación:

- **Actividades de observación (AO) (10 %)**
- **Actividades de desarrollo (AD) (20 %)**

- **Actividades Basadas en Proyectos (ABP) (40 %)**
- **Actividades de consolidación (AC) (30 %)**

Las actividades de observación (AO) se basarán mediante observación sistemática en el **Cuaderno del profesor** donde se recoge: asistencia a clase, participación en las actividades del aula, trabajo, atención e interés, orden, solidaridad dentro del grupo, cuidado del material individual y del aula.

Competencias relacionadas con las Actividades de Observación (AO)	Clave	Ítems del Cuaderno del Profesor
a) Competencia en comunicación lingüística. e) Competencia personal, social y de aprender a aprender. f) Competencia ciudadana. g) Competencia emprendedora.		Trabajo en clase. Hábitos de trabajo. Entregar los trabajos en la fecha indicada Mantener la limpieza y el orden en el aula Cuidado del material propio y ajeno. Interés y respeto en clase Traer el material a clase: No llevar todo el material necesario a la clase tendrá como consecuencia quedarse durante el recreo o 7ª hora (si la actitud es continuada) en el aula donde la profesor/a le indicará lo que debe realizar. Si la actitud persiste puede conllevar una corrección y/o la pérdida de evaluación continua (entendiendo que es abandono de la materia). Comportamiento: Hablar con educación a la profesora y a los compañeros. Solidaridad y empatía con el grupo y profesor.

#### Obtención de la nota de la Evaluación Final.

La nota para la **Evaluación Final** se obtendrá a partir de la media de la ponderación de todos los instrumentos de evaluación (AO, AD, AC, ABP) de las tres evaluaciones impartidas a lo largo de todo el curso. Para ello, el alumno/a debe haber presentado **todos los trabajos** que se han realizado en el curso.

Debemos tener en cuenta que, en nuestra materia, la evaluación continua nunca podrá ser global debido a los bloques tan diferenciados entre los contenidos, donde encontramos por ejemplo, el dibujo artístico por un lado y el dibujo técnico por otro. Siempre que sea posible, el profesor intentará integrarlos para conseguir en una mayor medida que la evaluación sea continua, integradora y formativa.

#### PERDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA:

También para los alumnos que pierdan el derecho a la evaluación continua en función de lo establecido en el Reglamento de Régimen Interior se procederá organizarse un calendario de entrega de actividades y de pruebas objetivas en el último tramo del curso que le permitan recuperar la materia. El proyecto educativo de Centro tiene recogido que en materias de 2 horas semanales no asistiendo 20 horas semanales pierden la evaluación continua y en las de 3 horas semanales con 30 horas perdería la evaluación continua. La evaluación se pierde para todo el curso y se le evalúa al final en junio.

Mecanismo: Entregar todos los trabajos y apuntes que se hayan realizado durante todo el curso. Realizar el examen final si así lo considera el profesor.

Método: Recopilar los apuntes y en su caso ayudarse del libro de aula para la realizarlos y también para la realización de las tareas.

Instrumentos: libro de texto y materiales necesarios para la materia. El profesor resolverá dudas puntuales sobre los trabajos que vaya realizando.

El alumno debe traer todo el material necesario para la asignatura y si de forma reiterada no es así se avisará a las familias y se les penalizará con un parte. Si persiste en su actitud se considerará **abandono de la materia** perdiendo así la evaluación continua.

Aquellos alumnos que no asistan de forma continuada perderán el derecho a la evaluación continua.

#### ALUMNOS QUE NO SE PRESENTAN A UN EXAMEN:

El examen se repetirá siempre que el alumno lo justifique mediante justificante médico o documento oficial. Si el alumno/a es menor de edad y en el centro de salud no le dieran justificante médico será el justificante de acompañamiento del padre el que deberá presentar.

### Recuperación del proceso de aprendizaje. Planes de Recuperación.

#### RECUPERACIÓN DURANTE EL CURSO.

Los mecanismos de recuperación están en función de todo lo anteriormente expuesto. Entendemos que cada alumno debe recuperar aquello en lo que no ha logrado los objetivos propuestos para conseguir las competencias, de modo que el Plan de Refuerzo se basará en:

- Deberá rectificar su actitud si ahí está su dificultad.
- Deberá hacer o rectificar aquellos trabajos que no ha hecho en su momento o ha hecho de modo no satisfactorio.
- Deberá volver a estudiar los contenidos conceptuales o procedimentales si esa es su insuficiencia.

De esta manera no puede haber un único mecanismo de recuperación, pues este se ajustará a la realidad de los alumnos en cada evaluación. El profesor acordará con sus alumnos el momento más adecuado para la realización de las pruebas o trabajos necesarios. El alumno para recuperar una evaluación debe haber **presentado todos los trabajos y apuntes** que se hayan propuesto durante esa evaluación.

Si durante el curso, el alumno debiese recuperar alguno de los criterios de evaluación o actividades de aprendizaje no superados, se realizará al final de la evaluación con el fin de superar los saberes básicos concretos de esa prueba/trabajo bajo criterio del especialista de la materia.

En cada evaluación, y en la evaluación final es necesario realizar un plan de refuerzo para cada alumno que no haya superado los criterios de evaluación de la materia.

#### RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE OTROS CURSOS

Las materias pendientes de años anteriores se recuperarán, informando antes del final de la primera evaluación a los tutores, alumnos por EducamosCLM y a los padres con las pautas necesarias para su recuperación (pruebas, trabajos, PR...) dependiendo de la materia a recuperar. En el caso de ser una asignatura sin continuidad, el profesor responsable informará al tutor/a para que se lo haga llegar a los alumnos. Su entrega se efectuará antes de finalizar Noviembre.

Para ello debe organizarse un calendario de entrega de actividades (ESO y BCHTO) y de pruebas objetivas (BCHTO) que le permitan recuperar la materia.

Durante este curso se realizarán cuatro reuniones:

Recreo (x) 08 noviembre 2023, reunión informativa y entrega del Plan de Recuperación.

Recreo (x) 07 febrero 2024, reunión para aclarar dudas, ver el trabajo avanzado y entrega de tareas.

Recreo (x) 17 abril 2024, reunión para aclarar dudas, ver el trabajo avanzado y entrega de tareas.

Recreo (v) 14 junio 2024, recogida de tareas. Entrega final.

Profesora Ana Rivera: Pendientes de alumnos que cursan 2ºA / 2ºB / 2ºC / 2ºD / 2ºE / 3ºC.

Profesora Cristina Muñoz: Pendientes de alumnos que cursan 3ºA / 3ºB / 3ºD / 3ºE / 4ºABCD.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN de E.A.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
<p><b>1.1</b> 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.</p> <p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	

<p><b>2.1</b> Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p><b>2.2</b> 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.</p>	<p>Actividades de observación (AO) (10 %)            Actividades de desarrollo (AD) (20 %)            Actividades Basadas en Proyectos (ABP) (40 %)            Actividades de consolidación (AC) (30 %)</p>
<p><b>3.1</b> 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.</p> <p><b>3.2</b> 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.</p>	
<p><b>4.1</b> 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.</p> <p><b>4.2</b> 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.</p> <p><b>4.3</b> 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.</p>	

A cada criterio de evaluación se le dará el mismo peso de ponderación dentro del bloque de su competencia específica.

## SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE E.A.

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

Los tiempos serán flexibles en función de cada actividad y de las necesidades de cada alumno, que serán quienes marquen el ritmo de aprendizaje. Teniendo en cuenta que el curso tiene aproximadamente 30 semanas, y considerando que el tiempo semanal asignado a esta materia es de 3 horas, sabemos que en el curso habrá alrededor de 90 sesiones.

4ºeso E.A.	UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
------------	------------------	-----------------

<p><b>Competencia específica 1</b>          1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.          1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.</p> <p><b>Competencia específica 2</b>          2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.          2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.</p> <p><b>Competencia específica 3</b>          3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.          3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.</p> <p><b>Competencia específica 4</b>          4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.          4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.          4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.          Saberes básicos.</p>	<p>UNIDAD 1: Los elementos gráfico-plásticos</p>	7 sesiones
	<p>UNIDAD 2: La luz en la expresión artística</p>	8 sesiones
	<p>UNIDAD 3: La composición.</p>	6 sesiones
	<p>UNIDAD 4: La imagen fotográfica.</p>	9 sesiones
	<p>UNIDAD 5: El lenguaje audiovisual</p>	8 sesiones
	<p>UNIDAD 6: Los trazados geométricos</p>	7 sesiones
	<p>UNIDAD 7: Los Sistemas de Representación.</p>	4 sesiones
	<p>UNIDAD 8: Bases del diseño tridimensional.</p>	5 sesiones
	<p>UNIDAD 9: El diseño industrial</p>	10 sesiones
	<p>UNIDAD 10: El diseño de espacios</p>	6 sesiones
	<p>UNIDAD 11: El diseño y la comunicación</p>	12 sesiones
<p>Materiales y técnicas en la expresión plástica</p>	8 sesiones	
<p>TOTAL</p>	90 sesiones	

## BACHILLERATO: DIBUJO TÉCNICO – CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES

### 1. *Competencia en comunicación lingüística*

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

Descriptores operativos:

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

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

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes

fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de

manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de

vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

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

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los

conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

### 2. *Competencia plurilingüe*

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

Descriptores operativos:

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.

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

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

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

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

Descriptores operativos:

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

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

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

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

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

#### 4. *Competencia digital*

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las

tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así

como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el

bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptores operativos:

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.

##### 5. Competencia personal, social y de aprender a aprender

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

Descriptores operativos:

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de

propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios

objetivos.

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

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su



aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.  
CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.  
CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

#### 6. Competencia ciudadana

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

Descriptores operativos:

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 fundamentamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la

Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores

propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante,

argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones

locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

#### 7. Competencia emprendedora

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

Descriptores operativos:

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.

#### 8. Competencia en conciencia y expresión culturales

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

Descriptores operativos:

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.

## Curso 1º Bachillerato: D.T.1 - DIBUJO TÉCNICO I

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

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

El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa. Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de Bachillerato, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

Para contribuir a lo citado anteriormente, esta materia desarrolla un conjunto de competencias específicas diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador. El desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado. En este sentido, los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D.

Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) por los generados con estas aplicaciones, lo que facilitará las interacciones y permitirá la realización de construcciones de mayor complejidad, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

Los criterios de evaluación son el elemento curricular que evalúa el nivel de consecución de las competencias específicas y se formulan con una evidente orientación competencial mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados. A lo largo de los dos cursos de Bachillerato los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso, en el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas o que son soporte de otros posteriores, para gradualmente en el segundo curso, ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina. Los saberes básicos se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas:

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

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

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

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

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

## CURSO: 1ºBACHILLERTO – DT.I – DIBUJO TÉCNICO I

### RELACIÓN ENTRE SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DIBUJO TÉCNICO I

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

#### **Competencia específica de la materia de DIBUJO TÉCNICO I:**

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

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

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

#### **Competencia específica de la materia de DIBUJO TÉCNICO I:**

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

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

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

#### **Competencia específica de la materia de DIBUJO TÉCNICO I:**

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

Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los

métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas.

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

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

**Competencia específica de la materia de DIBUJO TÉCNICO I:**

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

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva,

debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciar al alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

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

**Competencia específica de la materia de DIBUJO TÉCNICO I:**

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

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

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

## SABERES BÁSICOS. DIBUJO TÉCNICO I

### A. Fundamentos geométricos.

- Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
- Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
- Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
- Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.
- Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
- Tangencias básicas. Curvas técnicas.
- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

### B. Geometría proyectiva.

- Fundamentos de la geometría proyectiva.
- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.

- Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

**C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.**

- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
- Formatos. Doblado de planos.
- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.

**D. Sistemas CAD.**

- Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
- Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
- Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN. DIBUJO TÉCNICO I

### **Competencia específica 1.**

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

### **Competencia específica 2.**

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

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

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

### **Competencia específica 3.**

- 3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.

- 3.2 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.

- 3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.

- 3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.

- 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

### **Competencia específica 4.**

- 4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.

4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.

**Competencia específica 5.**

5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.

5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 5 x 20% = 100%	DESCR. PERFIL SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	PONDERACIÓN SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1ºDT I
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1, CEC2	1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde diferentes perspectivas, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico. 1.2. Identificar las relaciones geométricas entre las partes de una producción arquitectónica o de ingeniería y fomentar su disfrute para contribuir a su apreciación estética y conservación.	A. <u>Fundamentos geométricos.</u> – Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc. – Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. – Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte. – Trazados geométricos básicos: operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad.	(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 10 % (AC) = 60%
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2. Aplicar gráficamente los fundamentos de la geometría para el trazado de redes modulares. 2.3. Trazar gráficamente triángulos, con conocimiento de sus puntos y rectas notables, justificando el procedimiento utilizado 2.4. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades, y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 2.5. Comprender el concepto de proporcionalidad y semejanza de figuras y construir escalas gráficas con precisión. 2.6. Comprender las propiedades de las transformaciones geométricas (giro, traslación, homotecia, homología y afinidad) y su aplicación para la resolución de problemas geométricos y representación de figuras planas. 2.7. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas técnicas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	– Concepto de lugar geométrico. Lugares geométricos básicos: Propiedades geométricas de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo. La circunferencia como lugar geométrico. Ángulos en la circunferencia. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. Trazado y fundamentos del arco capaz. – Triángulos: puntos y rectas notables, propiedades y construcción. – Cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. – Igualdad de polígonos. Construcción por triangulación, radiación y coordenadas. – Proporcionalidad. Equivalencia y semejanza de figuras planas. – Construcción y uso de escalas gráficas. – Transformaciones geométricas en el plano: giro, traslación, simetría, homotecia, homología y afinidad.	(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 10 % (AC) = 60%
3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CE3	3.1. Identificar el sistema de representación empleado, a partir de dibujos técnicos o fotografías, valorando las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos según la finalidad buscada. 3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio (puntos, rectas y planos) determinando su relación de pertenencia, posición y distancia, respetando la disposición normalizada. 3.3. Resolver en sistema diédrico, problemas de intersección y verdadera magnitud entre rectas y planos. 3.4. Dibujar en sistema diédrico las vistas necesarias, a mano alzada, de una figura tridimensional para su completa definición. 3.5. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos	– Tangencias básicas y enlaces. Aplicación en la construcción de curvas técnicas básicas: óvalos, ovoides y espirales. – Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. B. <u>Geometría proyectiva.</u> – Fundamentos de la geometría proyectiva: Clases de proyección. Sistemas de representación: disposición normalizada. Ámbitos de aplicación y criterios de selección. – Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con los planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia. Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Fundamentos del abatimiento para la obtención de distancias. Proyecciones y secciones planas de sólidos sencillos. Fundamentos del cambio de plano para	(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 10 % (AC) = 60%



		<p>de representación espacial disponiendo la posición de los ejes en función de la información que se quiera mostrar y teniendo en cuenta los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>3.6. Dibujar en sistemas axonométricos con el coeficiente de reducción correspondiente, figuras tridimensionales a partir de sus proyecciones ortogonales y practicar secciones planas de las mismas.</p> <p>3.7. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos e identificando sus principales aplicaciones.</p> <p>3.8. Dibujar elementos en el espacio empleando el sistema cónico con posiciones relativas que ofrezcan perspectivas frontal y oblicua, a partir del entorno o de sus proyecciones ortogonales, conociendo los elementos que definen el sistema.</p> <p>3.9. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p>obtener la verdadera magnitud.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.</li> <li>– Sistema axonométrico: Sistema ortogonal y oblicuo. Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera y militar. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Sistema axonométrico ortogonal: uso del óvalo isométrico. Representación de sólidos sencillos.</li> <li>– Sistema cónico: Fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Sistema cónico: representación del punto, recta y plano. Paralelismo. Representación de la circunferencia. Representación de figuras sencillas a partir de su representación diédrica.</li> </ul>	
<p>4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e de ingeniería.</p>	<p>CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3</p>	<p>4.1. Valorar el dibujo técnico como lenguaje universal y su colaboración en el proceso de producción para garantizar la calidad e interpretación de la información.</p> <p>4.2. 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.</p> <p>4.3. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.</p>	<p>C. <u>Normalización y documentación gráfica de proyectos.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</li> <li>– Formatos. Doblado de planos.</li> <li>– Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.</li> <li>– Elección de vistas necesarias. Líneas normalizada. Acotación.</li> </ul>	<p>(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 10 % (AC) = 60%</p>
<p>5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.</p>	<p>STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p>5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p>– Representación normalizada de cortes y secciones.</p> <p>D. <u>Sistemas CAD.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>– Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</li> <li>– Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.</li> <li>– Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<p>(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 10 % (AC) = 60%</p>

Todas las competencias específicas tendrán el mismo valor, así como los criterios de evaluación incluidas en cada una de las mismas.

## METODOLOGÍA

### Introducción

Partimos del “Análisis de estado de los aprendizajes”

Partiendo de la evaluación inicial y con el apoyo de los documentos del año anterior del grupo realizaremos un análisis de estado de partida. Estableceremos procedimientos para adquirir los aprendizajes imprescindibles que no se hayan alcanzado.

El aprendizaje basado en la adquisición de competencias pone el acento en la distinción entre enseñanza transmisiva y aprendizaje activo, que prepare al alumnado para saber ser, para saber hacer y para saber aplicar el conocimiento.

Por lo tanto, habrá que proporcionar un aprendizaje que resulte significativo, de lo contrario será olvidado poco después de adquirirlo y no habrá servido para nada. Que el aprendizaje sea significativo implica que sea auténtico y duradero, el alumnado ahora es parte activa del proceso y tiene implicación activa en de su propio aprendizaje. El docente o la docente deberán analizar la situación de partida del grupo, para identificar el nivel general y los casos particulares que presenten diferencias significativas y precisen una atención individual. La práctica educativa será exitosa si logra tejer una red que enlace los conocimientos previos de los alumnos o de las alumnas, con sus intereses, con su realidad y contexto y a su vez con los contenidos que se pretenden transmitir. De este modo se posibilitará que los alumnos y las alumnas tengan interés y su participación sea activa.

De cara a diseñar la estrategia de aprendizaje particular de la materia partiremos de las competencias específicas.

En la programación se seguirá una serie de metodologías y técnicas que se consideran más adecuadas para conseguir los objetivos marcados, en líneas generales es una metodología **activa y participativa**, donde nuestro papel es ser una guía para los alumnos, ya que son los protagonistas de todo el proceso.

Además, será **flexible y personalizada** que tendrá en cuenta los distintos niveles y capacidades del alumnado, así como sus características individuales y de grupo.

Está encaminada a que los alumnos alcancen de la mejor manera posible las **competencias** específicas y perfil de salida, especialmente aquella que desde las diferentes materias puedan contribuir en mayor medida y fomentar las **inteligencias múltiples** (GARDNER).

En la programación se siguen teorías como el Constructivismo (NOVAK): la Teoría del Aprendizaje que destaca la importancia de la acción, es decir, del proceder activo en el PROCESO DE APRENDIZAJE y donde el profesor guía, proporciona información y desarrolla la crítica, mientras que el alumno razona y desarrolla capacidades, habilidades, actitudes y aptitudes.

Se aplican las directrices de teorías innovadoras de aprendizaje como es el “Conectivismo” y se relaciona con el uso de las TIC

Por eso, la metodología en el aula tendrá muy en cuenta el uso de las tecnologías para dotar a los alumnos las herramientas necesarias para lograr que sean capaces de aprender a aprender y de ser autónomos en su proceso de aprendizaje.

Trabajaremos estructuras del **Aprendizaje Cooperativo** se refiere a un grupo de procedimientos de enseñanza que parten de la organización de la clase en pequeños grupos mixtos y heterogéneos donde los alumnos trabajan conjuntamente de forma coordinada entre sí para resolver tareas académicas y profundizar en su propio aprendizaje. Ya que interactúan con los demás compañeros, tomando decisiones, aprenden a ser críticos, y a gestionar sus aprendizajes, dando y recibiendo ayuda, además mediante el trabajo cooperativo se fomenta otros de los principios como es el de socialización.

La **inteligencia emocional** por ser un aspecto de gran importancia para el desarrollo del alumno en cuanto a la mejora de calificaciones y al desempeño general educativo, además de ayudar a capacitar a los alumnos para ser emocionalmente inteligentes para una vida en sociedad y contribuir a principios como por ejemplo en clima de afecto y seguridad. Se fomentarán actitudes positivas ante diferentes situaciones.

La **gamificación** ‘Game Based Learning’ es una metodología activa basada en el juego. El juego tiene gran poder socializante, además la accesibilidad que tienen nuestros alumnos a las nuevas tecnologías, lo hace como nueva forma de diversión con gran valor educativo. Por ello se usa esta metodología de la gamificación en alguna de las unidades con la incorporación cuestionarios en el Aula Virtual y webs con piezas interactivas educaciónplastica.net que permite saber qué

conocimientos han adquirido de la exposición de los contenidos con porcentajes individuales, y además entre ellos compiten por la clasificación final.

La manera de llevar a cabo estas teorías será mediante:

#### **Aprendizaje por descubrimiento**

No es como tal una metodología activa, pero sí es una base para las mismas. La enseñanza por descubrimiento coloca en primer plano el desarrollo de las destrezas de investigación y se basa principalmente en el método inductivo, y en la solución de los problemas.

#### **Aprendizaje basado en proyectos**

Base para otras metodologías totalmente complementarias. Fomenta la participación activa y crítica para el alcance de aspectos clave definidos en un proyecto.

Genera ciudadanos democráticos y con pensamiento científico, pensamiento crítico y ofrece el andamiaje para que el estudiante aprenda a realizar las tareas cognitivas que caracterizan el pensamiento crítico.

#### **Aprendizaje basado en problemas**

Fomenta el desarrollo del pensamiento crítico en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Facilita la interdisciplinariedad y la integración de conocimiento. Contribuye al desarrollo del pensamiento lógico y matemático, no tienen por qué estar conectado con situaciones reales.

#### **Aprendizaje Basado en juegos**

Estrategia educativa que potencia en la persona la capacidad para aprender- jugar y al mismo tiempo le permita resolver problemas de la vida diaria. Resulta motivador para el alumnado y facilita que participe en experiencias de aprendizaje activo. Entender el juego como la forma en la que el ser humano aprende de manera más significativa. El alumnado explora y asume con normalidad el error, porque le permite mejorar y eso le resulta gratificante.

#### **Aprendizaje Basado en retos**

Aborda un problema real del entorno, es el aprendizaje vivenciado (Piaget). Fomenta el pensamiento reflexivo, crítico y cívico. Supone desarrollar competencias sociales y conlleva alta motivación.

#### **Aprendizaje Cooperativo**

Base para otras metodologías totalmente complementario. Enriquecimiento horizontal entre iguales que aportará un desarrollo social necesario para el alumnado.

Multitud de técnicas que dotan de versatilidad para su utilización en función del número de alumnado y la finalidad de la tarea.

#### **Aprendizaje Servicio**

Posee un fuerte componente de pensamiento social, desarrolla un lado más humano aportando diferentes valores (empatía, solidaridad, compromiso, civismo y tolerancia).

Origina así una conciencia social, un pensamiento más crítico y a su vez ejercita el pensamiento lateral en búsqueda de soluciones ya que le dota de responsabilidad.

#### **Gamificación**

Constituye una forma lúdica para motivar al alumnado hacia el aprendizaje. Abre vías de trabajo de forma directa hacia un pensamiento creativo conectado con el aprendizaje.

Aplicable a cualquier área de forma muy efectiva, hace uno de las TIC, fomentando la competencia Digital ( kahoot, class dojo, elever, edmodo).

#### **Design Thinking**

Proviene del mundo del diseño, es transversal, busca resolver problemas grupalmente.

Potencia la creatividad colectiva en individuos que grupalmente no lo son mediante unas pautas.

Trae consigo el concepto de razonamiento abductivo.

Íntimamente relacionado con el visual thinking ya que utiliza esta herramienta, pero no sinónimo.

#### **Flipped Classroom (Aula invertida)**

Personaliza el proceso donde el alumnado se convierte en sujeto activo de la enseñanza-aprendizaje, hay un fomento de la competencia digital implícito. Se apuesta por la comprensión y aprendizaje colaborativo, elimina elementos repetitivos.

#### **Steam**

Posee un carácter interdisciplinar al combinar diferentes materias, pone en relieve la creatividad como valor al incluir al ARTE (crear para aprender). Aborda los problemas más allá del contexto educativo.

Conlleva un alto pensamiento crítico, razonamiento lógico, y un enfoque competencial hacia las TIC.

Supone una coordinación docente en un proyecto común, requieren de medios TIC.

#### **Visual Thinking**

Posibilita la opción de sintetizar ideas, conceptos a través de una condensación de información a través de secuencias.

Constituye un recurso de apoyo visual, y a su vez una herramienta que desarrolla el pensamiento no verbal.

Ayuda al desarrollo del pensamiento creativo mejorando la concentración, y posee un carácter lúdico.

**TBL** (Aprendizaje basado en el pensamiento)

Fomenta un pensamiento crítico, analítico y creativo.

Apuesta por el razonamiento, en la interpretación de la información del entorno.

### **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.**

Se proponen una serie de orientaciones metodológicas específicas de la materia que pueden servir para orientar de forma más concreta el diseño de las situaciones de aprendizaje. En el enfoque de estas orientaciones específicas habremos de trabajar equilibradamente las tres formas en las que nos enfrentamos a los hechos artísticos y a la cultura, la dimensión productiva, la reflexiva y la comunicativa.

- El planteamiento de la materia **es eminentemente práctico**, por eso conviene aplicar todos los saberes a actividades o bien de análisis de ejemplos que refuercen los contenidos o bien de creación y producción artística (más o menos guiada). Pero todas las actividades que se solicitan deben ir acompañadas de una producción oral o escrita en la que el alumnado recoja la experiencia (puede hacer referencia al proceso, al resultado, a la relación con sus experiencias...). De este modo se trabajarán los tres bloques de competencias específicas y se contribuirá al desarrollo de la reflexión crítica y de la responsabilidad por parte del alumnado.

- Es fundamental que antes de enfrentarse a las diversas situaciones de aprendizaje planteadas los alumnos o las alumnas tengan claro qué se les está pidiendo, qué se espera de ellos y cómo se les va a evaluar. Esta es una forma de **potenciar su seguridad** en lo que están haciendo y contribuir al desarrollo de su autonomía.

- Conviene que las situaciones de aprendizaje que se planteen estén encaminadas a que el alumnado formule ideas, **establezca relaciones**, transfiera el conocimiento adquirido a nuevas situaciones...

- De cara a transmitir la importancia del proceso es conveniente que los alumnos o las alumnas cuenten con un cuaderno a modo de portfolio en el que registren el desarrollo de las tareas que realizan, recogiendo pruebas, diferentes planteamientos, posibles alternativas... se trata de hacerles ver que recoger este proceso va a contribuir a que sus propuestas finales estén más justificadas.

- Acercar la temática de las diferentes producciones o análisis y observaciones de los alumnos o de las alumnas a su entorno y realidad cotidiana o a temas que les causen interés va a contribuir a mejorar la motivación hacia la tarea. Conviene que a través de estas situaciones de aprendizaje el alumnado pueda manifestar su propia identidad y establecer un diálogo con determinadas problemáticas sociales y culturales, donde presente un posicionamiento crítico.

- En cuanto **al trabajo individual o cooperativo**, la materia va a requerir de los dos para desarrollar por completo sus saberes y adquirir las competencias específicas. El trabajo en pequeños grupos es muy bueno para obtener la colaboración del alumnado y obtener interacciones que enriquezcan el proceso, lo que tiene un impacto muy positivo en el aprendizaje. No obstante, habrá situaciones de aprendizaje particulares en las que sea necesaria una práctica individual que contribuya a que todos los alumnos o todas las alumnas experimenten enfrentarse un "problema" por ellos mismos o por ellas mismas para quesean conscientes de sus fortalezas y debilidades.

- Conviene promover **actividades investigativas** que promuevan el pensamiento crítico y reflexivo por medio de las cuales pueden aprender y dar sentido a las historias que hay tras las manifestaciones artísticas tanto históricas como contemporáneas.

- En cuanto a la atención a la diversidad es fundamental que a partir de las evaluaciones y tomas de contacto, se tomen medidas que se acerquen a las **necesidades de cada alumno** o alumna. Se trata de abordar la diversidad desde la inclusión. Una forma de hacerlo es graduar las actividades y tareas y adaptarse a los alumnos o a las alumnas que así lo requieran reconfigurando los resultados que se espera obtener de ellos o de ellas. Es importante que no pierdan la percepción de que pueden hacerlo bien.

- La participación en la vida cultural en contextos no propiamente académicos conforma una de las vías más directas para la adquisición de estos saberes. Tanto las instituciones culturales como, por ejemplo, los museos, sitios patrimoniales, centros culturales, galerías de arte, así como los productos que ofrecen las industrias culturales (industria editorial, cinematográfica, televisiva entre otras), son recursos que conviene utilizar para apoyar la labor educativa, así como propiciar encuentros con personas y/o comunidades que mantienen vivas sus expresiones culturales.

Por lo que respecta a **los recursos metodológicos**, el Dibujo Técnico y la Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales contemplará los mismos principios de carácter psicopedagógico que constituyen la referencia esencial para un planteamiento curricular coherente e integrador entre todas las áreas de una etapa que debe reunir un carácter comprensivo a la vez que respetuoso con las diferencias individuales. Son los siguientes:

-Nuestra actividad como profesores será considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.

-Partiremos del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.

-Promoveremos la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.

-Buscaremos formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.

-Fomentaremos el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.

Se desarrollará la capacidad creadora en las experiencias de los trabajos de los alumnos. Para ello se protegerá la expresión individual y se estimularán la iniciativa y la espontaneidad. Esta es una enseñanza activa con respuestas inmediatas donde el alumno debe buscar soluciones en vez de esperar la respuesta del profesor.

## ACTIVIDADES.

Las clases siempre tienen un nexo común, Introducción, desarrollo y conclusión, secuencia que estructura la Programación, cada UD y cada sesión.

Las actividades son secuenciadas también y parten de los criterios de evaluación para su diseño, ya que en ellos confluyen competencias y objetivos. Las hay de varios tipos, distribuidos según el contexto:

- a) **Introducción (AM):** Han de introducir a los alumnos en lo que se refiere al aspecto de la realidad que deben aprender. Refuerzo a través del Repaso y relación con nueva propuesta. Parten del nivel competencial del alumnado, que se determina dependiendo de la UD, si es directamente vinculante con anteriores de las que se tiene ya constancia o no, entonces se hará la evaluación con lluvia de ideas, agrupamientos, pregunta-respuesta y rutinas de pensamiento:

-Actividades de conocimientos previos (ACP) Son las que realizamos para conocer las ideas, las opiniones, los aciertos o los errores conceptuales de los alumnos sobre los contenidos a desarrollar.

-Actividades de Motivación (AM) : Han de producir el interés de los alumnos por lo que respecta a la realidad que han de aprender. Una de las condiciones para que el aprendizaje sea significativo es que el alumno esté motivado por el aprendizaje, para lo cual es importante partir de sus intereses y tratar de hacerlos activos. Podemos partir de estrategias como por ejemplo: visualización de un video, comentario de una noticia de prensa, presentación de una problemática. Se hará hincapié en la actividad de análisis (búsqueda, registro y tratamiento de la información).

b) **Desarrollo (AD):** Abordamos los contenidos, los procedimientos o las actitudes nuevas.

-Actividades de Desarrollo (AD) En ellas pretendemos manifestar el proceso de aprendizaje de los contenidos globales propuestos. Siendo por lo tanto su finalidad desarrollar los distintos contenidos propuestos para la consecución de los objetivos y adquisición de las competencias.

-Actividades de Refuerzo (AR) Estas actividades están destinadas a atender a la diversidad, a las distintas capacidades, intereses, ritmos de aprendizaje... No pueden ser estereotipadas, sino que hemos de ajustarlas a las necesidades o carencias de cada alumno en cada tema concreto que sea necesario.

-Actividades de Ampliación (AA) o Actividades de consolidación Son las que permiten continuar construyendo nuevos conocimientos a alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo propuestas y, también, las que no son imprescindibles en el proceso.

c) **Conclusión o Consolidación (AC) o Situaciones de Aprendizaje:** Refuerzo de lo aprendido mediante su integración y visión personal. Reflejan las conclusiones principales de los contenidos. Se consolidan los contenidos conceptuales de la materia y por lo tanto se consiguen los objetivos. Pruebas objetivas.

**d) Actividad Basada en Proyectos (ABP)**

-Actividad de Consolidación (AC) Tienen por objeto valorar y recapitular lo aprendido llegando a conclusiones generales de todo el proceso de aprendizaje. Mapas conceptuales, esquemas, pruebas escritas, examen, test...

-Actividad de evaluación (AE) Tienen por objeto la valoración del proceso de enseñanza del alumno a través de preguntas orales, o escritas, tareas.. sobre los contenidos y actividades trabajadas a lo largo de las distintas unidades.

-Actividad de Autoevaluación (AAE)

El eje vertebrador del área es la resolución de problemas, por tanto, el enfoque metodológico que se aplique estará en torno a él. Se basará en el planteamiento de problemas para los que hay que encontrar una solución adecuada, que será el diseño de un nuevo producto capaz de satisfacer una necesidad o de solucionar el problema planteado. Éste es el denominado **proceso creativo** que se desarrollará siguiendo el **método de proyectos**.

El **método de proyectos** es un método de resolución de problemas técnicos. Consiste en aplicar los conocimientos y habilidades en proyectos o pequeñas experiencias con el fin de resolver un problema técnico o necesidad para agudizar la observación, el ingenio y/o el trabajo en equipo. Los contenidos enunciados serán introducidos en forma de espiral de manera que en cada proyecto tecnológico se trabajen a la vez varios tipos de contenidos. Por medio de actividades complementarias relacionadas con el problema planteado (análisis de objetos, consultas bibliográficas, ensayos y pruebas, experiencias, debates, etc.) cada resolución de un problema debe recorrer contenidos variados tales como técnicas de fabricación, expresión gráfica, hábitos de trabajo metódico, etc. De esta forma se pretende que los aprendizajes adquieran funcionalidad ya que se hace uso efectivo de ellos.

-Desarrollar, aplicar y poner en práctica las competencias clave previstas para el Bachillerato

-Mostrar la consecución alcanzada de los objetivos generales de la etapa.

-Mostrar los conocimientos adquiridos sobre varios temas o materias.

-Aplicar métodos y técnicas de trabajo a través de contenidos diversos que ilustren su asimilación.

-Acercar a los alumnos a un modo de trabajar metódico donde poder aplicar los procedimientos y habilidades aprendidos en distintas materias.

-Centrarse en la indagación, la investigación y la propia creatividad, favoreciendo la curiosidad y el interés en su realización.

Su finalidad no es estudiar un nuevo temario o currículo, y sus características son:

-Facilitar y estimular la búsqueda de informaciones, la aplicación global del conocimiento, de los saberes prácticos, capacidades sociales y destrezas, no necesariamente relacionados con las materias del currículo, al menos no todos ellos.

-Realizar algo tangible (prototipos, objetos, intervenciones en el medio natural, social y cultural; inventarios, recopilaciones, exposiciones, digitalizaciones, planes, estudios de campo, encuestas, recuperación de tradiciones y lugares de interés, publicaciones, etc.).

-Elegir como núcleo vertebrador algo que tenga conexión con la realidad, que dé oportunidades para aplicar e integrar conocimientos diversos y dé motivos para actuar dentro y fuera de los centros docentes.

-Vivir la autenticidad del trabajo real, siguiendo el desarrollo completo del proceso, desde su planificación, distintas fases de su realización y logro del resultado final.

-Fomentar la participación de los estudiantes en las discusiones, en la toma de decisiones y en la realización del proyecto, sin perjuicio de que puedan repartirse tareas y responsabilidades.

En ningún momento se puede olvidar que el nivel al que planteamos el problema debe estar en consecuencia con los **conocimientos previos del alumno**.

–La fase de análisis del problema consiste en conseguir la información necesaria, bien como tarea del propio alumno y su grupo bien proporcionada por el profesor, como apuntes, fotocopias, fichas de trabajo, esquemas y cualquier material que se considere necesario. Toda la información recogida debe ser analizada y seleccionada, presentándose en grupo ante el resto de la clase.

–El análisis de ciertas obras y artistas puede resultar muy valioso, sobre todo si tiene relación con lo que vayamos a desarrollar.

–En la fase de diseño y elaboración se pondrá en práctica el aprendizaje de procesos de trabajo con su secuenciación, así como operaciones básicas, conocimiento de materiales, organización del trabajo, etc. Al diseñar se ejercita la expresión gráfica, pasando de bocetos a verdaderas obras finales.

–Por último, en la comprobación del resultado mediante pruebas de funcionamiento, calidad etc., se observarán las posibles modificaciones y se podrá sentir la satisfacción de un trabajo bien hecho.

Puntualmente trabajaremos con otros departamentos conjuntamente para la realización de diferentes proyectos que alberguen diferentes disciplinas y que se realicen en base siempre a la metodología por proyectos.

**Agrupamientos:**

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

MODALIDAD DE AGRUPAMIENTO	NECESIDADES QUE CUBRE
Trabajo individual	Actividades de reflexión personal. Actividades de control y evaluación.
Pequeño grupo (apoyo)	Refuerzo para alumnos con ritmo más lento. Ampliación para alumnos con ritmo más rápido.

	Trabajos específicos.
Agrupamiento flexible	Respuestas puntuales a diferencias en: Nivel de conocimientos. Ritmo de aprendizaje. Intereses y motivaciones.
Talleres	Respuesta puntual a diferencias en intereses y motivaciones, en función de la naturaleza de las actividades

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

### Organización de espacios y tiempos

En cuanto a los espacios, las materias de este departamento disponen de Aulas propias de Dibujo y serán las aulas de referencia, De igual manera y en ocasiones concretas cuando sea necesario, se podrán utilizar otros espacios disponibles como la biblioteca, sala de ordenadores, patio y otras instalaciones de las que dispone el Centro

Los tiempos serán flexibles en función de cada actividad y de las necesidades de cada alumno, que serán quienes marquen el ritmo de aprendizaje. Teniendo en cuenta que el curso tiene aproximadamente 30semanas, y considerando que el tiempo semanal asignado a esta materia es de 4 horas, sabemos que en el curso habrá alrededor de 120 sesiones. Podemos, pues, hacer una estimación del reparto del tiempo por unidad didáctica, tal y como se detalla en el apartado “Secuenciación y Temporalización”.

Si atendemos al diseño de Situaciones de aprendizajes la organización y la temporalización debe ser flexible.

### Materiales y recursos didácticos

Los Recursos y materiales utilizados en el proceso de enseñanza- aprendizaje están basados en El diseño universal para el aprendizaje (DUA) está relacionado de forma directa con los recursos de aprendizaje en abierto (REA) y el tienen el objetivo de poder personalizar el recorrido educativo por medio de la creación y desarrollo de un entorno personal de aprendizaje (PLE) propio.

En este sentido, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son la llave maestra hacia el DUA, proporcionando herramientas para la accesibilidad y para la cooperación. Promueve una flexibilización del currículo, para que este sea abierto e inclusivo desde el comienzo, intentando minimizarlas necesarias e inevitables adaptaciones posteriores. De esta manera, se favorece la igualdad de oportunidades en el acceso a la educación.

Es por ello que utilizamos diversos recursos a parte del libro de texto, en las aulas virtuales pueden ver los contenidos y explicaciones teóricamente con archivos en pdf o word, pero también se les ofrecen videos tutoriales explicativos, presentaciones virtuales (prezi, canva, genielly, powerpoint), y evidentemente al tratarse de una materia tan visual contenidos ejemplificados con imágenes, visual thinking, etc.

Entre los recursos didácticos y materiales se podrá utilizar los siguientes:

–Libro de texto.

–Blocs de dibujo.

–Lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas, témperas...



–Material de dibujo (regla, compás...). El alumno será informado a principio de curso del material imprescindible obligatorio y a lo largo del curso del material que vaya surgiendo según las necesidades de las propuestas.

–Material para reciclaje.

–Libros de apoyo y bibliografía de consulta del Departamento de Dibujo.

–Uso de las fichas de trabajo, actividades interactivas, animaciones, vídeos, autoevaluaciones, etc.

–Uso del entorno EditeX digital (DTI) y aula virtual (para las dos materias de Bachillerato)

–Uso habitual de las TIC

## EVALUACIÓN

### EVALUACIÓN BACHILLERATO

El artículo 22 del Decreto 83/2022, de 12 de julio, indica que la evaluación en Bachillerato será continua y diferenciada según las distintas materias. A estos efectos, el alumnado deberá conseguir los objetivos y alcanzar el adecuado grado de adquisición de las competencias correspondientes.

La evaluación es un elemento clave en el proceso de enseñanza y aprendizaje; debe constituir una práctica permanente, para valorar los avances que se producen como resultado de la acción educativa, proporcionando datos relevantes para tomar decisiones encaminadas a la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individuales como colectivos.

El proceso de evaluación debe contribuir a la mejora de dicho proceso de enseñanza y de aprendizaje, mediante la valoración de la eficacia de las estrategias metodológicas y de los recursos utilizados.

El proceso de evaluación se encuentra íntimamente relacionado con el proceso de aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares y vinculadas a una renovación constante de la práctica docente. Se proponen unos planteamientos metodológicos innovadores y nuevos enfoques en el aprendizaje y en la evaluación, que han de provocar un importante cambio en las tareas que debe resolver el alumnado.

El proceso de enseñanza y aprendizaje competencial provoca un desarrollo mediante el cual los individuos van adquiriendo mayores niveles de desempeño en el uso de las competencias adquiridas.

El o la docente en Bachillerato se convierte, de esta forma, en eje fundamental, pues debe ser capaz de crear un ambiente en el aula que invite a investigar, a aprender, a realizar tareas o situaciones de aprendizaje que posibiliten la resolución de problemas, la aplicación de los conocimientos aprendidos y la promoción de la actividad de los estudiantes.

El papel del docente es ser guía o acompañante del alumnado, dejando de ser el protagonista del aprendizaje, para pasar a ser mediador entre el alumnado y el aprendizaje. Se mantiene, no obstante, el carácter de la evaluación y, por tanto, debe entenderse como un proceso continuo, sistemático y con valor formativo, cuyo objetivo es preparar al alumnado para un futuro profesional y capacitarlo para su acceso a la educación superior.

Al final de la etapa, el grado de adquisición de las competencias correspondientes conseguido por cada alumno o alumna ha de ser el adecuado. Esta orden también adecua la evaluación a los principios de inclusión de la totalidad del alumnado, como a los de normalización, cooperación, equidad y calidad.

El reconocimiento de la diversidad es el primer paso hacia el desarrollo de una estructura educativa que estimule el espíritu emprendedor, ofreciendo mayores posibilidades para su desarrollo personal y profesional. Por ello, esta orden detalla cómo la evaluación contempla la diversidad del alumnado, respetando los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

La evaluación, en esta etapa, estará orientada a valorar los procedimientos llevados a cabo en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, identificando y contemplando los diferentes ritmos, estilos de aprendizaje y motivaciones del alumnado de Bachillerato.

Los criterios de evaluación deben guiar la intervención educativa y ser los referentes que han de indicar los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones, tareas o actividades a las que se refieren las competencias específicas, en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

¿Qué evaluar? ¿Cómo evaluar? ¿Cuándo evaluar?

Momentos de la evaluación

<b>PROCESO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO</b>			
	<b>Evaluación Inicial</b>	<b>Evaluación Continua</b>	<b>Evaluación Sumativa</b>
¿Qué se debe o desea evaluar?	Los conocimientos previos que permitan adecuar el proceso educativo que haga posible los aprendizajes significativos.	Los avances, dificultades, trabas, que configuran el proceso de aprendizaje. También se puede evaluar el propio proceso. Se pretende posibilitar la modificación de estrategias de aprendizaje y adecuarlas a las necesidades detectadas.	Los tipos y grados de aprendizaje que estipulan los objetivos, esto es, constatar el nivel alcanzado en la adquisición de las capacidades formuladas en los objetivos.
¿Cómo se ha de evaluar?	Mediante procedimientos diversos: -Discusión en grupo. -Entrevistas personales. -Tormenta de ideas. -Pruebas objetivas. -Historial de los alumnos.  -Registro e interpretación de respuestas y comportamientos de los alumnos.	Observación directa, realizada de un modo sistemático, de todo el proceso de aprendizaje. Preguntas orales, revisión de las actividades propuestas. Registro de todas las cuestiones observadas. Análisis, interpretación y consecuencias de tales observaciones.	Observación, registro e interpretación de las respuestas y comportamientos de los alumnos. Pruebas de evaluación, análisis de los trabajos realizados, cuestionarios de autoevaluación.
¿Cuándo se realizará la evaluación?	Al inicio de un nuevo período de aprendizaje.	A lo largo del proceso de aprendizaje, después de un bloque de actividades, planteándose otras actividades de refuerzo, de recuperación,	Al final de un período de aprendizaje

### **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.**

Los instrumentos de evaluación se definen como aquellos documentos o registros utilizados por el profesorado para la observación sistemática y el seguimiento del proceso de aprendizaje

del alumnado y del proceso de enseñanza. De esta forma la evaluación debe apoyarse en la recogida de información.

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

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

Entre otros instrumentos de evaluación conviene citar los siguientes:

– **Exploración inicial**

Para conocer el punto de partida, resulta de gran interés realizar un sondeo previo entre los alumnos. Este procedimiento servirá al profesor para comprobar los conocimientos previos sobre el tema y establecer estrategias de profundización; y para el alumno, para informarle sobre su grado de conocimiento de partida. Puede hacerse mediante una breve encuesta oral o escrita, a través de una ficha de evaluación Inicial.

– **Cuaderno del profesor**

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. Debe constar de fichas de seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etc.

Para completar el cuaderno del profesor será necesaria la observación diaria, supervisar el cuaderno o carpeta del alumno, tomar nota de sus intervenciones y anotar las impresiones obtenidas en cada caso. Entre los aspectos que precisan de una observación sistemática y análisis de tareas destacan:

-**Observación diaria:** valoración del trabajo de cada día, muy utilizado para calibrar hábitos y comportamientos deseables.

-**Participación en las actividades del aula**, como debates, puestas en común, etc., que son un momento privilegiado para la evaluación de actitudes. El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.

-**Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.**

-**Cuaderno de clase**, en el que el alumno anota los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos. En él se consignarán los trabajos escritos, desarrollados individual o colectivamente en el aula o fuera de ella, que los alumnos deban realizar a petición del profesor. El uso de la correcta expresión escrita será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno. Su actualización y corrección formal permiten evaluar el trabajo, el interés y el grado de seguimiento de las tareas del curso por parte de cada alumno y ayudará a valorar distintas actividades, así como la organización y limpieza del mismo.

– **Pruebas objetivas**

Deben ser lo más variadas posibles, para que tengan una mayor fiabilidad. Pueden ser orales o escritas y, a su vez, de varios tipos:

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

-De elaboración: evalúan la capacidad del alumno para estructurar con coherencia la información, establecer interrelaciones entre factores diversos, argumentar lógicamente, etc. Estas **tareas competenciales** persiguen la realización de un producto final significativo y cercano al entorno cotidiano.

-De investigación: **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**

-Trabajos individuales o colectivos sobre un tema cualquiera.

– **Rúbricas de evaluación**

Rúbricas para la evaluación: de cada unidad didáctica, de la tarea competencial, del trabajo realizado en los ABP y de comprensión lectora.

Rúbricas para la autoevaluación del alumno: de la tarea competencial, de trabajo en equipo, de exposición oral y de comprensión lectora.

## INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN y PONDERACIÓN DIBUJO TÉCNICO I

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN DIBUJO TÉCNICO		
(AO) = 10%	<p><b>Actividades de Observación:</b> El profesor observa la implicación del alumno hacia el trabajo, compañeros, uso del material, autonomía persona</p> <p>Para obtener información de las actitudes a partir de comportamientos, habilidades, procedimientos, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuaderno del profesor</li> <li>- Actividades de Iniciación</li> </ul>
(AD) = 20%	<p><b>Actividades de Desarrollo:</b> Aquellas que hacen evolucionar las ideas y aplicarlas.</p> <p>Desarrollo de un proyecto que puede ir desde trabajos breves y sencillos hasta trabajos amplios y complejos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apuntes</li> <li>- Esquemas, Resúmenes, Cuestionarios...</li> <li>- Actividades de Refuerzo</li> <li>- Actividades de Ampliación</li> <li>- Láminas de ejercicios de aplicación (Trazados, construcciones..)</li> </ul>
(AC) = 60%	<p><b>Actividades de Consolidación:</b> Consolidan los conocimientos después del desarrollo.</p> <p>Permiten evaluar sobre una base amplia de conocimientos y diferenciar bien el nivel de adquisición de conocimientos de los alumnos.</p>	<p>Realización de pruebas objetivas o abiertas: cognitivas, prácticas o motrices, que sean estándar o propias. Se emplean exámenes y pruebas o test de rendimiento, que son apropiadas para comprobar conocimientos, capacidades y destrezas.</p>
(ABP) = 10%	<p><b>Actividades Basadas en Proyectos:</b> Situaciones de aprendizaje que requieren un proceso creativo. Pueden ser individual o colaborativo.</p> <p>Es una estrategia didáctica en la que los estudiantes desarrollan un producto nuevo y único mediante la realización de una serie de tareas y el uso efectivo de diversos recursos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas de proyectos (Investigación + aplicación de contenidos + creatividad)</li> <li>- Desafío (trabajo colaborativo)</li> <li>- Resolución de problemas mediante investigación y creatividad</li> <li>- Exposiciones (Colaborativo. Punto de partida común con un fin)</li> </ul>

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DIBUJO TÉCNICO I

La evaluación en la etapa de Bachillerato se realizará según lo dispuesto en el capítulo III del Decreto 83/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato, en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.

Los **resultados de la evaluación** de las materias se expresan mediante **calificaciones numéricas**:

- De cero a diez sin decimales.
- Se consideran negativas las calificaciones inferiores a cinco.
- Cuando el alumnado no se presente a las pruebas extraordinarias se consignará «No Presentado» («NP»).

La evaluación del aprendizaje del alumno en Bachillerato será continua y diferenciada según las distintas materias. A estos efectos, el alumnado deberá conseguir los objetivos y alcanzar el adecuado grado de adquisición de las competencias correspondientes.

La evaluación es una parte más del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que pretende seguir enseñando mientras se evalúa y por tanto tiene un carácter formativo, y al atender sistemáticamente la diversidad de modos, ritmos y estilos de aprendizaje de los alumnos tiene también un carácter integrador.

Los criterios de evaluación serán referente fundamental para valorar, tanto el grado de adquisición de las competencias básicas como de consecución del PERFIL DE SALIDA. Independientemente de los contenidos a evaluar y de los criterios de evaluación que se apliquen, la ejecución efectiva del proceso evaluador requiere una serie de técnicas e instrumentos adecuados para conocer de una manera real lo que el alumno sabe y lo que no sabe respecto de cada una de las competencias específicas y poder valorar el nivel de logro alcanzado por el alumno.

- Se fijará una fecha de entrega para cada actividad o grupo de actividades.

- La no entrega en la fecha indicada supondrá una rebaja en la puntuación final que irá aumentando conforme pase el tiempo.

- En caso de no entregar cualquier trabajo/tarea, el alumno/a no habrá conseguido el nivel de logro necesario para la adquisición de las competencias básicas.

La nota de actitud, interés, esfuerzo personal y dedicación la tienen en principio todos los alumnos, pero se irá perdiendo por no traer el material necesario, no aprovechar el tiempo de clase para trabajar, etc.

#### CRITERIOS GENERALES DE CORRECCIÓN DE PRUEBAS OBJETIVAS DIBUJO TÉCNICO

En dichas pruebas o trabajos se observarán los siguientes aspectos:

- En cada pregunta figurará la puntuación máxima asignada a la misma.
- La correcta utilización de conceptos, definiciones y propiedades relacionados con la naturaleza de la situación que se trata de resolver.
- Justificaciones teóricas que se aporten para el desarrollo de las respuestas. La no justificación, ausencia de explicaciones o explicaciones incorrectas serán penalizadas hasta un 50 % de la calificación máxima atribuida a la pregunta o epígrafe.
- Claridad y coherencia en la exposición. Los errores de notación solo se tendrán en cuenta si son reiterados y se penalizarán hasta en un 20 % de la calificación máxima atribuida al problema o apartado.
- Precisión en los cálculos y en las notaciones. Los errores de cálculo en razonamientos esencialmente correctos se penalizarán disminuyendo hasta en el 40 % la valoración del apartado correspondiente.
- Se valorará positivamente la coherencia, de modo que si un alumno arrastra un error sin entrar en contradicciones, este error no se tendrá en cuenta salvo como se recoge en los anteriores apartados.
- Deberán figurar las operaciones no triviales, de modo que pueda reconstruirse la argumentación lógica y los cálculos del alumno.
- La falta de limpieza en las pruebas penalizará hasta un punto.
- En un trabajo se tendrá en cuenta el desarrollo, la presentación, la expresión, las faltas de ortografía, el uso de conceptos y la originalidad.

#### Evaluación y calificación del proceso de aprendizaje DIBUJO TÉCNICO

### Obtención de la nota de cada evaluación. DIBUJO TÉCNICO

Para aprobar el alumno/a debe haber **presentado todos los trabajos**, tareas, actividades, pruebas objetivas...propuestas por el profesor/a a lo largo de cada evaluación.

La calificación del rendimiento de los alumnos se obtendrá asignando una nota numérica de cero a diez a cada una de las diferentes actividades con un porcentaje asignado a cada una de ellas. Después, se obtendrá la nota media de las actividades que sean de la misma categoría aplicando la ponderación que se indica a continuación:

–**Actividades de observación (AO) (10 %)**

–**Actividades de desarrollo (AD) (20 %)**

–**Actividades Basadas en Proyectos (ABP) (10 %)**

–**Actividades de consolidación (AC) (60 %)**

Las actividades de observación (AO) se basarán mediante observación sistemática en el **Cuaderno del profesor** donde se recoge: asistencia a clase, participación en las actividades del aula, trabajo, atención e interés, orden, solidaridad dentro del grupo, cuidado del material individual y del aula.

<b>Competencias Clave relacionadas con las Actividades de Observación (AO)</b>	<b>Ítems del Cuaderno del Profesor</b>
a) Competencia en comunicación lingüística. e) Competencia personal, social y de aprender a aprender. f) Competencia ciudadana. g) Competencia emprendedora.	Trabajo en clase. Hábitos de trabajo. Entregar los trabajos en la fecha indicada Mantener la limpieza y el orden en el aula Cuidado del material propio y ajeno.
	Interés y respeto en clase Traer el material a clase: No llevar todo el material necesario a la clase tendrá como consecuencia quedarse durante el recreo o 7ª hora (si la actitud es continuada) en el aula donde la profesor/a le indicará lo que debe realizar. Si la actitud persiste puede conllevar una corrección y/o la pérdida de evaluación continua (entendiendo que es abandono de la materia).
	Comportamiento: Hablar con educación a la profesora y a los compañeros. Solidaridad y empatía con el grupo y profesor.

### Obtención de la nota de la Evaluación Final. DIBUJO TÉCNICO

La nota para la **Evaluación Final** se obtendrá a partir de la media de la ponderación de todos los instrumentos de evaluación (AO, AD, AC, ABP) de las tres evaluaciones impartidas a lo largo de todo el curso. Para ello, el alumno/a debe haber **presentado todos los trabajos y superado las pruebas objetivas** que se han realizado en el curso.

Debemos tener en cuenta que, en nuestra materia, la evaluación continua nunca podrá ser global debido a los bloques tan diferenciados entre los contenidos, donde encontramos por ejemplo, el geometría plana, sistemas de representación, normalización, CAD. Siempre que sea posible, el profesor intentará integrarlos para conseguir en una mayor medida que la evaluación sea continua, integradora y formativa.

#### PERDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA:

También para los alumnos que pierdan el derecho a la evaluación continua en función de lo establecido en el Reglamento de Régimen Interior se procederá organizarse un calendario de entrega de actividades y de pruebas objetivas en el último tramo del curso que le permitan recuperar la materia. El proyecto educativo de Centro tiene recogido que en materias de 4 horas semanales no asistiendo 40 horas semanales pierden la evaluación continua perdería la evaluación continua. La evaluación se pierde para todo el curso y se le evalúa al final en junio.

Mecanismo: Entregar todos los trabajos y apuntes que se hayan realizado durante todo el curso. Realizar el examen final si así lo considera el profesor.

Método: Recopilar los apuntes y en su caso ayudarse del libro de aula para la realizarlos y también para la realización de las tareas.

Instrumentos: libro de texto y materiales necesarios para la materia. El profesor resolverá dudas puntuales sobre los trabajos que vaya realizando.

El alumno debe traer todo el material necesario para la asignatura y si de forma reiterada no es así se avisará a las familias y se les penalizará con un parte. Si persiste en su actitud se considerará **abandono de la materia** perdiendo así la evaluación continua.

Aquellos alumnos que no asistan de forma continuada perderán el derecho a la evaluación continua.

#### ALUMNOS QUE NO SE PRESENTAN A UN EXAMEN:

El examen se repetirá siempre que el alumno lo justifique mediante justificante médico o documento oficial. Si el alumno/a es menor de edad y en el centro de salud no le dieran justificante médico será el justificante de acompañamiento del padre el que deberá presentar.

### Recuperación del proceso de aprendizaje. Planes de Recuperación.

#### RECUPERACIÓN DURANTE EL CURSO.

Los mecanismos de recuperación están en función de todo lo anteriormente expuesto. Entendemos que cada alumno debe recuperar aquello en lo que no ha logrado los objetivos propuestos para conseguir las competencias, de modo que el Plan de Refuerzo se basará en:

- a) Deberá rectificar su actitud si ahí está su dificultad.
- b) Deberá hacer o rectificar aquellos trabajos que no ha hecho en su momento o ha hecho de modo no satisfactorio.
- c) Deberá volver a estudiar los contenidos conceptuales o procedimentales si esa es su insuficiencia.

De esta manera no puede haber un único mecanismo de recuperación, pues este se ajustará a la realidad de los alumnos en cada evaluación. El profesor acordará con sus alumnos el momento más adecuado para la realización de las pruebas o trabajos necesarios. El alumno para recuperar una evaluación debe haber **presentado todos los trabajos, apuntes y hacer la prueba objetiva** que se hayan propuesto durante esa evaluación.

Si durante el curso, el alumno debiese recuperar alguno de los criterios de evaluación o actividades de aprendizaje no superados, se realizará al final de la evaluación con el fin de superar los saberes básicos concretos de esa prueba/trabajo bajo criterio del especialista de la materia.

En cada evaluación, y en la evaluación final es necesario realizar un plan de refuerzo para cada alumno que no haya superado los criterios de evaluación de la materia.

#### RECUPERACIÓN EXTRAORDINARIA BACHILLERATO.

Las pruebas extraordinarias serán realizadas en las fechas que determine la Consejería competente en materia de educación y servirán para poder recuperar las materias no superadas a lo largo del curso. Tanto la evaluación ordinaria como la extraordinaria tendrán como referentes el grado de logro de los objetivos y de adquisición de las competencias correspondientes, que serán determinados a partir de los criterios de evaluación de las materias.

Los mecanismos de recuperación están en función de todo lo anteriormente expuesto. Entendemos que cada alumno debe recuperar aquello en lo que no ha logrado los objetivos propuestos para conseguir las competencias, de modo que se basará en:

- a) Deberá hacer o rectificar aquellos trabajos que no ha hecho en su momento o ha hecho de modo no satisfactorio.

b) Deberá volver a estudiar los contenidos conceptuales o procedimentales si esa es su insuficiencia.

De esta manera no puede haber un único mecanismo de recuperación, pues este se ajustará a la realidad de los alumnos. El profesor acordará con sus alumnos el momento más adecuado para la realización de las pruebas o trabajos necesarios. El alumno para recuperar debe haber **presentado todos los trabajos y superado la prueba objetiva.**

Si durante el curso, el alumno no hubiera recuperado alguno de los criterios de evaluación o actividades de aprendizaje no superados, se realizará al final de curso con el fin de superar los saberes básicos concretos de esa prueba/trabajo bajo criterio del especialista de la materia.

#### RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE OTROS CURSOS

Las materias pendientes de años anteriores se recuperarán, informando antes del final de la primera evaluación a los tutores, alumnos por EducamosCLM y a los padres con las pautas necesarias para su recuperación (pruebas, trabajos, PR...) dependiendo de la materia a recuperar. En el caso de ser una asignatura sin continuidad, el profesor responsable informará al tutor/a para que se lo haga llegar a los alumnos. Su entrega se efectuará antes de finalizar Noviembre.

Para ello debe organizarse un calendario de entrega de actividades (ESO y BCHTO) y de pruebas objetivas (BCHTO) que le permitan recuperar la materia.

Durante este curso se realizarán cuatro reuniones:

Recreo (x) 08 noviembre 2023, reunión informativa y entrega del Plan de Recuperación.

Recreo (x) 07 febrero 2024, reunión para aclarar dudas, ver el trabajo avanzado y entrega de tareas.

Recreo (x) 17 abril 2024, reunión para aclarar dudas, ver el trabajo avanzado y entrega de tareas.

Recreo (v) 14 junio 2024, recogida de tareas. Entrega final y prueba objetiva cuando el profesor lo considere.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DIBUJO TÉCNICO I

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
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 diferentes perspectivas, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico. 1.2. Identificar las relaciones geométricas entre las partes de una producción arquitectónica o de ingeniería y fomentar su disfrute para contribuir a su apreciación estética y conservación.	
2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2. Aplicar gráficamente los fundamentos de la geometría para el trazado de redes modulares. 2.3. Trazar gráficamente triángulos, con conocimiento de sus puntos y rectas notables, justificando el procedimiento utilizado 2.4. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades, y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 2.5. Comprender el concepto de proporcionalidad y semejanza de figuras y construir escalas gráficas con precisión. 2.6. Comprender las propiedades de las transformaciones geométricas (giro, traslación, homotecia, homología y afinidad) y su aplicación para la resolución de problemas geométricos y representación de figuras planas. 2.7. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas técnicas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	Actividades de observación (AO) (10 %)  Actividades de desarrollo (AD) (20 %)  Actividades Basadas en Proyectos (ABP) (10 %)



<p>3.1. Identificar el sistema de representación empleado, a partir de dibujos técnicos o fotografías, valorando las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos según la finalidad buscada.</p> <p>3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio (puntos, rectas y planos) determinando su relación de pertenencia, posición y distancia, respetando la disposición normalizada.</p> <p>3.3. Resolver en sistema diédrico, problemas de intersección y verdadera magnitud entre rectas y planos.</p> <p>3.4. Dibujar en sistema diédrico las vistas necesarias, a mano alzada, de una figura tridimensional para su completa definición.</p> <p>3.5. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial disponiendo la posición de los ejes en función de la información que se quiera mostrar y teniendo en cuenta los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>3.6. Dibujar en sistemas axonométricos con el coeficiente de reducción correspondiente, figuras tridimensionales a partir de sus proyecciones ortogonales y practicar secciones planas de las mismas.</p> <p>3.7. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos e identificando sus principales aplicaciones.</p> <p>3.8. Dibujar elementos en el espacio empleando el sistema cónico con posiciones relativas que ofrezcan perspectivas frontal y oblicua, a partir del entorno o de sus proyecciones ortogonales, conociendo los elementos que definen el sistema.</p> <p>3.9. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p>Actividades de consolidación (AC) (60 %)</p>
<p>4.1. Valorar el dibujo técnico como lenguaje universal y su colaboración en el proceso de producción para garantizar la calidad e interpretación de la información.</p> <p>4.2. 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.</p> <p>4.3. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.</p>	
<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p>5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	

## EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE (remito a programación general)

### SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DIBUJO TÉCNICO I

Los tiempos serán flexibles en función de cada actividad y de las necesidades de cada alumno, que serán quienes marquen el ritmo de aprendizaje. Teniendo en cuenta que el curso tiene aproximadamente 30semanas, y considerando que el tiempo semanal asignado a esta materia es de 4 horas, sabemos que en el curso habrá alrededor de 120 sesiones. Podemos, pues, hacer una estimación del reparto del tiempo por unidad didáctica, tal y como se detalla a continuación:

TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS DE DIBUJO TÉCNICO DE 1.º BACHILLERATO

Unidad 1: Historia, arte y geometría. Unidad 2: Materiales de dibujo técnico. Unidad 3: Trazados fundamentales en el plano. Unidad 4: Proporcionalidad, semejanza y escalas. Unidad 5: Equivalencias Unidad 6: Transformaciones geométricas. Unidad 7: Polígonos.	Primer trimestre
Unidad 8: Tangencias. Unidad 9: Curvas técnicas y curvas cónicas. Unidad 10: Sistema diédrico I. Unidad 11: Sistema diédrico II.	Segundo trimestre
Unidad 12: Sistema axonométrico. Perspectiva. Unidad 13: Sistema cónico. Unidad 14: Sistema de planos acotados. Unidad 15: Normalización y documentación gráfica de proyectos.	Tercer trimestre El sistema axonométrico se trabaja en todos los trimestres con el fin de mejorar la visión espacial
Unidad 16: Dibujo asistido por ordenador (DAO).	Segundo y Tercer trimestre

## CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES: C.C.A.A

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

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

La finalidad educativa de la materia de Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales está en consonancia con la Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente, que refiere la necesidad de introducir en la educación herramientas que permitan lograr que lo aprendido se pueda aplicar en tiempo real y que genere nuevas ideas, nuevas teorías, nuevos productos y nuevos conocimientos.

En concreto, esta materia pretende favorecer la adquisición de criterio estético, sensibilidad artística y capacidad comunicativa y expresiva por parte de los alumnos y alumnas, quienes deben ser capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y

masivos mensajes que, en la actualidad, se transmiten a través de distintos medios, para después poder generar los suyos propios, teniendo en cuenta, además, la no discriminación de las personas, la inclusión y la accesibilidad de los documentos y proyectos elaborados.

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

El currículo de esta materia se diseña tomando como referentes los descriptores operativos de la etapa educativa de Bachillerato, que concretan el desarrollo competencial esperado al término de la enseñanza no obligatoria. Se desarrolla a partir de aprendizajes significativos, funcionales y de interés para el alumnado y está organizado en torno a la adquisición de las siete competencias específicas definidas para la materia. Esta adquisición, junto con el aprendizaje de los saberes básicos, contribuye al desarrollo de las ocho competencias clave, que constituyen el eje vertebrador del currículo.

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

En esta materia se tratará la creatividad, el proceso creativo y aquellos factores que la potencian, especialmente la capacidad artística. Esta capacidad necesita de un entorno favorable para su pleno desarrollo. Los saberes básicos propios de esta materia de Bachillerato requieren conocimientos relativos a otros, previamente adquiridos anteriormente. Los criterios de evaluación responden a la necesidad de valorar desempeños que, de forma secuencial, van siendo cada vez más complejos, ya que, cuando un desempeño ha sido alcanzado satisfactoriamente, actúa como elemento conformante de otro con un nivel mayor de complejidad; así, la adecuada revisión y análisis de diferentes tipos de audiovisuales facilitará la creación de entornos de trabajo creativos, que fomenten la igualdad, el respeto y la aceptación del otro y de uno mismo.

Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales pondrá en práctica el saber ver y el saber hacer, ya que la materia está centrada fundamentalmente en el desempeño. Los saberes están ligados tanto a la organización como a la gestión de imágenes y audiovisuales, además de al desarrollo de la creatividad. El alumnado tendrá el doble rol de artista creador y gestor de proyectos, adquiriendo nociones básicas de los saberes relacionados con estas habilidades, orientadas, sobre todo, a su puesta en práctica.

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

En consecuencia, los saberes básicos de esta materia, que contribuyen a adquirir las competencias específicas, se organizan en cuatro bloques: el primero, denominado «Cultura audiovisual», recoge los saberes relacionados con el impacto actual y la gestión tanto de los proyectos como de las creaciones artísticas y audiovisuales, así como sus diversos formatos y posibilidades de expresión, teniendo en cuenta las intencionalidades comunicativas de las diferentes propuestas; el segundo, «Preproducción», comprende desde el proceso creativo y las fases de producción de un audiovisual al conocimiento de los elementos formales y expresivos esenciales de un proyecto fotográfico o audiovisual, lo que permitirá aprender técnicas y procedimientos que preparen para la creación y realización de diferentes proyectos; el tercer

bloque, «Producción» incluye los aspectos necesarios para la creación y realización de un proyecto fotográfico, audiovisual o sonoro, fomentando una postura creativa, abierta y favorable, junto con actitudes de perseverancia, curiosidad, interés y respeto en la creación y análisis de proyectos individuales o colectivos; por último, el bloque «Montaje y postproducción» incluye la planificación por fases, los medios técnicos y la difusión de una producción fotográfica, audiovisual o sonora, así como las técnicas necesarias para realizar un montaje, el proceso para el trabajo en equipo y la evaluación de las producciones. Con todos ellos se debe orientar al alumnado hacia la adquisición de habilidades complejas que serán esenciales en su adaptación posterior a un entorno en continuo cambio.

## CURSO: 2ºBACHILLERTO – CCAA – CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES.

### RELACIÓN ENTRE SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CCAA

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

#### **Competencia específica de la materia de CCAA:**

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

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

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

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

#### **Competencia específica de la materia de CCAA:**

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

Las creaciones artísticas, visuales y audiovisuales contemporáneas son más amplias que nunca, resultando las terceras omnipresentes en nuestra sociedad (series de televisión, películas, spots publicitarios, videoclips, formatos novedosos asociados a las redes sociales y formatos televisivos, entre otros). Aprenderlas, en toda su variedad y complejidad, es enriquecedor para el alumnado, dado que, además del placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una visión del mundo empática y despojada de prejuicios.

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

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

**Competencia específica de la materia de CCAA:**

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

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

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

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

**Competencia específica de la materia de CCAA:**

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

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

Es importante, por tanto, que el alumnado pueda identificar y diferenciar los lenguajes, y los medios de producción y manipulación de imágenes (el concepto de postproducción es clave en este sentido)

junto con la diversidad de resultados que provocan. De esta manera, llegará a valorar los aspectos puramente artesanales de su realización, además de los formales de su uso, alcanzando finalmente la más inefable de las sensaciones: la emoción.

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

**Competencia específica de la materia de CCAA:**

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

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

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

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

**Competencia específica de la materia de CCAA:**

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

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

El proceso de realización de una producción audiovisual ha sido tradicionalmente complejo y requería de la participación de un número de personas relativamente amplio. La tecnología digital ha modificado esto en gran medida y, a día de hoy, resulta posible contar una historia con imágenes y sonido con la ayuda únicamente de un teléfono móvil y de un ordenador. Así pues, el arco expresivo del audiovisual se ha ampliado enormemente, dando cabida, por ejemplo, a las narrativas del yo más habituales en la literatura o en otras formas de expresión artística de producción menos complejas que la del audiovisual estándar.

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

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

**Competencia específica de la materia de CCAA:**

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

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

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

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, CCL5, CD2, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC2, CC3, CE1, CE2, CE3, CCEC4.2.

## SABERES BÁSICOS. CCAA

### A. Cultura audiovisual.

- Impacto social.
- Gestión de proyectos audiovisuales
- Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras.
- El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.
- Derechos de autor

### B. Preproducción

- La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.
- Fases de la producción audiovisual
- Elementos formales de la fotografía y el audiovisual
- Encuadre y composición
- Planificación y angulación
- Movimientos de cámara
- Narrativas. El lenguaje audiovisual
- Guión literario, guión técnico y storyboard

### C. Producción

- El proyecto fotográfico. Iluminación.

- Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótrofos al stop motion; aplicaciones digitales de animación.
- Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; raccord.
- Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro

D. Montaje y postproducción

- Edición de fotografía. Fotomontaje
- Edición de vídeo. El montaje
- Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.
- Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN. CCAA

### **Competencia específica 1.**

- 1.1 Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.
- 1.2 Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.
- 1.3 Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.

### **Competencia específica 2.**

- 2.1 Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.
- 2.2 Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.

### **Competencia específica 3.**

- 3.1 Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.
- 3.2 Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.

### **Competencia específica 4.**

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



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

**Competencia específica 5.**

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

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

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

**Competencia específica 6.**

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

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

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

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

**Competencia específica 7.**

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

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

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 7 x 14,25% = 100%	DESCR. PERFIL SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	PONDERACIÓN SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2ºC.C.A.A.
<b>CE. CCAA.1</b> Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.	CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CP3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	1.1 Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad. 1.2 Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa. 1.3 Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.	A. <u>Cultura audiovisual.</u> – Impacto social. – Gestión de proyectos audiovisuales – Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras.	(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%
<b>CE. CCAA.2</b> Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.	CCL1, CCL2, CCL3, CP1, CD1, CD4, CPSAA1, CPSAA3.1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.	2.1 Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes. 2.2 Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.	– El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.  – Derechos de autor	(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%
<b>CE. CCAA.3</b> Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual.	CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	3.1 Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro. 3.2 Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.	B. <u>Preproducción</u> – La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal. – Fases de la producción audiovisual	(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%
<b>CE. CCAA.4</b> Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para	CCL3, CP1, CD1, CPSAA1, CPSAA3.1, CC3, CE2, CCEC2, CCEC4.1.	4.1 Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final. 4.2 Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos	– Elementos formales de la fotografía y el audiovisual – Encuadre y composición – Planificación y angulación	(AO) = 10 % (AD) = 20% (ABP) = 40 % (AC) = 30%

desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción.		técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.	– Movimientos de cámara – Narrativas. El lenguaje audiovisual – Guión literario, guión técnico y storyboard <i>C. Producción</i> – El proyecto fotográfico. Iluminación. – Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótrofos al stop motion; aplicaciones digitales de animación. – Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; <i>racord</i> . – Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro	(AO) = 10 % (AD) = 20 % (ABP) = 40 % (AC) = 30 %
<b>CE. CCAA.5</b> Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.	CCL1, CCL5, CP1, CD1, CD2, CD3, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.	5.1 Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual. 5.2 Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno. 5.3 Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.	– Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro <i>D. Montaje y postproducción</i> – Edición de fotografía. Fotomontaje	(AO) = 10 % (AD) = 20 % (ABP) = 40 % (AC) = 30 %
<b>CE. CCAA.6</b> Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.	CCL5, STEM3, STEM5, CD1, CD3, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA3.1, CC4, CE1, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	6.1 Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo. 6.2 Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios para hacerlo. 6.3 Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarias, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental. 6.4 Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.	– Edición de vídeo. El montaje – Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros. – Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.	(AO) = 10 % (AD) = 20 % (ABP) = 40 % (AC) = 30 %
<b>CE. CCAA.7</b> Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.	CCL1, CCL3, CCL5, CD2, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC2, CC3, CE1, CE2, CE3, CCEC4.2.	7.1 Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados. 7.2 Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.		

Todas las competencias específicas tendrán el mismo valor, así como los criterios de evaluación incluidas en cada una de las mismas.

## METODOLOGÍA CCAA

### Introducción

Partimos del “Análisis de estado de los aprendizajes”

Partiendo de la evaluación inicial y con el apoyo de los documentos del año anterior del grupo realizaremos un análisis de estado de partida. Estableceremos procedimientos para adquirir los aprendizajes imprescindibles que no se hayan alcanzado.

El aprendizaje basado en la adquisición de competencias pone el acento en la distinción entre enseñanza transmisiva y aprendizaje activo, que prepare al alumnado para saber ser, para saber hacer y para saber aplicar el conocimiento.

Por lo tanto, habrá que proporcionar un aprendizaje que resulte significativo, de lo contrario será olvidado poco después de adquirirlo y no habrá servido para nada. Que el aprendizaje sea significativo implica que sea auténtico y duradero, el alumnado ahora es parte activa del proceso y tiene implicación activa en de su propio aprendizaje. El docente o la docente deberán analizar la situación de partida del grupo, para identificar el nivel general y los casos particulares que presenten diferencias significativas y precisen una atención individual. La práctica educativa será exitosa si logra tejer una red que enlace los conocimientos previos de los alumnos o de las alumnas, con sus intereses, con su realidad y contexto y a su vez con los contenidos que se pretenden transmitir. De este modo se posibilitará que los alumnos y las alumnas tengan interés y su participación sea activa.

De cara a diseñar la estrategia de aprendizaje particular de la materia partiremos de las competencias específicas.

En la programación se seguirá una serie de metodologías y técnicas que se consideran más adecuadas para conseguir los objetivos marcados, en líneas generales es una metodología **activa y participativa**, donde nuestro papel es ser una guía para los alumnos, ya que son los protagonistas de todo el proceso. Además, será **flexible y personalizada** que tendrá en cuenta los distintos niveles y capacidades del alumnado, así como sus características individuales y de grupo.

Está encaminada a que los alumnos alcancen de la mejor manera posible las **competencias** específicas y perfil de salida, especialmente aquella que desde las diferentes materias puedan contribuir en mayor medida y fomentar las **inteligencias múltiples** (GARDNER).

En la programación se siguen teorías como el Constructivismo (NOVAK): la Teoría del Aprendizaje que destaca la importancia de la acción, es decir, del proceder activo en el PROCESO DE APRENDIZAJE y donde el profesor guía, proporciona información y desarrolla la crítica, mientras que el alumno razona y desarrolla capacidades, habilidades, actitudes y aptitudes.

Se aplican las directrices de teorías innovadoras de aprendizaje como es el “Conectivismo” y se relaciona con el uso de las TIC

Por eso, la metodología en el aula tendrá muy en cuenta el uso de las tecnologías para dotar a los alumnos las herramientas necesarias para lograr que sean capaces de aprender a aprender y de ser autónomos en su proceso de aprendizaje.

Trabajaremos estructuras del **Aprendizaje Cooperativo** se refiere a un grupo de procedimientos de enseñanza que parten de la organización de la clase en pequeños grupos mixtos y heterogéneos donde los alumnos trabajan conjuntamente de forma coordinada entre sí para resolver tareas académicas y profundizar en su propio aprendizaje. Ya que interactúan con los demás compañeros, tomando decisiones, aprenden a ser críticos, y a gestionar sus aprendizajes, dando y recibiendo ayuda, además mediante el trabajo cooperativo se fomenta otros de los principios como es el de socialización.

La **inteligencia emocional** por ser un aspecto de gran importancia para el desarrollo del alumno en cuanto a la mejora de calificaciones y al desempeño general educativo, además de ayudar a capacitar a los alumnos para ser emocionalmente inteligentes para una vida en sociedad y contribuir a principios como por ejemplo en clima de afecto y seguridad. Se fomentarán actitudes positivas ante diferentes situaciones.

La **gamificación** ‘Game Based Learning’ es una metodología activa basada en el juego. El juego tiene gran poder socializante, además la accesibilidad que tienen nuestros alumnos a las nuevas tecnologías, lo hace como nueva forma de diversión con gran valor educativo. Por ello se usa esta metodología de la gamificación en cada una de las unidades con la incorporación cuestionarios en el Aula Virtual que permite saber qué conocimientos han adquirido de la exposición de los contenidos con porcentajes individuales, y además entre ellos compiten por la clasificación final.

La manera de llevar a cabo estas teorías será mediante:

#### **Aprendizaje por descubrimiento**

No es como tal una metodología activa, pero sí es una base para las mismas. La enseñanza por descubrimiento coloca en primer plano el desarrollo de las destrezas de investigación y se basa principalmente en el método inductivo, y en la solución de los problemas.

#### **Aprendizaje basado en proyectos**

Base para otras metodologías totalmente complementarias. Fomenta la participación activa y crítica para el alcance de aspectos clave definidos en un proyecto.

Genera ciudadanos democráticos y con pensamiento científico, pensamiento crítico y ofrece el andamiaje para que el estudiante aprenda a realizar las tareas cognitivas que caracterizan el pensamiento crítico.

#### **Aprendizaje basado en problemas**

Fomenta el desarrollo del pensamiento crítico en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Facilita la interdisciplinariedad y la integración de conocimiento. Contribuye al desarrollo del pensamiento lógico y matemático, no tienen por qué estar conectados con situaciones reales.

#### **Aprendizaje Basado en juegos**

Estrategia educativa que potencia en la persona la capacidad para aprender- jugar y al mismo tiempo le permita resolver problemas de la vida diaria. Resulta motivador para el alumnado y facilita que participe en experiencias de aprendizaje activo. Entender el juego como la forma en la que el ser humano aprende de manera más significativa. El alumnado explora y asume con normalidad el error, porque le permite mejorar y eso le resulta gratificante.

#### **Aprendizaje Basado en retos**

Aborda un problema real del entorno, es el aprendizaje vivenciado (Piaget). Fomenta el pensamiento reflexivo, crítico y cívico. Supone desarrollar competencias sociales y conlleva alta motivación.

#### **Aprendizaje Cooperativo**

Base para otras metodologías totalmente complementario. Enriquecimiento horizontal entre iguales que aportará un desarrollo social necesario para el alumnado.

Multitud de técnicas que dotan de versatilidad para su utilización en función del número de alumnado y la finalidad de la tarea.

#### **Aprendizaje Servicio**

Posee un fuerte componente de pensamiento social, desarrolla un lado más humano aportando diferentes valores (empatía, solidaridad, compromiso, civismo y tolerancia).

Origina así una conciencia social, un pensamiento más crítico y a su vez ejercita el pensamiento lateral en búsqueda de soluciones ya que le dota de responsabilidad.

#### **Gamificación**

Constituye una forma lúdica para motivar al alumnado hacia el aprendizaje. Abre vías de trabajo de forma directa hacia un pensamiento creativo conectado con el aprendizaje.

Aplicable a cualquier área de forma muy efectiva, hace uso de las TIC, fomentando la competencia Digital ( kahoot, class dojo, elever, edmodo).

#### **Design Thinking**

Proviene del mundo del diseño, es transversal, busca resolver problemas grupalmente.

Potencia la creatividad colectiva en individuos que grupalmente no lo son mediante unas pautas.

Trae consigo el concepto de razonamiento abductivo.

Íntimamente relacionado con el visual thinking ya que utiliza esta herramienta, pero no sinónimo.

#### **Mindfulness**

Refuerza aspectos relacionados con autoconcepto, autoestima, identidad personal, necesarios para afianzar la personalidad y dejar atrás inseguridades y frustraciones.

Permite liberar el pensamiento de cargas innecesarias que lastiman el desarrollo emocional. Facilitará un pensamiento creativo de forma más libre.

#### **Flipped Classroom (Aula invertida)**

Personaliza el proceso donde el alumnado se convierte en sujeto activo de la enseñanza-aprendizaje, hay un fomento de la competencia digital implícito. Se apuesta por la comprensión y aprendizaje colaborativo, elimina elementos repetitivos.

#### **Steam**

Posee un carácter interdisciplinar al combinar diferentes materias, pone en relieve la creatividad como valor al incluir al ARTE (crear para aprender). Aborda los problemas más allá del contexto educativo.

Conlleva un alto pensamiento crítico, razonamiento lógico, y un enfoque competencial hacia las TIC.

Supone una coordinación docente en un proyecto común, requieren de medios TIC.

#### **Visual Thinking**

Posibilita la opción de sintetizar ideas, conceptos a través de una condensación de información a través de secuencias.

Constituye un recurso de apoyo visual, y a su vez una herramienta que desarrolla el pensamiento no verbal.

Ayuda al desarrollo del pensamiento creativo mejorando la concentración, y posee un carácter lúdico.

#### **TBL (Aprendizaje basado en el pensamiento)**

Fomenta un pensamiento crítico, analítico y creativo.

Apuesta por el razonamiento, en la interpretación de la información del entorno.

### **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.**

Se proponen una serie de orientaciones metodológicas específicas de la materia que pueden servir para orientar de forma más concreta el diseño de las situaciones de aprendizaje. En el enfoque de estas orientaciones específicas habremos de trabajar equilibradamente las tres formas en las que nos enfrentamos a los hechos artísticos y a la cultura, la dimensión productiva, la reflexiva y la comunicativa.

- El planteamiento de la materia **es eminentemente práctico**, por eso conviene aplicar todos los saberes a actividades o bien de análisis de ejemplos que refuercen los contenidos o bien de creación y producción artística (más o menos guiada). Pero todas las actividades que se solicitan deben ir acompañadas de una producción oral o escrita en la que el alumnado recoja la experiencia (puede hacer referencia al proceso, al resultado, a la relación con sus experiencias...). De este modo se trabajarán los tres bloques de competencias específicas y se contribuirá al desarrollo de la reflexión crítica y de la responsabilidad por parte del alumnado.

- Es fundamental que antes de enfrentarse a las diversas situaciones de aprendizaje planteadas los alumnos o las alumnas tengan claro qué se les está pidiendo, qué se espera de ellos y cómo se les va a evaluar. Esta es una forma de **potenciar su seguridad** en lo que están haciendo y contribuir al desarrollo de su autonomía.

- Conviene que las situaciones de aprendizaje que se planteen estén encaminadas a que el alumnado formule ideas, **establezca relaciones**, transfiera el conocimiento adquirido a nuevas situaciones...

- De cara a transmitir la importancia del proceso es conveniente que los alumnos o las alumnas cuenten con un cuaderno a modo de portfolio en el que registren el desarrollo de las tareas que realizan, recogiendo pruebas, diferentes planteamientos, posibles alternativas... se trata de hacerles ver que recoger este proceso va a contribuir a que sus propuestas finales estén más justificadas.

- Acercar la temática de las diferentes producciones o análisis y observaciones de los alumnos o de las alumnas a su entorno y realidad cotidiana o a temas que les causen interés va a contribuir a mejorar la motivación hacia la tarea. Conviene que a través de estas situaciones de aprendizaje el alumnado pueda manifestar su propia identidad y establecer un diálogo con determinadas problemáticas sociales y culturales, donde presente un posicionamiento crítico.

- En cuanto **al trabajo individual o cooperativo**, la materia va a requerir de los dos para desarrollar por completo sus saberes y adquirir las competencias específicas. El trabajo en pequeños grupos es muy bueno para obtener la colaboración del alumnado y obtener interacciones que enriquezcan el proceso, lo que tiene un impacto muy positivo en el aprendizaje. No obstante, habrá situaciones de aprendizaje particulares en las que sea necesaria una práctica individual que contribuya a que todos los alumnos o todas las alumnas experimenten enfrentarse un "problema" por ellos mismos o por ellas mismas para que sean conscientes de sus fortalezas y debilidades.

- Conviene promover **actividades investigativas** que promuevan el pensamiento crítico y reflexivo por medio de las cuales pueden aprender y dar sentido a las historias que hay tras las manifestaciones artísticas tanto históricas como contemporáneas.

- En cuanto a la atención a la diversidad es fundamental que a partir de las evaluaciones y tomas de contacto, se tomen medidas que se acerquen a las **necesidades de cada alumno** o alumna. Se trata de abordar la diversidad desde la inclusión. Una forma de hacerlo es graduar las actividades y tareas y adaptarse a los alumnos o a las alumnas que así lo requieran reconfigurando los resultados que se espera obtener de ellos o de ellas. Es importante que no pierdan la percepción de que pueden hacerlo bien.

- La participación en la vida cultural en contextos no propiamente académicos conforma una de las vías más directas para la adquisición de estos saberes. Tanto las instituciones culturales como, por ejemplo, los museos, sitios patrimoniales, centros culturales, galerías de arte, así como los productos que ofrecen las industrias culturales (industria editorial, cinematográfica, televisiva entre otras), son recursos que conviene utilizar para apoyar la labor educativa, así como propiciar encuentros con personas y/o comunidades que mantienen vivas sus expresiones culturales.

Por lo que respecta a **los recursos metodológicos**, el Dibujo Técnico y la Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales contemplará los mismos principios de carácter psicopedagógico que constituyen la referencia esencial para un planteamiento curricular coherente e integrador entre todas las áreas de una etapa que debe reunir un carácter comprensivo a la vez que respetuoso con las diferencias individuales. Son los siguientes:

-Nuestra actividad como profesores será considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.

-Partiremos del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.

-Promoveremos la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.

-Buscaremos formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.

-Fomentaremos el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.

Se desarrollará la capacidad creadora en las experiencias de los trabajos de los alumnos. Para ello se protegerá la expresión individual y se estimularán la iniciativa y la espontaneidad. Esta es una enseñanza activa con respuestas inmediatas donde el alumno debe buscar soluciones en vez de esperar la respuesta del profesor.

### **ACTIVIDADES.**

Las clases siempre tienen un nexo común, Introducción, desarrollo y conclusión, secuencia que estructura la Programación, cada UD y cada sesión.

Las actividades son secuenciadas también y parten de los criterios de evaluación para su diseño, ya que en ellos confluyen competencias y objetivos. Las hay de varios tipos, distribuidos según el contexto:

- a) **Introducción (AM):** Han de introducir a los alumnos en lo que se refiere al aspecto de la realidad que deben aprender. Refuerzo a través del Repaso y relación con nueva propuesta. Parten del nivel competencial del alumnado, que se determina dependiendo de la UD, si es directamente vinculante con anteriores de las que se tiene ya constancia o no, entonces se hará la evaluación con lluvia de ideas, agrupamientos, pregunta-respuesta y rutinas de pensamiento:

-Actividades de conocimientos previos (ACP) Son las que realizamos para conocer las ideas, las opiniones, los aciertos o los errores conceptuales de los alumnos sobre los contenidos a desarrollar.

-Actividades de Motivación (AM) : Han de producir el interés de los alumnos por lo que respecta a la realidad que han de aprender. Una de las condiciones para que el aprendizaje sea significativo es que el alumno esté motivado por el aprendizaje, para lo cual es importante partir de sus intereses y tratar de hacerlos activos. Podemos partir de estrategias como por ejemplo: visualización de un video, comentario de una noticia de prensa, presentación de una problemática. Se hará hincapié en la actividad de análisis (búsqueda, registro y tratamiento de la información).

- b) **Desarrollo (AD):** Abordamos los contenidos, los procedimientos o las actitudes nuevas.

-Actividades de Desarrollo (AD) En ellas pretendemos manifestar el proceso de aprendizaje de los contenidos globales propuestos. Siendo por lo tanto su finalidad desarrollar los distintos contenidos propuestos para la consecución de los objetivos y adquisición de las competencias.

-Actividades de Refuerzo (AR) Estas actividades están destinadas a atender a la diversidad, a las distintas capacidades, intereses, ritmos de aprendizaje... No pueden ser estereotipadas, sino que hemos de ajustarlas a las necesidades o carencias de cada alumno en cada tema concreto que sea necesario.

-Actividades de Ampliación (AA) o Actividades de consolidación Son las que permiten continuar construyendo nuevos conocimientos a alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo propuestas y, también, las que no son imprescindibles en el proceso.

- c) **Conclusión o Consolidación (AC) o Situaciones de Aprendizaje:** Refuerzo de lo aprendido mediante su integración y visión personal. Reflejan las conclusiones principales de los contenidos. Se consolidan los contenidos conceptuales de la materia y por lo tanto se consiguen los objetivos. Pruebas objetivas.

- d) **Actividad Basada en Proyectos (ABP)**

-Actividad de Consolidación (AC) Tienen por objeto valorar y recapitular lo aprendido llegando a conclusiones generales de todo el proceso de aprendizaje. Mapas conceptuales, esquemas, pruebas escritas, examen, test...

-Actividad de evaluación (AE) Tienen por objeto la valoración del proceso de enseñanza del alumno a través de preguntas orales, o escritas, tareas.. sobre los contenidos y actividades trabajadas a lo largo de las distintas unidades.

-Actividad de Autoevaluación (AAE)

El eje vertebrador del área es la resolución de problemas, por tanto, el enfoque metodológico que se aplique estará en torno a él. Se basará en el planteamiento de problemas para los que hay que encontrar una solución adecuada, que será el diseño de un nuevo producto capaz de satisfacer una necesidad o de solucionar el problema planteado. Éste es el denominado **proceso creativo** que se desarrollará siguiendo el **método de proyectos**.

El **método de proyectos** es un método de resolución de problemas técnicos. Consiste en aplicar los conocimientos y habilidades en proyectos o pequeñas experiencias con el fin de resolver un problema técnico o necesidad para agudizar la observación, el ingenio y/o el trabajo en equipo.

Los contenidos enunciados serán introducidos en forma de espiral de manera que en cada proyecto tecnológico se trabajen a la vez varios tipos de contenidos. Por medio de actividades complementarias relacionadas con el problema planteado (análisis de objetos, consultas bibliográficas, ensayos y pruebas, experiencias, debates, etc.) cada resolución de un problema debe recorrer contenidos variados tales como técnicas de fabricación, expresión gráfica, hábitos de trabajo metódico, etc. De esta forma se pretende que los aprendizajes adquieran funcionalidad ya que se hace uso efectivo de ellos.

-Desarrollar, aplicar y poner en práctica las competencias clave previstas para el Bachillerato

-Mostrar la consecución alcanzada de los objetivos generales de la etapa.

-Mostrar los conocimientos adquiridos sobre varios temas o materias.

-Aplicar métodos y técnicas de trabajo a través de contenidos diversos que ilustren su asimilación.

-Acercar a los alumnos a un modo de trabajar metódico donde poder aplicar los procedimientos y habilidades aprendidos en distintas materias.

-Centrarse en la indagación, la investigación y la propia creatividad, favoreciendo la curiosidad y el interés en su realización.

Su finalidad no es estudiar un nuevo temario o currículo, y sus características son:

-Facilitar y estimular la búsqueda de informaciones, la aplicación global del conocimiento, de los saberes prácticos, capacidades sociales y destrezas, no necesariamente relacionados con las materias del currículo, al menos no todos ellos.

-Realizar algo tangible (prototipos, objetos, intervenciones en el medio natural, social y cultural; inventarios, recopilaciones, exposiciones, digitalizaciones, planes, estudios de campo, encuestas, recuperación de tradiciones y lugares de interés, publicaciones, etc.).

-Elegir como núcleo vertebrador algo que tenga conexión con la realidad, que dé oportunidades para aplicar e integrar conocimientos diversos y dé motivos para actuar dentro y fuera de los centros docentes.

-Vivir la autenticidad del trabajo real, siguiendo el desarrollo completo del proceso, desde su planificación, distintas fases de su realización y logro del resultado final.

-Fomentar la participación de los estudiantes en las discusiones, en la toma de decisiones y en la realización del proyecto, sin perjuicio de que puedan repartirse tareas y responsabilidades.

En ningún momento se puede olvidar que el nivel al que planteamos el problema debe estar en consecuencia con los **conocimientos previos del alumno**.

-La fase de análisis del problema consiste en conseguir la información necesaria, bien como tarea del propio alumno y su grupo bien proporcionada por el profesor, como apuntes, fotocopias, fichas de trabajo, esquemas y cualquier material que se considere necesario. Toda la información recogida debe ser analizada y seleccionada, presentándose en grupo ante el resto de la clase.



–El análisis de ciertas obras y artistas puede resultar muy valioso, sobre todo si tiene relación con lo que vayamos a desarrollar.

–En la fase de diseño y elaboración se pondrá en práctica el aprendizaje de procesos de trabajo con su secuenciación, así como operaciones básicas, conocimiento de materiales, organización del trabajo, etc. Al diseñar se ejercita la expresión gráfica, pasando de bocetos a verdaderas obras finales.

–Por último, en la comprobación del resultado mediante pruebas de funcionamiento, calidad etc., se observarán las posibles modificaciones y se podrá sentir la satisfacción de un trabajo bien hecho.

Puntualmente trabajaremos con otros departamentos conjuntamente para la realización de diferentes proyectos que alberguen diferentes disciplinas y que se realicen en base siempre a la metodología por proyectos.

#### **Agrupamientos:**

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

MODALIDAD DE AGRUPAMIENTO	NECESIDADES QUE CUBRE
Trabajo individual	Actividades de reflexión personal. Actividades de control y evaluación.
Pequeño grupo (apoyo)	Refuerzo para alumnos con ritmo más lento. Ampliación para alumnos con ritmo más rápido. Trabajos específicos.
Agrupamiento flexible	Respuestas puntuales a diferencias en: Nivel de conocimientos. Ritmo de aprendizaje. Intereses y motivaciones.
Talleres	Respuesta puntual a diferencias en intereses y motivaciones, en función de la naturaleza de las actividades

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

### Organización de espacios y tiempos

En cuanto a los espacios, las materias de este departamento disponen de Aulas propias de Dibujo y serán las aulas de referencia, De igual manera y en ocasiones concretas cuando sea necesario, se podrán utilizar otros espacios disponibles como la biblioteca, sala de ordenadores, patio y otras instalaciones de las que dispone el Centro

Los tiempos serán flexibles en función de cada actividad y de las necesidades de cada alumno, que serán quienes marquen el ritmo de aprendizaje. Teniendo en cuenta que el curso tiene aproximadamente 30semanas, y considerando que el tiempo semanal asignado a esta materia es de 4 horas, sabemos que en el curso habrá alrededor de 120 sesiones. Podemos, pues, hacer una estimación del reparto del tiempo por unidad didáctica, tal y como se detalla en el apartado “Secuenciación y Temporalización”.

Si atendemos al diseño de Situaciones de aprendizajes la organización y la temporalización debe ser flexible.

### Materiales y recursos didácticos

Los Recursos y materiales utilizados en el proceso de enseñanza- aprendizaje están basados en El diseño universal para el aprendizaje (DUA) está relacionado de forma directa con los recursos de aprendizaje en

abierto (REA) y el tienen el objetivo de poder personalizar el recorrido educativo por medio de la creación y desarrollo de un entorno personal de aprendizaje (PLE) propio.

En este sentido, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son la llave maestra hacia el DUA, proporcionando herramientas para la accesibilidad y para la cooperación. Promueve una flexibilización del currículo, para que este sea abierto e inclusivo desde el comienzo, intentando minimizarlas necesarias e inevitables adaptaciones posteriores. De esta manera, se favorece la igualdad de oportunidades en el acceso a la educación.

Es por ello que utilizamos diversos recursos a parte del libro de texto, en las aulas virtuales pueden ver los contenidos y explicaciones teóricamente con archivos en pdf o word, pero también se les ofrecen videos tutoriales explicativos, presentaciones virtuales (prezi, canva, genielly, powerpoint), y evidentemente al tratarse de una materia tan visual contenidos ejemplificados con imágenes, visual thinking, etc.

Entre los recursos didácticos y materiales se podrá utilizar los siguientes:

–Libro de texto.

–Blocs de dibujo.

–Lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas, témperas...

–Material de dibujo (regla, compás...). El alumno será informado a principio de curso del material imprescindible obligatorio y a lo largo del curso del material que vaya surgiendo según las necesidades de las propuestas.

–Material para reciclaje.

–Libros de apoyo y bibliografía de consulta del Departamento de Dibujo.

–Uso de las fichas de trabajo, actividades interactivas, animaciones, vídeos, autoevaluaciones, etc.

–Uso del aula virtual (para las dos materias de Bachillerato)

–Uso habitual de las TIC

## EVALUACIÓN

### EVALUACIÓN BACHILLERATO

El artículo 22 del Decreto 83/2022, de 12 de julio, indica que la evaluación en Bachillerato será continua y diferenciada según las distintas materias. A estos efectos, el alumnado deberá conseguir los objetivos y alcanzar el adecuado grado de adquisición de las competencias correspondientes.

La evaluación es un elemento clave en el proceso de enseñanza y aprendizaje; debe constituir una práctica permanente, para valorar los avances que se producen como resultado de la acción educativa, proporcionando datos relevantes para tomar decisiones encaminadas a la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individuales como colectivos.

El proceso de evaluación debe contribuir a la mejora de dicho proceso de enseñanza y de aprendizaje, mediante la valoración de la eficacia de las estrategias metodológicas y de los recursos utilizados.

El proceso de evaluación se encuentra íntimamente relacionado con el proceso de aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares y vinculadas a una renovación constante de la práctica docente. Se proponen unos planteamientos metodológicos innovadores y nuevos enfoques en el aprendizaje y en la evaluación, que han de provocar un importante cambio en las tareas que debe resolver el alumnado.

El proceso de enseñanza y aprendizaje competencial provoca un desarrollo mediante el cual los individuos van adquiriendo mayores niveles de desempeño en el uso de las competencias adquiridas.

El o la docente en Bachillerato se convierte, de esta forma, en eje fundamental, pues debe ser capaz de crear un ambiente en el aula que invite a investigar, a aprender, a realizar tareas o situaciones de aprendizaje que posibiliten la resolución de problemas, la aplicación de los conocimientos aprendidos y la promoción de la actividad de los estudiantes.

El papel del docente es ser guía o acompañante del alumnado, dejando de ser el protagonista del aprendizaje, para pasar a ser mediador entre el alumnado y el aprendizaje. Se mantiene, no obstante, el carácter de la evaluación y, por tanto, debe entenderse como un proceso continuo, sistemático y con valor formativo, cuyo objetivo es preparar al alumnado para un futuro profesional y capacitarlo para su acceso a la educación superior.

Al final de la etapa, el grado de adquisición de las competencias correspondientes conseguido por cada alumno o alumna ha de ser el adecuado. Esta orden también adecua la evaluación a los principios de inclusión de la totalidad del alumnado, como a los de normalización, cooperación, equidad y calidad.

El reconocimiento de la diversidad es el primer paso hacia el desarrollo de una estructura educativa que estimule el espíritu emprendedor, ofreciendo mayores posibilidades para su desarrollo personal y profesional. Por ello, esta orden detalla cómo la evaluación contempla la diversidad del alumnado, respetando los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

La evaluación, en esta etapa, estará orientada a valorar los procedimientos llevados a cabo en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, identificando y contemplando los diferentes ritmos, estilos de aprendizaje y motivaciones del alumnado de Bachillerato.

Los criterios de evaluación deben guiar la intervención educativa y ser los referentes que han de indicar los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones, tareas o actividades a las que se refieren las competencias específicas, en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

## ¿Qué evaluar? ¿Cómo evaluar? ¿Cuándo evaluar?

### Momentos de la evaluación

PROCESO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO			
	Evaluación Inicial	Evaluación Continua	Evaluación Sumativa
¿Qué se debe o desea evaluar?	Los conocimientos previos que permitan adecuar el proceso educativo que haga posible los aprendizajes significativos.	Los avances, dificultades, trabas, que configuran el proceso de aprendizaje. También se puede evaluar el propio proceso. Se pretende posibilitar la modificación de estrategias de aprendizaje y adecuarlas a las necesidades detectadas.	Los tipos y grados de aprendizaje que estipulan los objetivos, esto es, constatar el nivel alcanzado en la adquisición de las capacidades formuladas en los objetivos.
¿Cómo se ha de evaluar?	Mediante procedimientos diversos: -Discusión engrupo. -Entrevistas personales. -Tormenta de ideas. -Pruebas objetivas. -Historial de los alumnos.  -Registro e interpretación de respuestas y comportamientos de los alumnos.	Observación directa, realizada de un modo sistemático, de todo el proceso de aprendizaje. Preguntas orales, revisión de las actividades propuestas. Registro de todas las cuestiones observadas. Análisis, interpretación y consecuencias de tales observaciones.	Observación, registro e interpretación de las respuestas y comportamientos de los alumnos. Pruebas de evaluación, análisis de los trabajos realizados, cuestionarios de autoevaluación.
¿Cuándo se realizará la evaluación?	Al inicio de un nuevo período de aprendizaje.	A lo largo del proceso de aprendizaje, después de un bloque de actividades, planteándose otras actividades de refuerzo, de recuperación,	Al final de un período de aprendizaje

## INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los instrumentos de evaluación se definen como aquellos documentos o registros utilizados por el profesorado para la observación sistemática y el seguimiento del proceso de aprendizaje del alumnado y del proceso de enseñanza. De esta forma la evaluación debe apoyarse en la recogida de información.

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

a) Deben ser útiles, esto es, han de servir para medir exactamente aquello que se pretende medir: lo que un alumno sabe, hace o cómo actúa.

b) Han de ser viables, su utilización no ha de entrañar un esfuerzo extraordinario o imposible de alcanzar. Entre otros instrumentos de evaluación conviene citar los siguientes:

– **Exploración inicial**

Para conocer el punto de partida, resulta de gran interés realizar un sondeo previo entre los alumnos. Este procedimiento servirá al profesor para comprobar los conocimientos previos sobre el tema y establecer estrategias de profundización; y para el alumno, para informarle sobre su grado de conocimiento de partida. Puede hacerse mediante una breve encuesta oral o escrita, a través de una ficha de evaluación Inicial.

– **Cuaderno del profesor**

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. Debe constar de fichas de seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etc.

Para completar el cuaderno del profesor será necesaria la observación diaria, supervisar el cuaderno o carpeta del alumno, tomar nota de sus intervenciones y anotar las impresiones obtenidas en cada caso. Entre los aspectos que precisan de una observación sistemática y análisis de tareas destacan:

-**Observación diaria:** valoración del trabajo de cada día, muy utilizado para calibrar hábitos y comportamientos deseables.

-**Participación en las actividades del aula**, como debates, puestas en común, etc., que son un momento privilegiado para la evaluación de actitudes. El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.

-**Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.**

-**Cuaderno de clase**, en el que el alumno anota los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos. En él se consignarán los trabajos escritos, desarrollados individual o colectivamente en el aula o fuera de ella, que los alumnos deban realizar a petición del profesor. El uso de la correcta expresión escrita será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno. Su actualización y corrección formal permiten evaluar el trabajo, el interés y el grado de seguimiento de las tareas del curso por parte de cada alumno y ayudará a valorar distintas actividades, así como la organización y limpieza del mismo.

– **Pruebas objetivas**

Deben ser lo más variadas posibles, para que tengan una mayor fiabilidad. Pueden ser orales o escritas y, a su vez, de varios tipos:

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

-De elaboración: evalúan la capacidad del alumno para estructurar con coherencia la información, establecer interrelaciones entre factores diversos, argumentar lógicamente, etc. Estas **tareas competenciales** persiguen la realización de un producto final significativo y cercano al entorno cotidiano.

-De investigación: **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**

-Trabajos individuales o colectivos sobre un tema cualquiera.

– **Rúbricas de evaluación**

Rúbricas para la evaluación: de cada unidad didáctica, de la tarea competencial, del trabajo realizado en los ABP y de comprensión lectora.

Rúbricas para la autoevaluación del alumno: de la tarea competencial, de trabajo en equipo, de exposición oral y de comprensión lectora.

**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN y PONDERACIÓN CCAA**

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y PONDERACIÓN CCAA		
(AO) = 10%	<b>Actividades de Observación:</b> El profesor observa la implicación del alumno hacia el trabajo, compañeros, uso del material, autonomía persona	- Cuaderno del profesor - Actividades de Iniciación

	Para obtener información de las actitudes a partir de comportamientos, habilidades, procedimientos, etc.	
(AD) = 20%	<b>Actividades de Desarrollo:</b> Aquellas que hacen evolucionar las ideas y aplicarlas. Desarrollo de un proyecto que puede ir desde trabajos breves y sencillos hasta trabajos amplios y complejos.	- Apuntes Esquemas, Resúmenes, Cuestionarios... - Actividades de Refuerzo - Actividades de Ampliación - Láminas de ejercicios de aplicación (Trazados, construcciones..)
(AC) = 30%	<b>Actividades de Consolidación:</b> Consolidan los conocimientos después del desarrollo. Permiten evaluar sobre una base amplia de conocimientos y diferenciar bien el nivel de adquisición de conocimientos de los alumnos.	Realización de pruebas objetivas o abiertas: cognitivas, prácticas o motrices, que sean estándar o propias. Se emplean exámenes y pruebas o test de rendimiento, que son apropiadas para comprobar conocimientos, capacidades y destrezas.
(ABP) = 40%	<b>Actividades Basadas en Proyectos:</b> Situaciones de aprendizaje que requieren un proceso creativo. Pueden ser individual o colaborativo. Es una estrategia didáctica en la que los estudiantes desarrollan un producto nuevo y único mediante la realización de una serie de tareas y el uso efectivo de diversos recursos.	- Láminas de proyectos (Investigación + aplicación de contenidos + creatividad) - Desafío (trabajo colaborativo) - Resolución de problemas mediante investigación y creatividad - Exposiciones (Colaborativo. Punto de partida común con un fin)

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN CCAA

La evaluación en la etapa de Bachillerato se realizará según lo dispuesto en el capítulo III del Decreto 83/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato, en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.

Los **resultados de la evaluación** de las materias se expresan mediante **calificaciones numéricas**:

- De cero a diez sin decimales.
- Se consideran negativas las calificaciones inferiores a cinco.
- Cuando el alumnado no se presente a las pruebas extraordinarias se consignará «No Presentado» («NP»).

La evaluación del aprendizaje del alumno en Bachillerato será continua y diferenciada según las distintas materias. A estos efectos, el alumnado deberá conseguir los objetivos y alcanzar el adecuado grado de adquisición de las competencias correspondientes.

La evaluación es una parte más del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que pretende seguir enseñando mientras se evalúa y por tanto tiene un carácter formativo, y al atender sistemáticamente la diversidad de modos, ritmos y estilos de aprendizaje de los alumnos tiene también un carácter integrador.

Los criterios de evaluación serán referente fundamental para valorar, tanto el grado de adquisición de las competencias básicas como de consecución del PERFIL DE SALIDA. Independientemente de los contenidos a evaluar y de los criterios de evaluación que se apliquen, la ejecución efectiva del proceso evaluador requiere una serie de técnicas e instrumentos adecuados para conocer de una manera real lo que el alumno sabe y lo que no sabe respecto de cada una de las competencias específicas y poder valorar el nivel de logro alcanzado por el alumno.

- Se fijará una fecha de entrega para cada actividad o grupo de actividades.
- La no entrega en la fecha indicada supondrá una rebaja en la puntuación final que irá aumentando conforme pase el tiempo.
- En caso de no entregar cualquier trabajo/tarea, el alumno/a no habrá conseguido el nivel de logro necesario para la adquisición de las competencias básicas.

La nota de actitud, interés, esfuerzo personal y dedicación la tienen en principio todos los alumnos, pero se irá perdiendo por no traer el material necesario, no aprovechar el tiempo de clase para trabajar, etc.

## EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE CCAA

### Obtención de la nota de cada evaluación.

Para aprobar el alumno/a debe haber **presentado todos los trabajos**, tareas, actividades...propuestas por el profesor/a a lo largo de cada evaluación.

La calificación del rendimiento de los alumnos se obtendrá asignando una nota numérica de cero a diez a cada una de las diferentes actividades con un porcentaje asignado a cada una de ellas. Después, se obtendrá la nota media de las actividades que sean de la misma categoría aplicando la ponderación que se indica a continuación:

–**Actividades de observación (AO) (10 %)**

–**Actividades de desarrollo (AD) (20 %)**

–**Actividades Basadas en Proyectos (ABP) (40 %)**

–**Actividades de consolidación (AC) (30 %)**

Las actividades de observación (AO) se basarán mediante observación sistemática en el **Cuaderno del profesor** donde se recoge: asistencia a clase, participación en las actividades del aula, trabajo, atención e interés, orden, solidaridad dentro del grupo, cuidado del material individual y del aula.

Competencias Clave relacionadas con las Actividades de Observación (AO)	Ítems del Cuaderno del Profesor
a) Competencia en comunicación lingüística. e) Competencia personal, social y de aprender a aprender. f) Competencia ciudadana. g) Competencia emprendedora.	Trabajo en clase. Hábitos de trabajo. Entregar los trabajos en la fecha indicada Mantener la limpieza y el orden en el aula Cuidado del material propio y ajeno.
	Interés y respeto en clase Traer el material a clase: No llevar todo el material necesario a la clase tendrá como consecuencia quedarse durante el recreo o 7ª hora (si la actitud es continuada) en el aula donde la profesora/a le indicará lo que debe realizar. Si la actitud persiste puede conllevar una corrección y/o la pérdida de evaluación continua (entendiendo que es abandono de la materia).
	Comportamiento: Hablar con educación a la profesora y a los compañeros. Solidaridad y empatía con el grupo y profesor.

### Obtención de la nota de la Evaluación Final. CCAA

La nota para la **Evaluación Final** se obtendrá a partir de la media de la ponderación de todos los instrumentos de evaluación (AO, AD, AC, ABP) de las tres evaluaciones impartidas a lo largo de todo el curso. Para ello, el alumno/a debe haber presentado **todos los trabajos** que se han realizado en el curso. Debemos tener en cuenta que, en nuestra materia, la evaluación continua nunca podrá ser global debido a los bloques tan diferenciados entre los contenidos, donde encontramos por ejemplo, la imagen fija y en movimiento por un lado y la producción y edición por otro. Siempre que sea posible, el profesor intentará integrarlos para conseguir en una mayor medida que la evaluación sea continua, integradora y formativa.

PERDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA:

También para los alumnos que pierdan el derecho a la evaluación continua en función de lo establecido en el Reglamento de Régimen Interior se procederá organizarse un calendario de entrega de actividades y de pruebas objetivas en el último tramo del curso que le permitan recuperar la materia. El proyecto educativo de Centro tiene recogido que en materias de 4 horas semanales no asistiendo 40 horas semanales pierden la evaluación continua perdería la evaluación continua. La evaluación se pierde para todo el curso y se le evalúa al final en junio.

Mecanismo: Entregar todos los trabajos y apuntes que se hayan realizado durante todo el curso. Realizar el examen final si así lo considera el profesor.

Método: Recopilar los apuntes y en su caso ayudarse del libro de aula para la realizarlos y también para la realización de las tareas.

Instrumentos: libro de texto y materiales necesarios para la materia. El profesor resolverá dudas puntuales sobre los trabajos que vaya realizando.

El alumno debe traer todo el material necesario para la asignatura y si de forma reiterada no es así se avisará a las familias y se les penalizará con un parte. Si persiste en su actitud se considerará **abandono de la materia** perdiendo así la evaluación continua.

Aquellos alumnos que no asistan de forma continuada perderán el derecho a la evaluación continua.

**ALUMNOS QUE NO SE PRESENTAN A UN EXAMEN:**

El examen se repetirá siempre que el alumno lo justifique mediante justificante médico o documento oficial. Si el alumno/a es menor de edad y en el centro de salud no le dieran justificante médico será el justificante de acompañamiento del padre el que deberá presentar.

[Recuperación del proceso de aprendizaje. Planes de Recuperación.](#)

#### RECUPERACIÓN DURANTE EL CURSO.

Los mecanismos de recuperación están en función de todo lo anteriormente expuesto. Entendemos que cada alumno debe recuperar aquello en lo que no ha logrado los objetivos propuestos para conseguir las competencias, de modo que el Plan de Refuerzo se basará en:

- Deberá rectificar su actitud si ahí está su dificultad.
- Deberá hacer o rectificar aquellos trabajos que no ha hecho en su momento o ha hecho de modo no satisfactorio.
- Deberá volver a estudiar los contenidos conceptuales o procedimentales si esa es su insuficiencia.

De esta manera no puede haber un único mecanismo de recuperación, pues este se ajustará a la realidad de los alumnos en cada evaluación. El profesor acordará con sus alumnos el momento más adecuado para la realización de las pruebas o trabajos necesarios. El alumno para recuperar una evaluación debe haber **presentado todos los trabajos, apuntes y hacer la prueba objetiva** que se hayan propuesto durante esa evaluación.

Si durante el curso, el alumno debiese recuperar alguno de los criterios de evaluación o actividades de aprendizaje no superados, se realizará al final de la evaluación con el fin de superar los saberes básicos concretos de esa prueba/trabajo bajo criterio del especialista de la materia.

En cada evaluación, y en la evaluación final es necesario realizar un plan de refuerzo para cada alumno que no haya superado los criterios de evaluación de la materia.

#### RECUPERACIÓN EXTRAORDINARIA BACHILLERATO.

Las pruebas extraordinarias serán realizadas en las fechas que determine la Consejería competente en materia de educación y servirán para poder recuperar las materias no superadas a lo largo del curso. Tanto la evaluación ordinaria como la extraordinaria tendrán como referentes el grado de logro de los objetivos y de adquisición de las competencias correspondientes, que serán determinados a partir de los criterios de evaluación de las materias.

Los mecanismos de recuperación están en función de todo lo anteriormente expuesto. Entendemos que cada alumno debe recuperar aquello en lo que no ha logrado los objetivos propuestos para conseguir las competencias, de modo que se basará en:

- Deberá hacer o rectificar aquellos trabajos que no ha hecho en su momento o ha hecho de modo no satisfactorio.
- Deberá volver a estudiar los contenidos conceptuales o procedimentales si esa es su insuficiencia.

De esta manera no puede haber un único mecanismo de recuperación, pues este se ajustará a la realidad de los alumnos. El profesor acordará con sus alumnos el momento más adecuado para la realización de las pruebas o trabajos necesarios. El alumno para recuperar debe haber **presentado todos los trabajos y superado la prueba objetiva.**

Si durante el curso, el alumno no hubiera recuperado alguno de los criterios de evaluación o actividades de aprendizaje no superados, se realizará al final de curso con el fin de superar los saberes básicos concretos de esa prueba/trabajo bajo criterio del especialista de la materia.

### RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE OTROS CURSOS

Las materias pendientes de años anteriores se recuperarán, informando antes del final de la primera evaluación a los tutores, alumnos por EducamosCLM y a los padres con las pautas necesarias para su recuperación (pruebas, trabajos, PR...) dependiendo de la materia a recuperar. En el caso de ser una asignatura sin continuidad, el profesor responsable informará al tutor/a para que se lo haga llegar a los alumnos. Su entrega se efectuará antes de finalizar Noviembre.

Para ello debe organizarse un calendario de entrega de actividades (ESO y BCHTO) y de pruebas objetivas (BCHTO) que le permitan recuperar la materia.

Durante este curso se realizarán cuatro reuniones:

Recreo (x) 08 noviembre 2023, reunión informativa y entrega del Plan de Recuperación.

Recreo (x) 07 febrero 2024, reunión para aclarar dudas, ver el trabajo avanzado y entrega de tareas.

Recreo (x) 17 abril 2024, reunión para aclarar dudas, ver el trabajo avanzado y entrega de tareas.

Recreo (v) 14 junio 2024, recogida de tareas. Entrega final y prueba objetiva cuando el profesor lo considere.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN CCAA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
<p>1.1 Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.</p> <p>1.2 Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.</p> <p>1.3 Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.</p>	<p>Actividades de observación (AO) (10 %)</p> <p>Actividades de desarrollo (AD) (20 %)</p> <p>Actividades Basadas en Proyectos (ABP) (40 %)</p> <p>Actividades de consolidación (AC) (30 %)</p>
<p>2.1 Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.</p> <p>2.2 Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.</p>	
<p>3.1 Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.</p> <p>3.2 Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.</p>	
<p>4.1 Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.</p> <p>4.2 Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.</p>	
<p>5.1 Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.</p> <p>5.2 Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.</p> <p>5.3 Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.</p>	
<p>6.1 Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.</p> <p>6.2 Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios para hacerlo.</p> <p>6.3 Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las</p>	



<p>habilidades necesarias, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.</p> <p>6.4 Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.</p>	
<p>7.1 Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.</p> <p>7.2 Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.</p>	

## SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN CCAA

Los tiempos serán flexibles en función de cada actividad y de las necesidades de cada alumno, que serán quienes marquen el ritmo de aprendizaje. Teniendo en cuenta que el curso tiene aproximadamente 30 semanas, y considerando que el tiempo semanal asignado a esta materia es de 4 horas, sabemos que en el curso habrá alrededor de 120 sesiones. Podemos, pues, hacer una estimación del reparto del tiempo por unidad didáctica, tal y como se detalla a continuación:

### TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS DE CCAA DE 2.º BACHILLERATO

<p>Tema 0. Derechos de autor</p> <p>Tema 1. Lectura de imagen. Elementos formales de la fotografía y el audiovisual</p> <p>Tema 2. Fotografía. Proyecto fotográfico.</p> <p>Tema 3. El audiovisual como forma de arte.</p> <p>Tema 4. Edición de Fotografía. Programas y aplicaciones de edición digital. GIMP.</p>	Primera Evaluación
<p>Tema 5. Creaciones audiovisuales. La imagen en redes sociales, publicidad, cine.</p> <p>Tema 6. El cine. Encuadre, composición, movimientos de cámara.</p> <p>Tema 7. Narrativas. Guion literario, guion técnico y Storyboard.</p> <p>Tema 8. Fases de producción audiovisual. Animación. Instrumentos ópticos, stop motion.</p>	Segunda Evaluación
<p>Tema 9. Edición de video. El montaje.</p> <p>Tema 10. Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.</p> <p>Tema 11. Programas y aplicaciones de edición digital. Audacity. MovieMaker.</p>	Tercera Evaluación

## Medidas de Inclusión Educativa

### Medidas de inclusión educativa promovidas por la Consejería.

Tal y como señala el artículo 2 del Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha: “se entiende como inclusión educativa el conjunto de actuaciones y medidas educativas dirigidas a identificar y superar las barreras para el aprendizaje y la participación de todo el alumnado y favorecer el progreso educativo de todos y todas, teniendo en cuenta las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones personales, sociales y económicas, culturales y lingüísticas; sin equiparar diferencia con inferioridad, de manera que todo el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible de sus potencialidades y capacidades personales”.

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

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

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

En el apartado Materiales y Recursos hacemos referencia al diseño universal para el aprendizaje DUA

### Medidas de inclusión educativa a nivel de centro

Medidas de inclusión educativa a nivel de centro (artículo 6): son todas aquellas que, **en el marco del proyecto educativo del centro**, tras considerar el análisis de sus necesidades, las barreras para el aprendizaje y los valores inclusivos de la propia comunidad educativa y teniendo en cuenta los propios recursos, permiten ofrecer una educación de calidad y contribuyen a garantizar el principio de equidad y dar respuesta a los diferentes ritmos, estilos de aprendizaje y motivaciones del conjunto del alumnado. Algunas de las que se recogen son: el desarrollo de proyectos de innovación, formación e investigación promovidos en colaboración con la administración educativa, los programas de mejora del aprendizaje y el rendimiento, el desarrollo de la optatividad y la opcionalidad. La distribución del alumnado en grupos en base al principio de heterogeneidad o las adaptaciones y modificaciones llevadas a cabo en los centros educativos para garantizar el acceso al currículo, la participación, eliminando tanto las barreras de movilidad como de comunicación, comprensión y cuantas otras pudieran detectarse.

### Medidas de inclusión adoptadas a nivel de aula.

En el aula con el objetivo de favorecer el aprendizaje del alumnado y contribuir a su participación y valoración en la dinámica del grupo-clase. Entre estas medidas, podemos destacar: las estrategias para favorecer el aprendizaje a través de la interacción, en las que se incluyen entre otros, los talleres de aprendizaje, métodos de aprendizaje cooperativo, el trabajo por tareas o proyectos, los grupos interactivos o la tutoría entre iguales, las estrategias organizativas de aula empleadas por el profesorado que favorecen el aprendizaje, como los bancos de actividades graduadas o la organización de contenidos por centros de interés, el refuerzo de contenidos curriculares dentro del aula ordinaria o la tutoría individualizada.

En cuanto a la atención a la diversidad es fundamental que a partir de las evaluaciones y tomas de contacto, se tomen medidas que se acerquen a las necesidades de cada alumno o alumna. Se trata de abordar la diversidad desde la inclusión. Una forma de hacerlo es graduar las actividades y tareas y adaptarse a los alumnos o a las alumnas que así lo requieran reconfigurando los resultados que se espera obtener de ellos o de ellas. Es importante que no pierdan la percepción de que pueden hacerlo bien.

Los mecanismos de refuerzo y de atención a las necesidades específicas se pondrán en marcha una vez se detecten las dificultades de aprendizaje. Se pueden establecer medidas de flexibilización en la agrupación, tal vez haya parejas que deban convertirse en grupos de tres incluso se pueden modificar las actividades que se solicitan de forma individual. Pero la idea es que la adaptación se realice dentro del aula y que la tarea no se modifique de forma global, si no que se adapten las exigencias y se faciliten los

procesos. Se debe favorecer la flexibilización y el empleo de alternativas metodológicas tanto en la enseñanza como en la evaluación particular.

En nuestro caso, la atención a la diversidad se contempla en tres niveles o planos: en la programación, en la metodología y en los materiales.

### **1. Atención a la diversidad en la metodología**

Desde el punto de vista metodológico, la atención a la diversidad implica que el profesor:

- Detecte los conocimientos previos, para proporcionar ayuda cuando se observe una laguna anterior.
- Procure que los contenidos nuevos enlacen con los anteriores, y sean los adecuados al nivel cognitivo.
- Intente que la comprensión de cada contenido sea suficiente para que el alumno pueda hacer una mínima aplicación del mismo, y enlazar con otros contenidos similares.

### **2. Atención a la diversidad en los materiales utilizados**

Como material esencial se utilizará el libro de texto. El uso de materiales de refuerzo o de ampliación, tales como las fichas de consolidación y de profundización que el profesor puede encontrar en los diferentes recursos utilizados permite atender a la diversidad en función de los objetivos que se quieran trazar.

De manera más concreta, se especifican a continuación los **instrumentos para atender a la diversidad** de alumnos que se han contemplado:

- Variedad metodológica.
- Multiplicidad de procedimientos en la evaluación del aprendizaje.
- Diversidad de mecanismos de recuperación.
- Trabajo en pequeños grupos.
- Trabajos voluntarios.

Estos instrumentos pueden completarse con otras medidas que permitan una adecuada atención de la diversidad, como:

- Llevar a cabo una detallada evaluación inicial.
- Favorecer la existencia de un buen clima de aprendizaje en el aula.
- Insistir en los refuerzos positivos para mejorar la autoestima.
- Aprovechar las actividades fuera del aula para lograr una buena cohesión e integración del grupo.

Si todas estas previsiones no fuesen suficientes, habrá que recurrir a procedimientos institucionales, imprescindibles cuando la diversidad tiene un carácter extraordinario, como pueda ser significativas deficiencias en capacidades de expresión, lectura, comprensión, o dificultades originadas por incapacidad física o psíquica.

## **Medidas individualizadas.**

### **Planes de refuerzo**

Son actuaciones, estrategias, procedimientos y recursos puestos en marcha para el alumnado que lo precise, con objeto de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, estimular su autonomía, desarrollar su capacidad y potencial de aprendizaje, así como favorecer su participación en las actividades del centro y de su grupo. Estas medidas se diseñan y desarrollan por el profesorado que trabajen con el alumnado y contarán con el asesoramiento del Departamento de Orientación si fuera necesario según el caso. Es importante subrayar que estas medidas no suponen la modificación de elementos prescriptivos del currículo. Dentro de esta categoría se encuentran las adaptaciones de acceso al currículo, las adaptaciones metodológicas, las adaptaciones de profundización, ampliación o enriquecimiento o la escolarización por debajo del curso que le corresponde por edad para los alumnos con incorporación tardía a nuestro sistema educativo.

Los mecanismos de refuerzo y de atención a las necesidades específicas se pondrán en marcha una vez se detecten las dificultades de aprendizaje. Se pueden establecer medidas de flexibilización en la agrupación, tal vez haya parejas que deban convertirse en grupos de tres incluso se pueden modificar las actividades que se solicitan de forma individual. Pero la idea es que la adaptación se realice dentro del aula y que la tarea no se modifique de forma global, si no que se adapten las exigencias y se faciliten los procesos. Se debe favorecer la flexibilización y el empleo de alternativas metodológicas tanto en la enseñanza como en la evaluación particular.

### **Planes de profundización y enriquecimiento**

Consistirán en un enriquecimiento de los contenidos del currículo ordinario sin modificación de los criterios de evaluación establecidos, mediante la realización de actividades que supongan, entre otras, el desarrollo de tareas o proyectos de investigación que estimulen la creatividad y la motivación del alumnado. Destinatarios: Alumnado altamente motivado para el aprendizaje, así como alumnado que presenta altas capacidades intelectuales.

Es necesario aclarar, que no se trata de “dar más cantidad de trabajo”, los cambios introducidos deben ser cualitativos y no tanto cuantitativos. Tener en cuenta:

- En primer lugar, ver qué es lo que ya saben; conocimientos previos.
- Manifiestarles el reconocimiento de los conceptos que ya dominan.
- No hacerles repetir trabajos simplemente porque están en el manual del curso.
- Proveerles de actividades alternativas estimulantes si dominan los trabajos normales del curso.
- Descubrir cuáles son sus intereses y enfocar su trabajo alrededor de ellos. No significa que se ignoren las debilidades que deben compensar sino apoyarse en lo positivo.
- Permitirles cierta flexibilidad en el modo de emplear el tiempo que les sobra.
- Confiar en ellos y en su forma no tradicional de aprender.
- Apasionarles con opciones, opciones y más opciones.
- Darles todas las oportunidades posibles para que se fijen sus propias metas y evalúen su propio trabajo.
- Adecuación de los procedimientos e instrumentos de evaluación.
- Adecuación de recursos y materiales didácticos

#### Medidas extraordinarias de inclusión educativa.

Estas medidas están dirigidas a que el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible en función de sus características y potencialidades. La adopción de estas medidas requiere de una evaluación psicopedagógica previa, de un dictamen de escolarización y del conocimiento de las características y las implicaciones de las medidas por parte de las familias o tutores y tutoras legales del alumnado. Estas medidas extraordinarias son: las adaptaciones curriculares significativas, la permanencia extraordinaria en una etapa, flexibilización curricular, las exenciones y fragmentaciones en etapas post-obligatorias, las modalidades de Escolarización Combinada o en Unidades o Centros de Educación Especial, los Programas Específicos de Formación Profesional y cuantas otras propicien la inclusión educativa del alumnado y el máximo desarrollo de sus potencialidades y hayan sido aprobadas por la Dirección General con competencias en materia de atención a la diversidad.

## Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente

Para la evaluación de los procesos de enseñanza, los procedimientos e instrumentos de evaluación que se utilizarán son:

- Análisis de los resultados obtenidos en la evaluación del aprendizaje.
- Los docentes del departamento realizarán una autoevaluación y coevaluación sobre los objetivos conseguidos durante el curso.
- Cuestionario para el alumno

La evaluación de la práctica docente debe ser realizada por el propio profesor, valorando una serie de indicadores propuestos por el departamento didáctico y formulando las propuestas de mejora correspondientes. Esta evaluación se realizará de forma trimestral y se recogerá en las actas del departamento didáctico, al analizar los resultados académicos logrados por los alumnos en cada trimestre, promoviendo así la reflexión y la puesta en común de medidas para la mejora.

La memoria final del departamento incluirá todos los aspectos relacionados con la evaluación, necesarios para evaluar tanto el proceso de enseñanza y la práctica docente, claves para abordar el próximo curso.

La evaluación es la herramienta que permitirá a los docentes o a las docentes tomar conciencia de cómo evoluciona el proceso enseñanza-aprendizaje y aplicar las acciones necesarias para reconducirlo o seguir trabajando en la misma dirección. Ésta debe ser formativa, personalizada y adecuada a la madurez de cada estudiante y debe realizarse de forma continuada a lo largo de todo el curso para tener la información del proceso lo más actualizada posible.

La evaluación, aparte de ser global y continua, debe ser formativa, servir para identificar las dificultades a tiempo y poder ajustar el proceso de aprendizaje a las necesidades reales. Este tipo de evaluación es mucho más complejo que la evaluación tradicional puntual, ya que entiende la evaluación como un proceso en el que no solo se cuestiona el aprendizaje que están desarrollando los alumnos o las alumnas, sino también se pone el foco en el proceso de enseñanza, que es el que también hay que cuestionar cuando no se progresa como se planeaba.

La continuidad en la evaluación implica que esta esté presente en todas las fases del proceso enseñanza-aprendizaje.

La evaluación se iniciará con la evaluación inicial que proporciona la información necesaria para saber de dónde partir y adaptar la planificación prevista. Durante el curso se llevará a cabo a través de actividades que identifiquen las dificultades y progresos de cada estudiante para adaptar el proceso. Para ello se propone la utilización de plantillas de observación, revisión... Los datos recabados deben servir tanto para

el profesorado, que debe reconducir el diseño del proceso de aprendizaje, como para el alumnado, que debe reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje. De la integración de la evaluación en el proceso de aprendizaje dependerá la mejora de los resultados finales.

A parte de analizar cuándo se debe evaluar y quién son los responsables de hacerlo, es necesario determinar qué es lo que se debe evaluar. Dado que estamos enfocando el currículo con el objetivo de ser capaces de adquirir determinadas competencias, el enfoque de la evaluación debe ir vinculado a los criterios de evaluación que se establecen en relación a las competencias específicas. Las actividades de evaluación deben permitir mostrar la capacidad de movilizar de forma integrada y coherente distintos tipos de saberes.

Se recomienda el uso de varios tipos de evaluación que van en la línea con las indicaciones anteriores. A continuación, se proponen una serie de instrumentos que pueden resultar útiles:

- El contrato didáctico: Se trata de explicitar la forma de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Lo llevan a cabo todos los agentes implicados y pautan la forma de trabajo que consideran adecuada aplicar.

Esta herramienta contribuye a adquirir la competencia personal, social y de aprender a aprender.

- Plantillas de evaluación, autoevaluación y coevaluación: Hay que establecer criterios claros y concretos y determinar diferentes grados de consecución de estos objetivos. Este tipo de evaluación puede realizarlo el docente o la docente, el alumnado de forma individual o el grupo. Esta herramienta contribuye a adquirir la competencia personal, social y de aprender a aprender.

- Guiones de análisis o listas de control: Consisten en plantillas de orientación que se proporcionan de cara a guiar la realización de actividades, conviene especificar en ellas los pasos a seguir, recomendaciones y aspectos relevantes para desarrollar cada uno de los pasos... Y a la vez que se proporcionan para guiar la realización de las tareas propuestas sirven como plantillas de evaluación, solo hay que especificar los indicadores para la realización de la misma. Esta herramienta contribuye a adquirir la competencia personal, social y de aprender a aprender.

La información recogida de todos estos procesos debe dar lugar a la realización de un informe cualitativo de cada alumno o de cada alumna con el que abordar la reunión de evaluación final del alumnado y poder pasar de la evaluación cualitativa a la cuantitativa. Esta reunión se llevará a cabo a final de curso, de forma colegiada por todo el equipo docente y será coordinada por el tutor o tutora.

A modo de modelo, se propone el siguiente ejemplo de ficha de autoevaluación de la práctica docente:

<b>MATERIA:</b>		<b>CLASE:</b>
<b>PROGRAMACIÓN</b>		
<b>INDICADORES DE LOGRO</b>	<b>Puntuación De 1 a 10</b>	<b>Observaciones</b>
Los objetivos didácticos se han formulado en función de los estándares de aprendizaje evaluables que concretan los criterios de evaluación.		
La selección y temporalización de contenidos y actividades ha sido ajustada.		
La programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses de los alumnos lo más posible.		
Los criterios de evaluación y calificación han sido claros y conocidos de los alumnos, y han permitido hacer un seguimiento del progreso de los alumnos.		
La programación se ha realizado en coordinación con el resto del profesorado.		
<b>DESARROLLO</b>		
<b>INDICADORES DE LOGRO</b>	<b>Puntuación De 1 a 10</b>	<b>Observaciones</b>

Antes de iniciar una actividad, se ha hecho una introducción sobre el tema para motivar a los alumnos y saber sus conocimientos previos.		
Antes de iniciar una actividad, se ha expuesto y justificado el plan de trabajo (importancia, utilidad, etc.), y han sido informados sobre los criterios de evaluación.		
Los contenidos y actividades 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 actividades propuestas han sido variadas en su tipología y tipo de agrupamiento, y han favorecido la adquisición de las competencias clave.		
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 actividades 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.		
<b>EVALUACIÓN</b>		
<b>INDICADORES DE LOGRO</b>	<b>Puntuación De 1 a 10</b>	<b>Observaciones</b>
Se ha realizado una evaluación inicial para ajustar la programación a la situación real de aprendizaje.		
Se han utilizado de manera sistemática distintos procedimientos e instrumentos de evaluación, que han permitido evaluar contenidos, procedimientos y actitudes.		

Los alumnos han dispuesto de herramientas de autocorrección, autoevaluación y coevaluación.		
Se han proporcionado actividades y procedimientos para recuperar la materia, tanto a alumnos con alguna evaluación suspensa, o con la materia pendiente del curso anterior, o en la evaluación final ordinaria.		
Los criterios de calificación propuestos han sido ajustados y rigurosos.		
Los padres han sido adecuadamente informados sobre el proceso de evaluación: criterios de calificación y promoción, etc.		

### CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN DEL PROFESORADO

	TOTALMENTE EN DESACUERDO	BASTANTE EN DESACUERDO	NEUTRAL	BASTANTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO
Soy capaz de utilizar diferentes técnicas metodológicas (aprendizaje cooperativo, unidades temáticas, tecnología, etc.)					
Uso una gran variedad de técnicas para preguntar en clase.					
Tengo una actitud positiva hacia la enseñanza.					
Tengo una actitud positiva hacia los estudiantes de mi clase.					
Soy capaz de manejar las conductas disruptivas de los estudiantes de manera apropiada.					
Uso el tiempo de clase de manera sabia.					
Doy oportunidades a los estudiantes de aplicar y usar la información de una forma que va más allá de la memorización de conceptos.					
Planeo de forma eficaz las actividades diarias del aula.					
Intento encontrar las necesidades individuales en mi aula.					

Soy insistente con la evaluación de mis alumnos.					
Comunico a los padres el progreso de sus hijos regularmente. Soy accesible a los padres.					
Comunico a los alumnos su progreso de forma intuitiva.					
Uso gran variedad de técnicas de evaluación para evaluar a mis alumnos.					

### CUESTIONARIO DEL ALUMNADO

Vamos a recoger vuestras opiniones sobre el área de Educación plástica y visual, con la finalidad de establecer los cambios necesarios para su mejora.

Se trata de que por grupos, analicéis, qué aspectos de la clase y del área están funcionando bien, y qué otros necesitan mejorar.

Para facilitar la respuesta hemos seleccionado algunos aspectos, y vosotros podéis añadir otros.

**1 = mal/nada/ninguno;**

**2 = regular/algo/a veces;**

**3 = bien/bastante/casi siempre;**

**4 = muy bien/mucho/siempre.**

Entre todos mejoramos.	1	2	3	4
<b>I. ¿Cómo trabajamos en clase de EPV?</b>				
Entiendo al profesor cuando explica.				
Las explicaciones me parecen interesantes.				
El profesor explica sólo lo del libro.				
Emplea otros recursos además del libro.				
Pregunto lo que no entiendo.				
Realizamos tareas en grupo.				
Utilizamos espacios distintos del aula.				
<b>II. ¿Cómo son las actividades?</b>				
Las preguntas se corresponden con las explicaciones.				
El profesor sólo pregunta lo del libro.				
Las preguntas están claras.				
Las actividades se corrigen en clase.				
Las actividades, en general, son atractivas y participativas.				
Me mandan demasiadas actividades.				
<b>III. ¿Cómo es la evaluación?</b>				
Las preguntas de los controles están claras.				
Lo que me preguntan lo hemos dado en clase.				
Tengo tiempo suficiente para contestar las preguntas.				
Hago demasiados controles.				
Los controles e sirven para comprobar lo aprendido.				
Participo en la corrección de los controles y actividades.				
Los controles se comprueban luego en clase.				
Se valora mi comportamiento en clase.				
Pienso que se tiene en cuenta mi trabajo diario en clase.				
Creo que, en general, la valoración de mi trabajo es justa.				
<b>IV. ¿Cómo es el ambiente de mi clase?</b>				
En mi clase hay un buen ambiente para aprender.				
Me gusta participar en las actividades de grupo.				
Me llevo bien con mis compañeros y				



<b>Entre todos mejoramos.</b>	1	2	3	4
compañeras.				
En mi clase me siento rechazado.				
El trato entre nosotros es respetuoso.				
Me siento respetado por el profesor.				
Me llevo bien con el profesor.				
Los conflictos los resolvemos entre todos.				
En general, me encuentro a gusto en clase.				
<b>VI. Me gustaría hacer y responder las siguientes preguntas.</b>				
Lo que me gusta de mi clase es:				
Porque:				
Lo que menos me gusta de mi clase:				
Porque:				
Valoración a realizar en función de las respuestas obtenidas				
Como positivo:		Como mejorable:		

## ABSENTISMO Y ABANDONO

Se atenderá a lo recogido en las normas de convivencia en el apartado 4.3 Asistencia a clase.

## PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.

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

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

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

Propuesta de Actividades extraescolares si procede:

- Visitar una exposición temporal
- Visitar un museo de arte
- Visitas a empresas cuya actividad estén relacionadas con la materia: estudios de arquitectura, empresas dedicadas al diseño industrial, etc.
- Participación en concursos a nivel local o nacional
- Semana de la ciencia

Propuesta de Actividades complementarias si procede:

- Decoración del Centro con trabajos de los alumnos.
- Concursos del Centro: Agenda del curso, Felicitación Navideña, Marcapáginas...
- Taller artístico en la semana cultural, si la hubiera. No definido aún.
- Se participará y colaborará en propuestas del Centro y/o Entidades - Asociaciones que así nos lo pidan. Día contra el Cáncer, Día del Libro, etc.
- Realizaremos actividades los días de interés Social y Cultural: Día de Difuntos, Festividad de Navidad, Día de la Paz, Día de los Museos...
- Intentaremos llevar a cabo desde nuestro Dpto. un Proyecto para embellecer nuestro entorno en el Centro.
- Participaremos en el Plan Lector con actividades para el Día del Libro.
- Participaremos con Proyectos como el de "Hábitos Saludables" y otros que puedan surgir a lo largo del curso.

## PLAN LECTOR

Con relación a la comprensión lectora y a la expresión escrita, se remite al Plan Lector, donde se recogen las actividades correspondientes, indicando que se dedicará un tiempo a la lectura en clase para fomentar la expresión oral correcta en español. Fomentaremos estrategias de animación a la lectura y desarrollo de la expresión y comprensión oral y escrita en todas las materias o ámbitos de la etapa.

Entre los elementos transversales de carácter instrumental que se deben trabajar en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, hace hincapié en la adopción de medidas para estimular el hábito de la lectura y mejorar la comprensión y la expresión oral y escrita.

El dominio y progreso de la competencia lingüística en sus cuatro dimensiones (comunicación oral: escuchar y hablar; y comunicación escrita: leer y escribir), habrá de comprobarse a través del uso que el alumnado hace en situaciones comunicativas diversas. El hecho de comunicar ideas y opiniones, imprescindibles para lograr los objetivos relacionados con una visión crítica de las repercusiones de la actividad humana, fomenta el uso tanto del lenguaje verbal como del escrito. La valoración crítica de los mensajes explícitos e implícitos en los medios de comunicación, como, por ejemplo, en la prensa, puede ser el punto de partida para leer artículos, tanto en periódicos como en revistas especializadas, estimulando de camino el hábito para la lectura.

- Realización de tareas de investigación en las que sea imprescindible leer documentos de distinto tipo y soporte.
- Lectura de instrucciones escritas para la realización de actividades.
- Se establecen lecturas de textos divulgativos, noticias de periódicos, relacionados con el panorama de la plástica, con una serie de preguntas comprensivas para obligar a que la lectura sea comprensiva.
- Ejercicios de lectura comprensiva con preguntas relacionadas y con dibujos descriptivos relacionados con los textos (Visual Thinking).

Elaborar todo tipo de producciones escritas:

- A partir de la lectura de un texto determinado, elaborar resúmenes, esquemas o informes.
- Creaciones propias (lemas, ensayos, cómics, etc.).
- Panfletos, murales, guiones, pósters, etc.
- Escribir al dictado o realizar otro ejercicio o actividad que el profesor pueda proponer en cualquier momento como complemento a los contenidos tratados en las sesiones de trabajo.
- Uso de las TIC.

También damos valor a la Expresión Oral:

- La presentación de dibujos con la intención de que el alumno, individualmente o en grupo reducido, describa, narre, explique, razone, justifique y valore a propósito de la información que ofrecen estos materiales.
- La presentación pública, por parte del alumnado, de alguna producción elaborada personalmente o en grupo sobre alguno de los temas que puedan tratarse en clase.
- La exposición en voz alta de una argumentación, de una opinión personal, de los conocimientos que se tienen en torno a algún tema puntual, como respuesta a preguntas concretas, o a cuestiones más generales, como pueden ser: “¿Qué sabes de...?”, “¿Qué piensas de...?”, “¿Qué quieres hacer con...?”, “¿Qué valor das a...?”, “¿Qué consejo darías en este caso?”, etc.

## ELEMENTOS TRANSVERSALES

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. 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.

Entre los elementos transversales de carácter instrumental que se deben trabajar en la materias de Dibujo, hace hincapié en la adopción de medidas para estimular el hábito de la lectura y mejorar la comprensión y la expresión oral y escrita.

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

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

### a) Programa de habilidades comunicativas

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

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

Se basa en el desarrollo de estas habilidades:

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

En cuanto a la **expresión escrita**, desde un enfoque comunicativo se atiende a dos aspectos. Por una parte, en cada situación de aprendizaje se ofrecen modelos y herramientas para conocer, identificar y reflexionar sobre las características propias de distintas tipologías textuales; y por otra, se propone una

secuencia de actividades cuyo objetivo es la producción de textos completos y reales. De esta manera, se adquieren conocimientos con el objetivo de ponerlos en práctica y se consigue un aprendizaje significativo de su funcionalidad.

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

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

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

### **b) La comunicación audiovisual**

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

### **c) Competencia digital**

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

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

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

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

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

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

### **d) Emprendimiento social y empresarial**

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

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

### e) Fomento del espíritu crítico, científico y creatividad

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

Adquirir estrategias para poder resolver problemas: identificar los datos e interpretarlos, reconocer qué datos faltan para poder resolver el problema, identificar la pregunta y analizar qué es lo que nos pregunta.

- Desarrollar un ejercicio de creatividad colectiva entre los alumnos que permita idear un nuevo producto o servicio capaz de resolver una necesidad cotidiana.
- Tener iniciativa personal y tomar decisiones desde su espíritu crítico.
- Determinar las principales características de ese nuevo producto o servicio, así como sus ventajas e inconvenientes frente a lo que ya existe.
- Enlazar la solución planteada (producto o servicio) con sus posibles usuarios (mercado) y con la sociedad en general, introduciendo la iniciativa emprendedora y el papel que esta debe jugar como motor de empleo y desarrollo.
- Aprender a equivocarse y ofrecer sus propias respuestas.
- Trabajar en equipo, negociar, cooperar y construir acuerdos.

### f) Educación en valores y educación emocional

#### Ciudadanía global

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

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

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

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

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

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

#### Programa de educación emocional

Más allá del beneficio sobre el desarrollo humano del alumnado, hoy sabemos a ciencia cierta que el desarrollo de las competencias emocionales es clave para la consecución de las competencias académicas e imprescindibles para hacer frente de manera exitosa a los desafíos diarios de un mundo

cada vez más complejo y cambiante. El programa de educación emocional tiene como objetivo dotar al alumnado de competencias para la vida y de capacidad para gobernar sus procesos emocionales. Queremos animar al alumnado a desplegar una serie de capacidades y valores humanos que, si bien ya poseen, necesitan ser desarrollados para poder expresarse en el día a día. En concreto, queremos capacitar a nuestro alumnado para:

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

El objetivo de la propuesta es dotar al alumnado de estrategias y recursos que le ayuden a gestionar su vivencia emocional, a crecer en su autoconocimiento, a avanzar en la conexión genuina hacia el otro y a establecer una relación positiva con los retos y propósitos que llenan sus vidas.