

**DEPARTAMENTO DE
DIBUJO I.E.S.
MONTERROSO
PROGRAMACIÓN
2023-2024**

- 1. ORGANIZACIÓN DEL DPTO**
- 2. CONTEXTUALIZACIÓN**
- 3. JUSTIFICACIÓN LEGAL**
- 4. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA ESO. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA**
- 5. PRESENTACIÓN DE LA MATERIA. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LAS COMPETENCIAS CLAVE. DESARROLLO DE LA MATERIA**
- 6. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: PRIMER Y TERCER CURSO**
- 7. EPVA-1º ESO**
- 8. EPVA-3ºE.S.O. ANEXO BILINGÜE.**
- 9. PROYECTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL (PEPA)- 2º ESO**
- 10.EXPRESIÓN ARTÍSTICA-4ºESO**
- 11.DIBUJO TÉCNICO -4º ESO**
- 12.BACHILLERATO.**
- 13.DIBUJO TÉCNICO I**
- 14.DIBUJO TÉCNICO II**
- 15.EVALUACIÓN**
- 16.TRATAMIENTO DE TEMAS TRANSVERSALES**
- 17.PLANES Y PROYECTOS**
- 18.PLAN DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES Y PLAN DE APOYO AL ALUMNADO REPETIDOR.**
- 19.MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**
- 20.METODOLOGÍA**
- 21.RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS**
- 22.PROGRAMA DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**
- 23.PLAN DE LECTURA**
- 24.AUTOEVALUACIÓN. PROCEDIMIENTOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN**

1.ORGANIZACIÓN DEL DPTO.

El Departamentos de Dibujo queda constituido por: Dña.Esther Cabezas Sánchez, Dña. Ana Isabel Hormigo Hevilla y Dña.Eva Ruiz Rubio.

Dña.Eva Ruiz Rubio, Jefa del Departamento de Dibujo.

Dña.Esther Cabezas Sánchez asume la Coordinación del Plan de Igualdad, como Coordinadora de Coeducación.

Dña. Ana Isabel Hormigo Hevilla, tutora de un grupo de 3º de ESO

Distribución de los grupos:

ESTHER CABEZAS SÁNCHEZ:

EPVA :

-1º ESO F y G: (2 grupos)...2 horas

PROYECTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL(PEPA):

-2º ESO: : (1 grupo)...2 horas

DIBUJO TÉCNICO:

-1º de Bachillerato A: (1 grupo)...4 horas.

-2º Bachillerato A : (1 grupo)...4 horas.

-4º ESO A: (1 grupo) ...2 horas

AE:

-1º ESO : (2 grupos)...2 horas

-2º ESO : : (1 grupos)...1 hora

-4º ESO: (1 grupo) ...1 hora

Un total de 18 horas lectivas.

ANA ISABEL HORMIGO HEVILLA:

EPVA:

-1º ESO A, B, y D : (3 grupos)...3 horas

-3º ESO A, B, y G : (3 grupos)...6 horas

PROYECTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL (PEPA):

-2º ESO : (1 grupo)...2 horas

EXPRESIÓN ARTÍSTICA :

-4º ESO G: 1 grupo ...3 horas

AE:

-2º ESO : : (1 grupos)...1 hora

-4º ESO : (1 grupo) ...1 hora

TUTORÍA:

-3º ESO...1 hora

Un total de 16 horas lectivas+ 2 tutoría

EVA RUIZ RUBIO:

EPVA:

-1º ESO C y E : (2 grupos)...2 horas

-3º ESO C, D, E y F : (4 grupos)...8 horas

EXPRESIÓN ARTÍSTICA :

-4º ESO B, C, D,E y F: (1 grupo) ...3 horas

AE:

-3º ESO B y D : : (1 grupos)...1 hora

Un total de 14 horas lectivas+4 horas de reducción por JD y JA

2. CONTEXTUALIZACIÓN

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 8.2 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, «los centros docentes establecerán en su proyecto educativo los criterios generales para la elaboración de las programaciones didácticas de cada una de las materias y, en su caso, ámbitos que componen la etapa, los criterios para organizar y distribuir el tiempo escolar, así como los objetivos y programas de intervención en el tiempo extraescolar, los criterios y procedimientos de evaluación y promoción del alumnado, y las medidas de atención a la diversidad, o las medidas de carácter comunitario y de relación con el entorno, para mejorar el rendimiento académico del alumnado».

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5 de la Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas, «a tales efectos, y en el marco de las funciones asignadas a los distintos órganos existentes en los centros en la normativa reguladora de la organización y el funcionamiento de los mismos, y de conformidad con lo establecido en el artículo 7.2 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, los centros docentes desarrollarán y complementarán, en su caso, el currículo en su proyecto educativo y lo adaptarán a las necesidades de su alumnado y a las características específicas del entorno social y cultural en el que se encuentra, configurando así su oferta formativa».

Además y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 2.5 de la Orden de 15 de enero de 2021, « el profesorado integrante de los distintos departamentos de coordinación didáctica elaborará las programaciones de las materias o ámbitos para cada curso que tengan asignados, a partir de lo establecido en los Anexos II, III y IV, mediante la concreción de los objetivos, la adecuación de la secuenciación de los contenidos, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y calificación, y su vinculación con el resto de elementos del currículo, así como el establecimiento de la metodología didáctica».

El aprendizaje es un proceso complejo de organización, interpretación y asimilación de conocimientos, en la que interactúan múltiples factores, de ahí la importancia del análisis del ambiente que rodea al proceso de enseñanza-aprendizaje, como punto de partida de todo proyecto didáctico. Así pues, solo partiendo del análisis profundo del contexto del centro el currículo se convierte en una herramienta útil y adecuada para dar respuesta a la realidad del centro. Se valoran los siguientes aspectos:

2. 1 Perfil del alumnado

Los grupos son heterogéneos, pero no excesivamente polarizados, aunque sus rendimientos académicos son dispares. No obstante, no se aprecian problemas graves de convivencia. Tendencia al abandono académico por parte de cierto grupo de alumnos/as, aunque no hay problemas importantes de absentismo. Un número relativo de alumnos/as con escasa capacidad para trabajar fuera del centro, es decir, no tienen un hábito de trabajo en casa y poca predisposición para trabajar en el aula.

2.2 Perfil de las familias

Al tratarse de una localidad relativamente grande y abierta, las familias tienen perfiles muy diversos, procedentes no solamente del ámbito local sino de diferentes nacionalidades, con más o menos afianzamiento, donde la relación con el centro y el profesorado, y la participación e implicación con el centro y el profesorado es aceptable, aunque mejorable.

2.3 Consecuencias del contexto para el desarrollo del currículum

Valorando las circunstancias socioculturales que encontramos, se hace evidente la necesidad de implicar al alumnado en su propio aprendizaje, motivando y despertando su interés por la educación, de modo que valoren la importancia de una formación intelectual y ocupacional adecuada a un mundo laboral cada vez más exigente en la que la formación permanente cobra importancia para adaptarse a los constantes cambios y las nuevas técnicas e instrumentos propios de la sociedad actual. De igual modo, se buscará la implicación de las familias fomentando la participación y colaboración con el centro.

Por otro lado, teniendo en cuenta el carácter heterogéneo y diversidad del alumnado y sus familias, cobra importancia la necesidad de fomentar la equidad efectiva a través de la coeducación, a través de actividades colaborativas y el tratamiento de temas relativos a la igualdad desde una perspectiva integradora.

Por último, las características del alumnado tienen más relevancia a la hora de valorar su incidencia en el proceso educativo. Se trata de un análisis complejo ya que hay que tener en cuenta los rasgos psico - evolutivos, personales, socioculturales y conductuales. Cómo es lógico cada alumno/a cuenta con sus propias circunstancias y problemas que serán tenidos en cuenta por el profesorado a la hora de poner en práctica la tarea educativa, seleccionando la metodología, actividades y recursos más adecuados para cada alumno/a, adaptándose al nivel de desarrollo de cada uno/a

3. JUSTIFICACIÓN LEGAL

Legislación LOMLOE De ámbito nacional

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo (Ordenación ESO).
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril (Ordenación Bachillerato).
- Real Decreto 286/2023 del 18 de abril (Asignación de materias)

De ámbito autonómico

- Decreto 102/2023 (ESO)
- Decreto 103/2023 (Bachillerato)
- Órdenes de 30 de mayo sobre ESO y Bachillerato

4. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA ESO. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA.

Los Objetivos generales de la etapa, son elementos curriculares, que vienen determinados en el Decreto 102/2023, de 9 de mayo y en el Decreto 103/2023

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, 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 la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

COMPETENCIAS CLAVE

Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y objetivos previstos en la LOMLOE, para esta etapa educativa, está vinculada a la adquisición y al desarrollo de las siguientes competencias clave:

1. los conocimientos se componen de hechos y cifras, conceptos, ideas y teorías que ya están establecidos y apoyan la comprensión de un área o tema concretos;
2. las capacidades se definen como la habilidad para realizar procesos y utilizar los conocimientos existentes para obtener resultados;

3. las actitudes describen la mentalidad y la disposición para actuar o reaccionar ante las ideas, las personas o las situaciones.
4. Competencia en comunicación lingüística.
5. Competencia plurilingüe.
6. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
7. Competencia digital.
8. Competencia personal, social y de aprender a aprender.
9. Competencia ciudadana.
10. Competencia emprendedora.
11. Competencia en conciencia y expresión culturales.

En estas competencias clave se integran capacidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo en equipo, las capacidades de comunicación y negociación, las capacidades analíticas, la creatividad y las capacidades interculturales, imprescindibles para la convivencia, para combatir desigualdades y violencias, y para la empleabilidad futura de nuestros jóvenes de hoy, que deberán trabajar en un entorno variable en el que será necesario saber adaptarse a los cambios.

Deben desarrollarse a lo largo de toda la vida de una persona, comenzando en una edad temprana. La educación, la formación y el aprendizaje permanente de gran calidad e inclusivos ofrecen la oportunidad de adquirir competencias clave a todas las personas, por lo que pueden utilizarse planteamientos en todos los contextos de educación, formación y aprendizaje a lo largo de la vida.

Las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personales, su empleabilidad, integración social, estilo de vida sostenible, éxito en la vida en sociedades pacíficas, modo de vida saludable y ciudadanía activa. Estas se desarrollan con una perspectiva de aprendizaje permanente, desde la primera infancia hasta la vida adulta, y mediante el aprendizaje formal, el no formal y el informal en todos los contextos, incluidos la familia, el centro educativo, el lugar de trabajo, el entorno y otras comunidades.

Todas las competencias clave se consideran igualmente importantes; cada una de ellas contribuye a una vida exitosa en la sociedad. Las competencias pueden aplicarse en contextos muy distintos y en diversas combinaciones. Estas se solapan y entrelazan: determinados aspectos esenciales en un ámbito apoyan la competencia en otro. Entre las competencias clave se integran capacidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo en equipo, las capacidades de comunicación y negociación, las capacidades analíticas, la creatividad y las capacidades interculturales.

PERFIL DE SALIDA

El Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica es la herramienta en la que se concretan los principios y los fines del sistema educativo español referidos a dicho periodo. El Perfil identifica y define, en conexión con los retos del siglo XXI, las competencias clave que se espera que los alumnos y alumnas hayan desarrollado al completar esta fase de su itinerario formativo.

El Perfil de salida es único y el mismo para todo el territorio nacional. Es la piedra angular de todo el currículo, la matriz que cohesiona y hacia donde convergen los objetivos de las distintas etapas que constituyen la enseñanza básica. Se concibe, por tanto, como el elemento que debe fundamentar las decisiones curriculares, así como las estrategias y las orientaciones metodológicas en la práctica lectiva. Debe ser, además, el

fundamento del aprendizaje permanente y el referente de la evaluación interna y externa de los aprendizajes del alumnado, en particular en lo relativo a la toma de decisiones sobre promoción entre los distintos cursos, así como a la obtención del título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria.

El Perfil de salida parte de una visión a la vez estructural y funcional de las competencias clave, cuya adquisición por parte del alumnado se considera indispensable para su desarrollo personal, para resolver situaciones y problemas de los distintos ámbitos de su vida, para crear nuevas oportunidades de mejora, así como para lograr la continuidad de su itinerario formativo y facilitar y desarrollar su inserción y participación activa en la sociedad y en el cuidado de las personas, del entorno natural y del planeta. Se garantiza así la consecución del doble objetivo de formación personal y de socialización previsto para la enseñanza básica en el artículo 4.4 de la LOE, con el fin de dotar a cada alumno o alumna de las herramientas imprescindibles para que desarrolle un proyecto de vida personal, social y profesional satisfactorio. Dicho proyecto se constituye como el elemento articulador de los diversos aprendizajes que le permitirán afrontar con éxito los desafíos y los retos a los que habrá de enfrentarse para llevarlo a cabo.

El referente de partida para definir las competencias recogidas en el Perfil de salida ha sido la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. El anclaje del Perfil de salida a la Recomendación del Consejo refuerza el compromiso del sistema educativo español con el objetivo de adoptar unas referencias comunes que fortalezcan la cohesión entre los sistemas educativos de la Unión Europea y faciliten que sus ciudadanos y ciudadanas, si así lo consideran, puedan estudiar y trabajar a lo largo de su vida tanto en su propio país como en otros países de su entorno.

En el Perfil, las competencias clave de la Recomendación europea se han vinculado con los principales retos y desafíos globales del siglo XXI a los que el alumnado va a verse confrontado y ante los que necesitará desplegar esas mismas competencias clave. Del mismo modo, se han incorporado también los retos recogidos en el documento «Key Drivers of Curricula Change in the 21st Century» de la Oficina Internacional de Educación de la UNESCO, así como los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en septiembre de 2015.

La vinculación entre competencias clave y retos del siglo XXI es la que dará sentido a los aprendizajes, al acercar la escuela a situaciones, cuestiones y problemas reales de la vida cotidiana, lo que, a su vez, proporcionará el necesario punto de apoyo para favorecer situaciones de aprendizaje significativas y relevantes, tanto para el alumnado como para el personal docente. Se quiere garantizar que todo alumno o alumna que supere con éxito la enseñanza básica y, por tanto, alcance el Perfil de salida sepa activar los aprendizajes adquiridos para responder a los principales desafíos a los que deberá hacer frente a lo largo de su vida:

- Desarrollar una actitud responsable a partir de la toma de conciencia de la degradación del medioambiente y del maltrato animal basada en el conocimiento de las causas que los provocan, agravan o mejoran, desde una visión sistémica, tanto local como global.
- Identificar los diferentes aspectos relacionados con el consumo responsable, valorando sus repercusiones sobre el bien individual y el común, juzgando críticamente las necesidades y los excesos y ejerciendo un control social frente a la vulneración de sus derechos.
- Desarrollar estilos de vida saludable a partir de la comprensión del funcionamiento del organismo y la reflexión crítica sobre los factores internos y externos que inciden en ella, asumiendo la responsabilidad personal y social en el cuidado propio y en el cuidado de las demás personas, así como en la promoción de la salud pública.

- Desarrollar un espíritu crítico, empático y proactivo para detectar situaciones de inequidad y exclusión a partir de la comprensión de las causas complejas que las originan.
- Entender los conflictos como elementos connaturales a la vida en sociedad que deben resolverse de manera pacífica.
- Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular las de la cultura en la era digital, evaluando sus beneficios y riesgos y haciendo un uso ético y responsable que contribuya a la mejora de la calidad de vida personal y colectiva.
- Aceptar la incertidumbre como una oportunidad para articular respuestas más creativas, aprendiendo a manejar la ansiedad que puede llevar aparejada.
- Cooperar y convivir en sociedades abiertas y cambiantes, valorando la diversidad personal y cultural como fuente de riqueza e interesándose por otras lenguas y culturas.
- Sentirse parte de un proyecto colectivo, tanto en el ámbito local como en el global, desarrollando empatía y generosidad.
- Desarrollar las habilidades que le permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida, desde la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y la valoración crítica de los riesgos y beneficios de este último.

La respuesta a estos y otros desafíos –entre los que existe una absoluta interdependencia– necesita de los conocimientos, destrezas y actitudes que subyacen a las competencias clave y son abordados en las distintas áreas, ámbitos y materias que componen el currículo. Estos contenidos disciplinares son imprescindibles, porque sin ellos el alumnado no entendería lo que ocurre a su alrededor y, por tanto, no podría valorar críticamente la situación ni, mucho menos, responder adecuadamente. Lo esencial de la integración de los retos en el Perfil de salida radica en que añaden una exigencia de actuación, la cual conecta con el enfoque competencial del currículo: la meta no es la mera adquisición de contenidos, sino aprender a utilizarlos para solucionar necesidades presentes en la realidad.

Estos desafíos implican adoptar una posición ética exigente, ya que suponen articular la búsqueda legítima del bienestar personal respetando el bien común. Requieren, además, trascender la mirada local para analizar y comprometerse también con los problemas globales. Todo ello exige, por una parte, una mente compleja, capaz de pensar en términos sistémicos, abiertos y con un alto nivel de incertidumbre, y, por otra, la capacidad de empatizar con aspectos relevantes, aunque no nos afecten de manera directa, lo que implica asumir los valores de justicia social, equidad y democracia, así como desarrollar un espíritu crítico y proactivo hacia las situaciones de injusticia, inequidad y exclusión.

5. PRESENTACIÓN DE LA MATERIA.

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

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: las de carácter pictórico, las de carácter tridimensional y las fotográficas, cinematográficas y mediáticas; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas, procedimientos y formatos utilizados. De este modo la imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada

de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

La etimología del término plástico se encuentra en el latín y el griego y significa modelable, que se puede transformar. De este modo, las artes plásticas hacen referencia a los conceptos y procedimientos técnicos que posibilitan la transformación de una cosa en otra. La *téchne*, la técnica, fue el nombre con el que los griegos expresaron esa posibilidad de actuar sobre la realidad mediante la generación o creación de respuestas inéditas que servían no solo como prolongación, sino también para ampliar la capacidad de expresión del ser humano. La materia da continuidad a los aprendizajes del área de Educación Artística de la etapa anterior y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Esta alfabetización visual permite una adecuada decodificación de las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre las mismas. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LAS COMPETENCIAS CLAVE:

Tal y como está recogido en el Anexo II de la Instrucción 9/2020, de 15 de junio, a través de la educación plástica visual y audiovisual se trabajarán las competencias de la siguiente manera:

La competencia conciencia y expresiones culturales (CCEC) se trabajará a partir de la puesta en valor y del trabajo en el campo de la imagen como lenguaje plástico. Aprender a valorar las cualidades estéticas de los diversos lenguajes plásticos y audiovisuales y construir una mirada crítica. Del mismo modo se trabajará desde la práctica para usarlas como lenguaje y forma de expresión propias. Se contribuirá también a la apreciación de diversas manifestaciones artísticas con especial interés en las de la comunidad autónoma de Andalucía.

La competencia en comunicación lingüística (CCL) a través del conocimiento del lenguaje específico de la materia, verbalizar ideas complejas relacionadas con las artes visuales y estableciendo paralelismos entre el lenguaje visual y el lingüístico.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) con el estudio de las relaciones matemáticas de elementos geométrico o los fenómenos físicos de la percepción.

En el desarrollo de la competencia digital (CD) se enfocará en el empleo de las tecnologías de la información tanto para la producción de recursos y construcción de imagen como en los proyectos de investigación programados.

El desarrollo de la competencia ciudadana. (CC) Se puede trabajar desarrollando hábitos de convivencia, respeto e higiene en el trabajo de taller. Del mismo modo en la disminución de prejuicios en una materia centrada en puntos de vistas variados y periféricos.

La competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) se enfocará en la transposición de los recursos de resolución de problemas e investigación trabajados en el aula en la vida cotidiana. Dado que esta materia da la posibilidad de reflexionar acerca del modo en que pensamos y percibimos, se desarrollará la autonomía y autoconocimiento.

La competencia emprendedora (CE) se construye desde la autonomía del alumnado a la hora de elegir proyectos y temáticas para sus proyectos, así como materializando ideas. La puesta en común de ideas e iniciativas potencian la autoimagen y la iniciativa trabajando de forma colectiva.

Competencia plurilingüe (CP) se trabajará desde el uso específico de términos de otras lenguas vinculados con la materia, así como relacionarse con software en inglés para edición de imagen y video.

DESARROLLO DE LA MATERIA

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

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas y formatos utilizados. La imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

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

La materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. 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 destacadas. El segundo, denominado «Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica», engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión. El tercer bloque, «Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos», comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del pro-

ceso 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.

6-COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: PRIMER Y TERCER CURSO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones

culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz.

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas a lo largo de la historia, en especial aquellas que han influido en el desarrollo de la identidad andaluza. A través de las diferentes artes, el ser humano se define a sí mismo, aportando sus valores y convicciones, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación, bien sea por rechazo, con todos los matices entre estas dos posiciones. Una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y variación de los mismos a lo largo de la historia ayuda al alumnado en la adquisición de un sentir respetuoso hacia las demás personas. En este sentido, resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte y la cultura, y, con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. Abordando estos aspectos por medio de producciones orales, escritas y multimodales, el alumnado puede entender también la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

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

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

La realización de obras propias contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras y sobre las obras de otras personas, dentro y fuera de Andalucía. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales. Al mismo tiempo, el intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales, así como la puesta en contexto de estas con otras manifestaciones artísticas y culturales, debe servir para que el alumnado valore las experiencias compartidas, amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico y autocrítico, informado y respetuoso con las creaciones de otras personas y con las manifestaciones de otras culturas.

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

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

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

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

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

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

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias.

En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo.

Se pretende que el alumnado genere producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, siguiendo las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico.

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

7. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL — 1º E.S.O.

SABERES BÁSICOS

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía

EPV.1.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la Historia del Arte.

EPV.1.A.2. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. El patrimonio arquitectónico.

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

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

EPV.1.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.

EPV.1.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

EPV.1.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

EPV.1.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

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

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

EPV.1.C.2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

EPV.1.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. Significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos.

EPV.1.D.2. 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.

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

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

EPV.1.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro o el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos.

RELACIÓN ENTRE LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Insuficiente	Suficiente	Bien	Notable	Sobresaliente
1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	CCL1 - CPSAA3 CC1 - CC2 - CCEC1	EPV.1.A.1. EPV.1.A.2.	1.1. Se introduce en el reconocimiento de los ejemplos seleccionados factores históricos y sociales que rodean a diferentes producciones plásticas, culturales y artísticas han visuales y audiovisuales, describiendo de manera, simple, de forma oral, escrita o visual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, incorporando además la perspectiva de género.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 1.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 1.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 1.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 1.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 1.1
		EPV.1.A.3.	1.2. Muestra interés por la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico, a través de iniciarse en el conocimiento y el análisis guiado de obras de arte comenzando por el que le es más cercano, utilizándolo en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 1.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 1.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 1.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 1.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 1.2
		EPV.1.A.1. EPV.1.A.2.	1.3. Se inicia en el análisis de la importancia de las formas geométricas básicas de su entorno, identificando los elementos plásticos del lenguaje visual en el arte y en el entorno, tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 1.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 1.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 1.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 1.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 1.3

2. Explicar las producciones artísticas, visuales audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando sus opiniones y teniendo en cuenta el proceso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	EPV.1.C.2.	2.1. Conoce y emplea el proceso creativo desde la intención hasta la realización, comprendiendo las dificultades del mismo mediante el intercambio de experiencias y el diálogo, detectando prejuicios hacia otras expresiones culturales y reflexionando sobre la discriminación y rechazo que estos provocan	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 2.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 2.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 2.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 2.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 2.1
	EPV.1.B.1. EPV.1.B.2. EPV.1.B.3. EPV.1.B.4. EPV.1.B.5.	2.2. Se inicia en el análisis, de forma guiada, de diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, respetando las creaciones, vengan estas de donde vengan, comenzando a establecer un juicio basado en el conocimiento.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 2.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 2.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 2.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 2.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 2.2
	EPV.1.B.1. EPV.1.B.5. EPV.1.C.1.	2.3. Analiza, valora y realiza composiciones inspiradas en la naturaleza introduciendo aspectos básicos compositivos y experimentando al menos con dos técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 2.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 2.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 2.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 2.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 2.3
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 construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	EPV.1.D.1.	3.1. Iniciar un acercamiento a la observación y análisis de forma respetuosa en relación con las diversas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales como forma de configuración de la cultura artística personal.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 3.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 3.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 3.1
	EPV.1.A.1. EPV.1.A.2. EPV.1.D.1.	3.2. Empezar a concebir el campo de las artes plásticas, visuales y audiovisuales como un elemento cultural indispensable en la sociedad contemporánea mediante el conocimiento de las obras pasadas y también contemporáneas.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 3.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 3.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 3.2
	EPV.1.B.3. EPV.1.B.4.	3.3. Se inicia en la identificación de la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 3.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 3.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 3.3
4. Expresar 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.	EPV.1.C.1. EPV.1.C.2. EPV.1.D.1.	4.1. Iniciar la exploración y el reconocimiento de las características propias de los diversos lenguajes y medios de expresión artística en relación con los contextos culturales, sociales y artísticos en los que han sido producidos como forma de investigación dentro del ámbito creativo.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 4.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 4.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 4.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 4.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 4.1
	EPV.1.C.2. EPV.1.D.2.	4.2. Comenzar a aplicar en las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias las conclusiones extraídas mediante el reconocimiento y comprensión de las respuestas que otros creadores y creadoras han efectuado ante preguntas similares.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 4.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 4.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 4.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 4.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 4.2

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 mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	EPV.1.C.1. EPV.1.C.2.	5.1. Iniciar un acercamiento al proceso de comunicación que constituye la creación de obras plásticas, visuales y audiovisuales como medio de transmisión de ideas y pensamientos.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 5.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 5.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 5.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 5.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 5.1
	CCL2 – CPSAA1 – CPSAA3 – CP-SAA4 – CC3 – CCEC3	5.2. Adquirir y desarrollar el imaginario propio a través de la implementación de un pensamiento creativo caracterizado por mensajes cuya canalización discurre a través de cauces plásticos, visuales y audiovisuales, favoreciendo el comienzo de la integración de conceptos como la racionalidad, la empatía o la sensibilidad.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 5.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 5.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 5.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 5.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 5.2
	EPV.1.B.5. EPV.1.C.1. EPV.1.C.2.	5.3. Empezar a descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 5.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 5.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 5.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 5.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 5.3
6. Apropriarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	EPV.1.A.1. EPV.1.A.2.	6.1. Comprender su pertenencia a un contexto cultural, en este caso el Andaluz, con el descubrimiento y análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones de artistas actuales, mostrando empatía y una actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 6.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 6.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 6.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 6.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 6.1
	CCL2 – CD1 – CPSAA3 – CC1 – CCEC3	6.2. Identificar la representación de las vivencias y la visión del mundo que habita el alumnado, como un medio válido para aumentar la autoestima y el conocimiento de sí mismo y de sus iguales, favoreciendo los procesos de relación interpersonal.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 6.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 6.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 6.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 6.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 6.2
	EPV.1.B.5. EPV.1.E.1.	6.3. Entender la historia del arte y la cultura como un todo continuo e inseparable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 6.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 6.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 6.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 6.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 6.3

7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	CCL2 – CCL3 – STEM3 – CD1 – CD5 – CC1 – CC3 – CCEC4	EPV.1.C.1.	7.1. Analizar y comprender el proceso creativo de un proyecto artístico, así como diferenciar las distintas técnicas visuales o audiovisuales utilizadas para la generación de mensajes	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 7.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 7.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 7.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 7.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 7.1
		EPV.1.C.2.	7.2. Iniciar la elaboración de producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 7.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 7.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 7.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 7.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 7.2
		EPV.1.B.1. EPV.1.D.1.	8.1. Identificar rasgos básicos de distintas manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo de forma individual o colectiva el significado y/o finalidad de las mismas.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 8.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 8.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 8.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 8.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 8.1
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adoptando 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	EPV.1.B.1.	8.2. Reconocer la intención comunicativa de distintos proyectos plásticos desde las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual y comenzar con su aplicación dentro del desarrollo proyectual individual y colectivo.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 8.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 8.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 8.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 8.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 8.2
		EPV.1.B.2.						
		EPV.1.B.3.						
		EPV.1.B.4.	8.3. Iniciar un proceso de análisis y reflexión a partir de través de la realización de los proyectos artísticos visuales o audiovisuales llevados a cabo, desarrollados de forma individual o colectiva, incidiendo en la búsqueda de soluciones a aquellos interrogantes surgidos durante la ejecución de los mismos. los resultados obtenidos a través de la realización de los proyectos artísticos visuales o audiovisuales llevados a cabo, desarrollados de forma individual o colectiva, incidiendo en la búsqueda de soluciones a aquellos interrogantes surgidos durante la ejecución de los mismos.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 8.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 8.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 8.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 8.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 8.3
		EPV.1.B.5.						
		EPV.1.D.1.						

SABERES Y TEMPORALIZACIÓN EPVA1

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

1. Los elementos configuradores del lenguaje visual:

- El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma.

- La luz, el claroscuro. Valores expresivos.
- El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento.
- La textura visual y táctil.
- 2. La composición: Tipos, Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
- 3-Técnicas gráfico plásticas:
 - Técnicas secas, húmedas y mixtas: grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, tempera y collage
 - Adecuación a las intenciones expresivas.
- 4. El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc., métodos creativos para la obtención de Imágenes gráfico-plásticas.
- 5-Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía.

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

1. La percepción visual:
 - El proceso de la percepción.
 - Elementos y factores. Leyes de la Gestalt.
 - Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas.
- 2-El lenguaje y la comunicación visual. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. Significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos.
- 3-Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO.

1. Materiales específicos de dibujo técnico.
2. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
3. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos: Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro o el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos.

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

En líneas generales en este curso nos centramos más en el "saber hacer" (habilidades, destrezas y actitudes) combinando contenidos de los distintos bloques en actividades prácticas y creativas. Además, con una sola hora semanal, se debe simplificar lo posible,

PRIMERA EVALUACIÓN (12 semanas)

Bloque 1: Expresión plástica.

Bloque 3: Comunicación audiovisual.

SEGUNDA EVALUACIÓN (11 semanas)

Bloque 2. Expresión plástica.

Bloque 3: Dibujo Técnico

TERCERA EVALUACIÓN (11 semanas)

Bloque 3. Dibujo técnico.

Bloque 2. Comunicación audiovisual.

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación.

En el capítulo III de la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía: La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva. Y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Tomará como referentes los criterios de evaluación descritos en la presente programación, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas. Remitimos al **apartado 15 de la presente programación, EVALUACIÓN**

La evaluación será integradora por tener en consideración la totalidad de los elementos que constituyen el currículo. En la evaluación del alumnado deberá tenerse en cuenta el grado de consecución de las competencias específicas a través de la superación de los criterios de evaluación que tienen asociados.

A partir del trabajo a partir de competencias, se obtendrán diversas evidencias de aprendizaje que incluye el currículo. Para registrarlas, utilizaremos portafolios de aprendizaje en el aula, lo que hace necesario que, a lo largo de las distintas unidades didácticas, se planifiquen la realización y la recogida de pruebas que muestren el nivel de consecución del estándar, así como su evolución a lo largo del curso. El portafolio es una herramienta de evaluación del proceso de aprendizaje que consiste fundamentalmente en la recogida de evidencias de la evolución de cada alumno y alumna; esta recogida puede pautarse, o dejar que sea el propio alumnado el que seleccione qué evidencias quiere mostrar. Cada evidencia debe incorporar una reflexión añadida sobre el trabajo realizado, las dificultades encontradas y los objetivos de mejora personal.

En la observación diaria del proceso de aprendizaje del alumno o alumna se podrán utilizar: cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado.

A lo largo del trimestre, se realizarán pruebas escritas individuales, que aportarán el grado de logro de los criterios de evaluación y adquisición de las competencias específicas, de manera objetiva, completando la evaluación a través de diversos instrumentos.

Se podrán utilizar rúbricas de evaluación asociadas a los diferentes instrumentos para evaluar (como las que se presentan en el **apartado 17 de la presente programación**):

El cuaderno del alumno.

La participación del alumnado en trabajos cooperativos.

La resolución individual de ejercicios.

Las intervenciones en clase.

Pruebas orales y escritas.

INSTRUMENTO EVALUADOR

A-Pruebas objetivas

ELEMENTOS EVALUADOS

Evidencias de los saberes aprendidos.

De contenido teórico y/o práctico. Se valorarán:

- Conocimientos
- Orden, limpieza y legibilidad. Y utilización de un vocabulario técnico adecuado al curso.

B-Evaluación de prácticas y proyectos.

- Trabajos.
- Ejercicios.
- Láminas

C-Hoja de observaciones.

Observación diaria:

Evidencias de los saberes, haceres y actitudes aprendidos.

TRABAJO: entregando puntualmente las tareas, y completándolas a diario, tanto aquellas que se realizan en clase individualmente como en grupo realizando adecuadamente el rol que le corresponda en el equipo.

MATERIAL: trayendo el material necesario para la actividad, así como cuidando el material propio, el de los compañeros y compañeras y las instalaciones, mobiliario y entorno.

En caso de no alcanzar la calificación de cinco en esta media o pérdida de la evaluación continua, antes de la evaluación final de junio, el alumno tendrá que superar los contenidos prácticos y teóricos tratados en las tres evaluaciones del curso.

Tanto en la calificación de cada evaluación como en la final, habrá que prescindir de eventuales decimales para su expresión en los boletines informativos. En este redondeo seguiremos el criterio de incrementar la unidad de la calificación cuando los decimales superen las cinco décimas. De no ser así, la calificación se expresará según la unidad

8. EPVA- 3º E.S.O.

SABERES BÁSICOS:

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía

EPV.3.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.

EPV.3.A.2. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. El patrimonio arquitectónico.

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

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

EPV.3.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.

EPV.3.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Mezcla aditiva y sustractiva. Colores complementarios. Utilización expresiva del color.

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

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

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

EPV.3.C.1. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.

EPV.3.C.2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

EPV.3.D.1. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

EPV.3.D.2. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.

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

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

EPV.3.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro o el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos.

EPV.3.E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

EPV.3.E.4. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

RELACIÓN ENTRE LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Insuficiente	Suficiente	Bien	Notable	Sobresaliente
1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	CCL1 - CPSAA3 - CC1 - CC2 - CCEC1	EPV.3.A.1. EPV.3.A.2. EPV.3.A.3.	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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 1.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 1.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 1.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 1.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 1.1
		EPV.3.A.3.	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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 1.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 1.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 1.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 1.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 1.2
		EPV.3.E.1. EPV.3.E.2. EPV.3.E.3.	1.3. Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 1.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 1.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 1.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 1.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 1.3

2. Explicar las producciones artísticas, visuales audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando sus opiniones y teniendo en cuenta el proceso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	EPV.3.C.3. EPV.3.C.4.	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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 2.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 2.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 2.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 2.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 2.1
	CCL1 - CPSAA1 - CPSAA3 - CC1 -CC3 - CCEC1 - CCEC3	2.2. Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 2.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 2.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 2.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 2.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 2.2
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 construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	EPV.3.B.1. EPV.3.B.5. EPV.3.C.1.	2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 2.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 2.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 2.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 2.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 2.3
	EPV.3.D.1. EPV.3.D.2.	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.	El alumno no logra un desarrollo suficiente del CE 3.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 3.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 3.1
	EPV.3.A.1. EPV.3.A.3. EPV.3.D.1. EPV.3.D.2.	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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 3.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 3.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 3.2
	EPV.3.B.3. EPV.3.B.4. EPV.3.D.4.	3.3. Identificar la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 3.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 3.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 3.3
4. Expresar 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.	EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.D.1.	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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 4.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 4.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 4.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 4.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 4.1
	EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.D.3. EPV.3.D.4.	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	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 4.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 4.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 4.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 4.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 4.2

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 mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.D.4.	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.	El alumno no logra un desarrollo suficiente del CE 5.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 5.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 5.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 5.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 5.1
	CCL2 – CPSAA1 – CPSAA3 – CP-SAA4 – CC3 – CCEC3	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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 5.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 5.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 5.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 5.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 5.2
	EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4.	5.3. Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 5.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 5.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 5.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 5.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 5.3
6. Apropriarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	EPV.3.A.1. EPV.3.A.2. EPV.3.A.3.	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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 6.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 6.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 6.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 6.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 6.1
	CCL2 – CD1 – CPSAA3 – CC1 – CCEC3	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 6.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 6.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 6.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 6.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 6.2
	EPV.3.B.5. EPV.3.E.1. EPV.3.E.2. EPV.3.E.3. EPV.3.E.4.	6.3. Entender y concebir la historia del arte y la cultura, y también la propia producción artística, como un todo continuo e indelible, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 6.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 6.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 6.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 6.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 6.3
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	EPV.3.C.1. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.D.3.	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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 7.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 7.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 7.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 7.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 7.1
	CCL2 – CCL3 – STEM3 – CD1 – CD5 – CC1 – CC3 – CCEC4	7.2. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 7.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 7.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 7.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 7.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 7.2
	EPV.3.C.2. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.E.4.						

	EPV.3.B.1. EPV.3.D.1. EPV.3.D.2.	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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 8.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 8.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 8.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 8.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 8.1
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adoptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	CCL1 – STEM3 – EPV.3.B.2. CD3 – CPSAA3 – EPV.3.B.3. CPSAA5 – CE3 – EPV.3.B.4. CCEC4 EPV.3.B.5. EPV.3.D.1.	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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 8.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 8.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 8.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 8.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 8.2
	EPV.3.B.1. EPV.3.B.2. EPV.3.D.1. EPV.3.D.2. EPV.3.D.4.	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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 8.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 8.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 8.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 8.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 8.3

SABERES Y TEMPORALIZACIÓN EPVA3

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

1. Los elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y claroscuro.
2. La Composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.
3. Construcción de estructuras modulares y aplicación al arte y el diseño.
4. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.
5. Significado del color y tratamiento del color con herramientas digitales.
6. La textura: diferentes tipos de texturas.
7. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.
8. La imagen visual como representación: niveles de iconicidad.
9. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas y técnicas mixtas.
- 10-Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía.

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

1. La percepción visual: leyes de la Gestalt.
2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.
3. El lenguaje del cómic.
4. La retórica publicitaria.
5. Estructura narrativa cinematográfica.

6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO.

1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro o el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos.
3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
4. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

PRIMERA EVALUACIÓN (12 semanas)

Bloque 1: Expresión plástica.

Bloque 3: Comunicación audiovisual.

SEGUNDA EVALUACIÓN(11 semanas)

Bloque 2.Comunicación audiovisual.

Bloque 3: Dibujo Técnico

TERCERA EVALUACIÓN(11 semanas)

Bloque 3. Dibujo técnico.

Bloque 2.Comunicación audiovisual.

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación.

En el capítulo III de la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía: La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva. Y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de

aprendizaje. Tomará como referentes los criterios de evaluación descritos en la presente programación, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas. Remitimos al **apartado 15 de la presente programación, EVALUACIÓN**

La evaluación será integradora por tener en consideración la totalidad de los elementos que constituyen el currículo. En la evaluación del alumnado deberá tenerse en cuenta el grado de consecución de las competencias específicas a través de la superación de los criterios de evaluación que tienen asociados.

A partir del trabajo a partir de competencias, se obtendrán diversas evidencias de aprendizaje que incluye el currículo. Para registrarlas, utilizaremos portafolios de aprendizaje en el aula, lo que hace necesario que, a lo largo de las distintas unidades didácticas, se planifiquen la realización y la recogida de pruebas que muestren el nivel de consecución del estándar, así como su evolución a lo largo del curso. El portafolio es una herramienta de evaluación del proceso de aprendizaje que consiste fundamentalmente en la recogida de evidencias de la evolución de cada alumno y alumna; esta recogida puede pautarse, o dejar que sea el propio alumnado el que seleccione qué evidencias quiere mostrar. Cada evidencia debe incorporar una reflexión añadida sobre el trabajo realizado, las dificultades encontradas y los objetivos de mejora personal.

En la observación diaria del proceso de aprendizaje del alumno o alumna se podrán utilizar: cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado.

A lo largo del trimestre, se realizarán pruebas escritas individuales, que aportarán el grado de logro de los criterios de evaluación y adquisición de las competencias específicas, de manera objetiva, completando la evaluación a través de diversos instrumentos.

Se podrán utilizar rúbricas de evaluación asociadas a los diferentes instrumentos para evaluar (como las que se presentan en el **apartado 17 de la presente programación**):

El cuaderno del alumno.

La participación del alumnado en trabajos cooperativos.

La resolución individual de ejercicios.

Las intervenciones en clase.

Pruebas orales y escritas.

INSTRUMENTO EVALUADOR

A-Pruebas objetivas

ELEMENTOS EVALUADOS

Evidencias de los saberes aprendidos.

De contenido teórico y/o práctico. Se valorarán:

- Conocimientos
- Orden, limpieza y legibilidad. Y utilización de un vocabulario técnico adecuado al curso.

B-Evaluación de prácticas y proyectos.

- Trabajos.
- Ejercicios.
- Láminas

C-Hoja de observaciones.

Observación diaria:

Evidencias de los saberes, haceres y actitudes aprendidos.

TRABAJO: entregando puntualmente las tareas, y completándolas a diario, tanto aquellas que se realizan en clase individualmente como en grupo realizando adecuadamente el rol que le corresponda en el equipo.

MATERIAL: trayendo el material necesario para la actividad, así como cuidando el material propio, el de los compañeros y compañeras y las instalaciones, mobiliario y entorno.

En caso de no alcanzar la calificación de cinco en esta media o pérdida de la evaluación continua, antes de la evaluación final de junio, el alumnado tendrá que superar los contenidos prácticos y teóricos tratados en las tres evaluaciones del curso.

Tanto en la calificación de cada evaluación como en la final, habrá que prescindir de eventuales decimales para su expresión en los boletines informativos. En este redondeo seguiremos el criterio de incrementar la unidad de la calificación cuando los decimales superen las cinco décimas. De no ser así, la calificación se expresará según la unidad

ANEXO PROGRAMACIÓN BILINGÜE EPVA 3º DE ESO

OBJETIVOS GENERALES.

- Reforzar y profundizar el conocimiento del inglés dentro del entorno propio de Ed. Plástica y Audiovisual.
- Aprender un vocabulario en inglés propio del mundo de las artes y la cultura.
- Perder el miedo a la expresión oral.
- Desarrollar la competencia de iniciativa y autonomía personal a la hora de realizar trabajos escritos de diversa índole en un idioma distinto al materno.

CONTENIDOS/ SABERES BÁSICOS

Contenidos bilingües creados exclusivamente para la asignatura de EPVA. Diseñados y coordinados entre el Dpto. de Dibujo y el Dpto. Bilingüe. Quedan integrados y anexionados con los contenidos propios de las Unidades Didácticas comunes a la asignatura de EPVA.

Se basan en el desarrollo de los 4 ámbitos de la competencia lingüística de la asignatura:

1. Lectura: Ejercicios de comprensión con textos específicos para la asignatura, de carácter sencillo, desarrollados con gramática elemental . El tiempo verbal predominante es el presente. Uso de algunas tablas de vocabulario.
2. Escritura: Se practica con el ejercicio de actividades, de relleno de huecos. Se escriben frases sencillas y en algún momento pequeños textos descriptivos.
3. Expresión oral: Se anima y se incentiva a expresarse mediante frases simples con el profesor y el auxiliar de conversación.
4. Comprensión auditiva: Mediante explicaciones del profesor que constan de frases simples repetidas, con posibilidad de traducirlas al español. Visualización de vídeos y presentaciones de diapositivas con las convenientes explicaciones.

Para la parte bilingüe nos guiaremos por el libro Visual and Audiovisual Arts. Stage II. Secondary. Anaya + Digital.

Además el Departamento ha diseñado, por ahora, las siguientes unidades didácticas:

1º Trimestre:-THE POSTER, AS A MEDIUM TO PROMOTE MEDITERRANEAN FOOD

2º Trimestre:-MY TOWN-WHO AM I?

3º Trimestre:-THE BAROQUE PERIOD. PAINTING WITH VELÁZQUEZ

Seguiremos añadiendo nuevas unidades didácticas a las ya existentes.

METODOLOGÍA

Se adaptará el currículo de Educación Plástica , Visual y Audiovisual de 3º de ESO, incorporando aspectos relativos a la cultura de la lengua inglesa. De manera más concreta podemos indicar los espacios de trabajo:

La metodología de trabajo en clase consistirá en una continua comunicación del profesor con los alumnos tanto de manera grupal como individual.

Un punto fundamental de trabajo en clase serán las explicaciones orales o por escrito del profesor hacia los alumnos.

Se animará al alumnado premiando mediante puntos positivos (directamente relacionados con la evaluación de las competencias lingüística y de iniciativa y autonomía personal entre otras) a practicar la lengua tanto escrita como oralmente.

Una continua obstinación en no hablar y no prestar atención a explicaciones en el idioma a tratar serán causa de evaluación negativa.

Se trata por consiguiente de intentar crear un ambiente activo, de trabajo y actitud positiva ante el carácter bilingüe de la asignatura.

Se diseñarán y desarrollarán actividades abiertas, lúdicas y creativas, tanto orales como escritas, además de tareas integradas interdisciplinarias que impliquen la elaboración de un producto final relevante vinculado a la vida real que requiera el uso de las nuevas tecnologías, herramientas imprescindibles en la enseñanza bilingüe.

Se promoverá la adquisición y el desarrollo de las competencias lingüísticas del alumnado en relación con las destrezas de escuchar, hablar, conversar, leer y escribir, mediante el aprendizaje integrado de contenidos de EPV y lengua extranjera.

Se desarrollarán estrategias que propicien el aprendizaje de contenidos en lengua extranjera, en el marco de los objetivos curriculares establecidos con carácter general para el aprendizaje de las mismas.

Se diseñarán tareas comunicativas de aprendizaje que se implementarán en el aula para contribuir a que el alumnado pueda dominar las destrezas básicas de la competencia lingüística, tanto orales como escritas.

Se continuará reforzando la competencia digital, que facilitará el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula y a distancia, al igual que la competencia de aprender a aprender, para fomentar la autonomía del alumnado y el desarrollo del pensamiento crítico.

Las nuevas tecnologías son una herramienta didáctica de gran eficacia. El ordenador, la pantalla y el cañón de proyección están siempre presentes en el aula. La proyección de presentaciones basadas en textos sencillos e imágenes contribuye de forma notable a que se puedan seguir las explicaciones con cierta fluidez. Al mismo tiempo, en la pizarra blanca del aula de Plástica, se escribe el glosario, el vocabulario que aparece en el curso de la explicación, o las frases que sirven de ejemplo a las definiciones. Habrá actividades de búsqueda de información en Internet en páginas en inglés y de realización de ejercicios en línea.

A la dificultad de la comprensión de los conceptos se une la del idioma, por ello, siempre hay una explicación teórica previa en la sesión no bilingüe que prepara para la hora en inglés con la auxiliar de conversación.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

La enseñanza bilingüe es un programa dirigido a todo el alumnado, y por tanto debe contemplar la atención a aquellos alumnos y alumnas que presentan necesidades específicas de apoyo educativo, haciendo uso para ello, al igual que en la enseñanza ordinaria, de adaptaciones significativas o no significativas y proponiendo alternativas metodológicas y de evaluación acordes con las necesidades de dicho alumnado.

Al menos la mitad del tiempo dedicado a la sesión bilingüe, los alumnos/as la dedican a trabajar individualmente o en parejas leyendo, escribiendo y dibujando. Es en ese momento en el que el profesor puede visitar los pupitres de los alumnos que requieran una atención personal, bien como apoyo y refuerzo de lo que se estudia en clase, bien para aquellos con interés y capacidad suficiente como para profundizar en cuestiones relacionadas con el contenido tratado en clase. La metodología y los contenidos del proyecto bilingüe parten siempre desde un punto de vista totalmente integrador en relación al nivel en el idioma y otras particularidades de cada alumno.

RECURSOS Y MATERIALES.

Este curso no disponemos de libro, pero seguiremos los contenidos del libro Visual and Audiovisual Arts. Stage II. Secondary. Anaya + Digital, el cual todavía no se ha publicado en Andalucía, pero que nos servirá de guía, ya que disponemos de la versión digital que trae todo tipo de recursos. También todo tipo de recursos que existen en red y los propios, creados por el Departamento.

Materiales elaborados por la Consejería de Educación y Deporte, que incluyen las secuencias didácticas AICLE, las actividades comunicativas PEL, y las secuencias AICLE creadas por el profesorado en los centros del profesorado (CEP), que se encuentran publicados en el Portal de Plurilingüismo. Asimismo el banco de recursos interactivos creados por auxiliares de conversación como apoyo al aprendizaje de idiomas dentro y fuera del aula publicados dentro de la página de eAprendizaje.

Asimismo, en nuestro Centro disponemos de un " repositorio de unidades y secuencias AICLE-ANL, en el que cada Departamento va subiendo todo tipo de material, actividades, unidades didácticas.

Los alumnos disponen de un diccionario de términos artísticos en inglés (elaborado en el departamento) y, en el ordenador, un diccionario online ayuda a encontrar giros o definiciones más precisas.

LAS FUNCIONES DEL AUXILIAR DE CONVERSACIÓN.

Este curso contamos con dos auxiliares de conversación. Contamos con dos horas lectivas a la semana, por lo que lo ideal es que se disponga de, al menos, media hora a la semana con cada grupo de 3º de ESO.

Las auxiliares desconocen los contenidos de la materia, por eso se debe planificar con antelación.

La intervención de las auxiliares es apropiada:

- En los momentos de realización de actividades prácticas de la materia, y no tanto en la explicación de los conceptos principales.
- En actividades en las que el alumnado pone en práctica las destrezas orales de discusión, explicación, etc.
- En la preparación de presentaciones orales y escritas.
- En juegos, concursos, etc., en los que haya que interactuar demostrando el conocimiento de lo aprendido.
- En momentos de repaso de conceptos ya vistos.
- Cuando el alumnado trabaje en grupo realizando alguna tarea o proyecto, dándole apoyo en los aspectos lingüísticos que necesite.

Las auxiliares:

- Reforzarán las destrezas orales del alumnado en la lengua extranjera objeto de estudio.
- Proporcionarán un modelo de corrección fonética y gramatical en la lengua inglesa.
- Colaborarán, en su caso, con el profesor en la elaboración de materiales didácticos en la lengua extranjera correspondiente.
- Acercarán al alumnado y al profesorado a la cultura del país donde se habla la lengua extranjera mediante la presentación de temas de actualidad y actividades lúdicas en el aula.

Como viene siendo habitual en el área, se fundamenta en la praxis, en los trabajos de aula que se pueden organizar individual o grupalmente. Mientras los alumnos trabajan, el profesor les da instrucciones y explicaciones en inglés y anima a los alumnos a dialogar y pedir soporte en este idioma al profesor y a la auxiliar de conversación.

Se realiza una reunión semanal (si es posible) con la auxiliar de conversación para trabajar cada unidad didáctica. Se le proporciona todo el material así como toda la información necesaria. Se le indica de manera detallada todo lo que se trabaja en cada clase y que es lo que tiene que hacer. Los criterios utilizados con la auxiliar se deben coordinar y aunar con todas las materias que conforman el proyecto bilingüe.

A veces interactuará con el grupo al completo y otras de manera individual con cada alumno. Se muestran numerosas imágenes y vídeos que ilustran el tema, se comentan en grupo y de manera individual. Se le facilitarán los principales conceptos del tema para que los contextualice en frases, haga preguntas a los alumnos, juegos, actividades interactivas....de esa manera el alumno los asimila mejor. Todas las palabras que el alumno no entienda del tema las trae a clase para trabajar su significado con el profesor y con el auxiliar.

CONTENIDOS TRANSVERSALES.

Enfocados en la lengua y cultura de países anglo-hablantes. Se dará por lo tanto especial importancia al aspecto cultural.

No obstante, los contenidos transversales mencionados en la programación del Dpto. De Dibujo se ajustan a los perseguidos en el proyecto bilingüe:

Igualdad de géneros, protección del medio ambiente, respeto y valoración por otras culturas y sociedades o consumo responsable son algunos de los temas tratados en los contenidos del proyecto bilingüe.

PROMOCIÓN DEL HÁBITO DE LA LECTURA.

Acerca de la lectura en inglés, el alumno dispondrá de textos y además se podrán seguir en clase, con la guía del profesor, determinadas páginas web apropiadas a su nivel.

EVALUACIÓN BILINGÜE.CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN.

Serán para cada curso las concernientes en los apartados homólogos de la programación del Dpto. de Dibujo.

Una vez corregidas y anotadas las actividades bilingües en la hoja de registro, formarán parte del sistema de evaluación por competencias y también de los mismos criterios de calificación mencionados en la programación del Dpto. De Dibujo.

“En la evaluación de las áreas, materias o módulos profesionales no lingüísticos primarán los currículos propios del área, materia o módulo profesional sobre las producciones lingüísticas en la L2. Las competencias lingüísticas alcanzadas por el alumnado en la L2 serán tenidas en cuenta en la evaluación del área, materia o módulo profesional no lingüístico, en su caso, para mejorar los resultados obtenidos por el alumnado, de acuerdo con los criterios de evaluación definidos en el proyecto educativo”. Esto implica que en la evaluación del alumnado, los contenidos de carácter bilingüe no podrán penalizar al alumnado en la calificación de la materia, siendo, en todo caso, un aliciente para mejorar dicha calificación. Los trabajos específicos bilingües, así como los monográficos, presentaciones y el comportamiento del alumno serán evaluados dentro de la programación de la asignatura. No obstante, se usará el contenido bilingüe para añadir puntos positivos y no negativos en la evaluación, ya que el currículo común de la asignatura sigue siendo el mismo, aportando el proyecto bilingüe un contenido extra al que ya tenía dicho grupo bilingüe.

En la evaluación del alumno se promoverá que el demuestre lo que ha aprendido a hacer, a través de un registro de consecución de objetivos referido a cada una de las cinco destrezas comunicativas dentro de un modelo metodológico, curricular y organizativo que contenga los principios del aprendizaje integrado de contenidos y lengua extranjera.

“Los contenidos propios del área, materia o módulo impartidos en lengua extranjera, que en ningún caso deben ser inferiores al 50% de los recogidos en las programaciones de las ANL o MPNL, serán evaluados en esa lengua teniendo como referente los criterios de evaluación definidos en las programaciones didácticas, donde se indicará la ponderación de los mismos”.

Se hará uso de estrategias e instrumentos de evaluación variados y que fomenten la autoevaluación y la coevaluación, tales como: rúbricas, escalas de estimación, listas de control, diarios de aprendizaje, portafolios y dianas de autoevaluación, incluyendo actividades evaluables tanto orales como escritas.

¿Cómo realizar esta evaluación? Se llevará a cabo una prueba inicial (especialmente de vocabulario específico en inglés), para conocer el nivel individual y grupal del alumnado. No se realizarán más pruebas específicas para el proyecto bilingüe. La evaluación del mismo será llevada a cabo a través de las actividades programadas para cada Unidad Didáctica y Evaluación. Tendrán especial relevancia en las actividades preparadas las competencias lingüística, social y de autonomía e iniciativa personal.

Se tomará nota sistemática de si el alumno:

1. Desarrolla y mejora las habilidades, destrezas y los conceptos de Arte impartidos en el aula (en inglés) demostrando con la práctica una comprensión correcta y posterior asimilación.
2. Hace uso del inglés, utilizando palabras claves, respondiendo preguntas, elaborando preguntas (sencillas).
3. Comprende la información global y específica de mensajes orales y escritos en lengua inglesa relativos a su persona y a su entorno más cercano.
4. Participación y esfuerzo realizados en el aula, interés en el proyecto.
5. Actitud positiva.

9.PROYECTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL (PEPA)- 2º E.S.O.

Las artes plásticas tienen como objetivo común la adquisición y desarrollo de un pensamiento creativo que se concreta mediante acciones y producciones de carácter artístico. Este tipo de pensamiento posee la capacidad de generar respuestas a través de propuestas originales y personales que son las que vehiculan el pensamiento crítico y creativo con la finalidad de satisfacer las necesidades del individuo. El objetivo principal de la materia es facilitar al alumnado un encuentro con la expresión y la creación, con la finalidad de impulsar el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y referentes culturales y artísticos, implicándolo emocionalmente en el arte. La materia da continuidad a los aprendizajes anteriores y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica por las distintas manifestaciones plásticas, así como por la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

La materia Proyecto de Educación Plástica y Audiovisual se ordena en varios ejes fundamentales: conocimiento de las principales técnicas artísticas, desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento heterogéneo, de la experimentación y de la innovación. Los contenidos se estructuran en tres bloques:

En el primero, "Técnicas gráfico-plásticas", se realizará una primera toma de contacto e iniciación en diferentes técnicas artísticas, para que, a posteriori, el alumnado pueda seleccionar aquellas que le resulten más interesantes o más útiles para sus propósitos expresivos: las técnicas más habituales en el dibujo, la ilustración y la pintura, tanto secas (carboncillo, lápiz de grafito, lápiz compuesto, lápices de colores, ceras, pastel, bolígrafos o rotuladores) como húmedas (tinta china, acuarela o gouache), técnicas alternativas y mixtas (collage, frottage, grattage, de calcomanía, objet trouvé, dripping, assemblage), técnicas básicas de estampación, técnicas de modelado y de volumen.

En el segundo bloque, "Diseño y publicidad", se incidirá en el proceso de creación, en el diseño de proyectos, así como en el análisis crítico del lenguaje publicitario.

El tercer bloque, "Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia", se afianzarán conocimientos impartidos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual relacionados con lenguaje narrativo y audiovisual. Al igual que en el primer bloque, se iniciará al alumnado en algunas de las técnicas básicas que se emplean en fotografía y vídeo en sus múltiples formatos, para después poder seleccionar las más adecuadas en la realización de producciones concretas, teniendo en cuenta el medio de difusión al que van destinadas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

Con esta competencia se espera que el alumno desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que lo ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados. 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. 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 tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2.

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

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos. Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la

creatividad y la espontaneidad en la exteriorización de las ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. La utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención.

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

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

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

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

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas 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 que puedan derivarse de esta actividad.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. 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, 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. Es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.

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

SABERES BÁSICOSA. Técnicas gráfico-plásticas.

PEPA.2.A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.

PEPA.2.A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

PEPA.2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.

PEPA.2.A.4. Técnicas de estampación. Mononotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrandt (s.XVI) Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX), entre otros.

PEPA.2.A.5. Pintura mural. Desde las pinturas rupestres a los murales de Diego Ribera.

PEPA.2.A.6. El Graffiti como elemento de expresión artística: Keith Haring, Jean Michel Basquiat y Banksy, entre otros.

PEPA.2.A.7. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

PEPA.2.A.8. Técnicas básicas de modelado de volúmenes. Generar un volumen por adición o sustracción de material. El molde y el vaciado. Modelado a mano. El torno.

PEPA.2.A.9. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.

PEPA.2.A.10. Seguridad, toxicidad e impacto de los diferentes materiales artísticos en técnicas gráfico plásticas. Prevención y gestión responsable de los residuos.

B. Diseño y publicidad.

PEPA.2.B.1. El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento. Identificación del objetivo. Selección y recopilación de información. Fuentes de información. Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos. Concreción del guion o proyecto. Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

PEPA.2.B.2. La forma bidimensional y tridimensional. Geometría aplicada al diseño.

PEPA.2.B.3. Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico).

PEPA.2.B.4. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición.

PEPA.2.B.5. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.

PEPA.2.B.6. Publicidad. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Funciones y tipología de la publicidad.

C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.

PEPA.2.C.1. Narrativa de la imagen fija. Encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela.

PEPA.2.C.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas).

PEPA.2.C.3. Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.

PEPA.2.C.4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.

PEPA.2.C.5. La imagen secuenciada.

PEPA.2.C.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos en la fotografía. Prevención y gestión responsable de los residuos.

PEPA.2.C.7. Narrativa audiovisual. Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el story-board. Técnicas básicas de animación: stop-motion.

PEPA.2.C.8. Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte.

RELACIÓN ENTRE LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Insuficiente	Suficiente	Bien	Notable	Sobresaliente
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.	CCL2, CCL3, CP-SAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2.	PEPA.2.A.4. PEPA.2.A.5. PEPA.2.A.6.	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación del resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 1.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 1.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 1.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 1.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 1.1
		PEPA.2.A.1. PEPA.2.A.4. PEPA.2.A.5. PEPA.2.A.6.	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	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 1.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 1.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 1.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 1.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 1.2
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	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4	PEPA.2.A.2. PEPA.2.A.3. PEPA.2.A.7. PEPA.2.A.8.	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 2.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 2.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 2.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 2.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 2.1
		PEPA.2.A.1. PEPA.2.A.7. PEPA.2.B.3. PEPA.2.C.1. PEPA.2.C.3. PEPA.2.C.7.	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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 2.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 2.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 2.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 2.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 2.2
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	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.	PEPA.2.B.5. PEPA.2.B.6. PEPA.2.C.2. PEPA.2.C.3. PEPA.2.C.4. PEPA.2.C.5.	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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 3.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 3.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 3.1
		PEPA.2.A.9. PEPA.2.A.10. PEPA.2.B.1. PEPA.2.B.4. PEPA.2.C.8.	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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 3.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 3.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 3.2

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas 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 que puedan derivarse de esta actividad.	PEPA.2.B.1 PEPA.2.B.2 PEPA.2.B.3 PEPA.2.B.4. PEPA.2.C.8	4.1. Crear un producto artístico, 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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 4.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 4.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 4.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 4.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 4.1
	PEPA.2.B.1. PEPA.2.C.8.	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 procesos realizados y los logros alcanzados.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 4.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 4.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 4.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 4.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 4.2
	PEPA.2.A.9. PEPA.2.B.5. PEPA.2.B.6. PEPA.2.C.6.	4.3. Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 4.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 4.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 4.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 4.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 4.3

SABERES Y TEMPORALIZACIÓN DEL PEPA2

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

1. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas húmedas y secas. Soportes. Adecuación a las intenciones expresivas.
2. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
3. Técnicas de estampación.
4. Pintura mural y el Graffiti como elemento de expresión artística.
6. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.
7. Técnicas básicas de modelado de volúmenes.
8. El arte del reciclaje. Seguridad, toxicidad e impacto de los diferentes materiales artísticos en técnicas gráfico plásticas. Prevención y gestión responsable de los residuos.

BLOQUE 2. DISEÑO Y PUBLICIDAD.

1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición
2. El proceso de creación. Fases. Presentación final y evaluación.
3. Campos y ramas del diseño. La forma bidimensional y tridimensional. Geometría aplicada al diseño.
4. La forma bidimensional y tridimensional. Geometría aplicada al diseño.

5. Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico).
6. Publicidad. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Funciones y tipología de la publicidad.

BLOQUE 3. FOTOGRAFÍA, LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.

1. Narrativa de la imagen fija. Encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela.
2. Fotografía analógica. Técnicas fotográficas experimentales. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
3. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos en la fotografía. Prevención y gestión responsable de los residuos.
5. Narrativa audiovisual. Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el story-board. Técnicas básicas de animación: stop-motion, GIF...
8. Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte.

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

En líneas generales en este curso nos centramos más en el “saber hacer” (habilidades, destrezas y actitudes) combinando contenidos de los distintos bloques en actividades prácticas y creativas.

PRIMERA EVALUACIÓN (12 semanas)

Bloque 1: Expresión plástica.

Bloque 2: Diseño y publicidad.

SEGUNDA EVALUACIÓN (11 semanas)

Bloque 3. Comunicación audiovisual.

Bloque 1: Expresión plástica.

TERCERA EVALUACIÓN (11 semanas)

Bloque 2. Diseño y publicidad.

Bloque 3. Comunicación audiovisual.

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación.

En el capítulo III de la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía: La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva. Y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Tomará como referentes los criterios de evaluación descritos en la presente programación, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas. Remitimos al **apartado 15 de la presente programación, EVALUACIÓN**

La evaluación será integradora por tener en consideración la totalidad de los elementos que constituyen el currículo. En la evaluación del alumnado deberá tenerse en cuenta el grado de consecución de las competencias específicas a través de la superación de los criterios de evaluación que tienen asociados.

A partir del trabajo a partir de competencias, se obtendrán diversas evidencias de aprendizaje que incluye el currículo. Para registrarlas, utilizaremos portfolios de aprendizaje en el aula, lo que hace necesario que, a lo largo de las distintas unidades didácticas, se planifiquen la realización y la recogida de pruebas que muestren el nivel de consecución del estándar, así como su evolución a lo largo del curso. El portfolio es una herramienta de evaluación del proceso de aprendizaje que consiste fundamentalmente en la recogida de evidencias de la evolución de cada alumno y alumna; esta recogida puede pautarse, o dejar que sea el propio alumnado el que seleccione qué evidencias quiere mostrar. Cada evidencia debe incorporar una reflexión añadida sobre el trabajo realizado, las dificultades encontradas y los objetivos de mejora personal.

En la observación diaria del proceso de aprendizaje del alumno o alumna se podrán utilizar: cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado.

A lo largo del trimestre, se realizarán pruebas escritas individuales, que aportarán el grado de logro de los criterios de evaluación y adquisición de las competencias específicas, de manera objetiva, completando la evaluación a través de diversos instrumentos.

Se podrán utilizar rúbricas de evaluación asociadas a los diferentes instrumentos para evaluar (como las que se presentan en el **apartado 17 de la presente programación**):

El cuaderno del alumno.

La participación del alumnado en trabajos cooperativos.

La resolución individual de ejercicios.

Las intervenciones en clase.

Pruebas orales y escritas.

INSTRUMENTO EVALUADOR

A-Pruebas objetivas

ELEMENTOS EVALUADOS

Evidencias de los saberes aprendidos.

De contenido teórico y/o práctico. Se valorarán:

- Conocimientos
- Orden, limpieza y legibilidad. Y utilización de un vocabulario técnico adecuado al curso.

B-Evaluación de prácticas y proyectos.

- Trabajos.
- Ejercicios.
- Láminas

C-Hoja de observaciones.

Observación diaria:

Evidencias de los saberes, haceres y actitudes aprendidos.

TRABAJO: entregando puntualmente las tareas, y completándolas a diario, tanto aquellas que se realizan en clase individualmente como en grupo realizando adecuadamente el rol que le corresponda en el equipo.

MATERIAL: trayendo el material necesario para la actividad, así como cuidando el material propio, el de los compañeros y compañeras y las instalaciones, mobiliario y entorno.

En caso de no alcanzar la calificación de cinco en esta media o pérdida de la evaluación continua, antes de la evaluación final de junio, el alumnado tendrá que superar los contenidos prácticos y teóricos tratados en las tres evaluaciones del curso.

Tanto en la calificación de cada evaluación como en la final, habrá que prescindir de eventuales decimales para su expresión en los boletines informativos. En este redondeo seguiremos el criterio de incrementar la unidad de la calificación cuando los decimales superen las cinco décimas. De no ser así, la calificación se expresará según la unidad

10. EXPRESIÓN ARTÍSTICA PVA- 4º E.S.O.

Introducción

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 proyecto creativo. Supone, por tanto, un paso más en la adquisición de las competencias que han venido desarrollándose en cursos y etapas anteriores para contribuir a la implementación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Esta materia contribuye a que el alumnado experimente con las principales técnicas y materiales artísticos, y desarrolle la capacidad expresiva y la creatividad del pensamiento divergente y de la innovación. Su finalidad es dotarlo de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar por medio de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio en el que el alumnado pueda expresar una visión personal del mundo, a través de producciones artísticas propias, y percibir el error o el fracaso como una oportunidad de aprendizaje y de seguir progresando. El análisis y la evaluación de los procesos de creación ayudarán a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas.

La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias clave 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, teniendo en cuenta que la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras, es decir, de la observación y valoración crítica de producciones artísticas, así como de la selección y el empleo de las técnicas gráfico-plásticas o audiovisuales empleadas.

Los saberes propios de Canarias se han incluido en el currículo de la materia desde un enfoque centrado en la educación patrimonial. Este enfoque presenta un carácter transversal y nace con la premisa de concienciar y sensibilizar al alumnado canario de la importancia del cuidado, disfrute y transmisión del patrimonio, pone el acento en la identificación y puesta en valor del mismo como parte inseparable de la sociedad, y apuesta por la implicación de la ciudadanía para lograr su sostenibilidad y la de los valores que en él perduran.

En esta etapa, junto con su tratamiento como contextos de aprendizaje, se propone una profundización paulatina en aprendizajes específicos relacionados con el patrimonio canario.

Contribución a los objetivos de etapa

La Expresión Artística fomenta en el alumnado unas aptitudes que contribuyen a alcanzar los objetivos de etapa. Dado su carácter práctico, la materia contribuye a la asunción responsable de las obligaciones, a la cooperación y al respeto a las demás personas (a); desarrolla la capacidad de trabajo en equipo y la autodisciplina (b), además de promover el trato igualitario e inclusivo (c); favorece el espíritu innovador y emprendedor, fomentando la creatividad, la iniciativa personal y la capacidad de aprendizaje a partir de los errores cometidos (g); y permite participar en el enriquecimiento del patrimonio a través de la creación de producciones personales (j).

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 (l). 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, utilizando las fuentes de información con sentido crítico (e). Además, ayuda a comprender las relaciones del lenguaje plástico con otros lenguajes (h) y a elegir el modo de expresión más adecuado según las necesidades de comunicación, así como comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras (i). Esto contribuirá a su formación in-

tegral y al desarrollo de la humildad, asertividad, empatía, autoconfianza, socialización y madurez personal y académica, en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional (d). Todo ello le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas, al igual que la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos (k). Por lo tanto, la materia de Expresión Artística está directamente relacionada con el desarrollo de la creatividad, la utilización de distintos medios de expresión y representación, apreciación, respeto y la difusión de las creaciones artísticas y sus lenguajes como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo (f).

Contribución a las competencias clave

La propuesta curricular de esta materia tiene un marcado carácter competencial y se ha desarrollado conforme a los descriptores operativos establecidos en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que identifica el grado de desarrollo y adquisición de las competencias clave para todo el alumnado que finaliza la Educación Secundaria Obligatoria.

Toda acción comunicativa posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Expresión Artística facilita el acceso a recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones, a la vez que posibilita integrar el lenguaje plástico, visual y audiovisual con otros lenguajes y, con ello, enriquecer la comunicación. De esta manera, la materia contribuye al desarrollo y la adquisición de la Competencia en comunicación lingüística (CCL), puesto que interactúa de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos, y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de saberes básicos para comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, signados, escritos, audiovisuales o multimodales, evitando los riesgos de manipulación y desinformación, al mismo tiempo que fomenta la comunicación con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La contribución de la materia a la Competencia plurilingüe (CP) se desarrolla a través del uso de 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 las mismas. 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.

La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible, abordados desde la expresión artística, contribuye al desarrollo y la adquisición de la Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).

La materia de Expresión Artística contribuye, además, a la adquisición de la Competencia digital (CD) al potenciar el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, el trabajo y la participación en la sociedad. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales, la seguridad, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas, el pensamiento computacional y crítico, y aspectos relacionados con la ciudadanía digital.

La Expresión Artística contribuye al desarrollo y a la adquisición de la Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), ya que implica la habilidad de reflexionar sobre uno mismo y una misma para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante, gestionar el tiempo y la información eficazmente, colaborar con otras personas de forma constructiva, mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye la facultad de hacer frente a la incertidumbre y la complejidad, adaptarse a los cambios, aprender a aprender, contribuir al propio bienestar físico y emocional, conservar la salud física y mental, y ser capaz de llevar una vida saludable y orientada al futuro, así como expresar empatía y gestionar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

La Competencia ciudadana (CC) se favorece al actuar como ciudadanos y ciudadanas responsables 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 a 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.

La materia de Expresión artística contribuye, además, a la adquisición de la Competencia Emprendedora (CE), favorecida por un enfoque experimental, dirigido al uso de conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas, tomando como base oportunidades e ideas diversas. Aporta estrategias que permitan adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno; 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, arriesgar, afrontar la incertidumbre, tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento, y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía, 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 financiero.

La Expresión artística contribuye, de manera especial, a adquirir la Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC). Esta competencia implica comprender y respetar la forma en que las ideas y el significado se expresan de manera creativa, y se comunican en las distintas culturas, así como a través de una serie de artes y otras manifestaciones culturales. Implica esforzarse por comprender, desarrollar y expresar las ideas propias y un sentido de pertenencia a la sociedad, así como enriquecer la identidad a través del diálogo intercultural.

Bloques competenciales

El bloque competencial es el eje del currículo de cada materia: integra la enunciación de las competencias específicas, su vinculación con los descriptores operativos del Perfil de salida, los criterios de evaluación y la explicación del bloque competencial.

Las competencias específicas, que tienen carácter finalista, constituyen un elemento de conexión entre las competencias clave y los saberes propios de la materia. En cuanto a los criterios de evaluación, estos constituyen los referentes que indican el nivel de desempeño a alcanzar por el alumnado. Se establece, además, la contribución de cada criterio a los descriptores del Perfil de salida, de manera que se facilita la evaluación conjunta de los aprendizajes propios de la materia y del grado de desarrollo y adquisición de las competencias en el alumnado. En lo relativo a las explicaciones de los bloques competenciales, estas integran los aprendizajes recogidos en la totalidad del bloque, orientan sobre el proceso de desarrollo y adquisición tanto de las competencias específicas como de las competencias clave; y ofrecen, además, indicaciones metodológicas –siempre con una perspectiva abierta, flexible e inclusiva– para el diseño y la implementación de situaciones de aprendizaje competenciales. Es por ello que las explicaciones de los bloques competenciales se constituyen como los referentes más adecuados para la concreción curricular y la elaboración de la programación didáctica.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

En el currículo de la materia Expresión Artística se han establecido cuatro competencias específicas y los aprendizajes se desarrollan en nueve criterios de evaluación. Estos criterios de evaluación presentan una marcada naturaleza competencial, de manera que se relacionan directamente con los descriptores operativos del Perfil de salida a los que contribuye la competencia específica, expresando tanto las capacidades y los saberes a adquirir, como el contexto y modo de aplicación de dichos aspectos.

La enunciación de la competencia específica se recoge en el bloque competencial correspondiente. A continuación, se ofrece una explicación de cada una de ellas.

Competencia específica 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.

La competencia específica se centra en el desarrollo de aprendizajes relativos a un análisis crítico, personal, estético 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, 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, considerando el Patrimonio Cultural y Artístico de Canarias. Además de aludir 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 canaria, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. El acceso a las fuentes permitirá valorar los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de las 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 artistas canarias 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.

Criterios de evaluación

- 1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.
- 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

Competencia específica 2: 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.

La competencia específica se orienta al desarrollo de aprendizajes relativos a la actualidad y se caracteriza por la multiplicidad de técnicas gráfico-plásticas, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como los recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como guiada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios y los soportes, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.

Se deberá distinguir entre la elaboración de creaciones personales con fines expresivos y emocionales propios de la cultura canaria, 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 y culturales de nuestro patrimonio.

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.

Criterios de evaluación

- 2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.
- 2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

Competencia específica 3: 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.

La competencia específica se encamina al desarrollo de aprendizajes relativos al presente, de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o guiada, 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.

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 y culturales, especialmente las de Canarias.

De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico enfocado a Canarias, ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención, haciendo hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital.

Criterios de evaluación

Criterios de evaluación

- 3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.
- 3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

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

La competencia específica se enfoca al desarrollo de aprendizajes relativos a una obra artística y alcanza todo su sentido 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 un proyecto audiovisual de carácter comercial destinado a una audiencia mayoritaria que crear una instalación de videoarte para un grupo de espectadores reducido. El alumnado entenderá que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su inicio. Asimismo, es importante señalar que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá una reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas variadas, 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 y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico, para fomentar, entre otras, la identidad canaria. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el lenguaje corporal.

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.

Criterios de evaluación

- 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

Los saberes básicos de la materia aparecen integrados tanto en los criterios de evaluación como en las explicaciones de los bloques competenciales. No obstante, quedan establecidos, organizados y secuenciados, a continuación de los mismos.

Una educación competencial se debe orientar hacia la adquisición de habilidades complejas que serán esenciales en la adaptación posterior del alumnado a un entorno en continuo cambio. Será necesario para ello que este active y emplee unas competencias específicas concretadas para cada curso, a través de los criterios de evaluación y de los saberes básicos con los que se vinculan en función de:

- Conocimientos: necesarios para identificar y situar en el tiempo las obras de arte, analizarlas con criterios plásticos, vocabulario específico, elementos formales de la imagen visual y audiovisual, tipos de imágenes, intencionalidades comunicativas de las imágenes o tipos de producciones artísticas.
- Destrezas: un saber técnico que debe convertirse en experiencia para aprenderlo: cómo utilizar materiales y útiles propios de la plástica o conocer diferentes técnicas artísticas.
- Habilidades: saber hacer, conocimientos, técnicas y procedimientos que preparen la realización de una expresión plástica.
- Estrategias: forma de hacer libre o siguiendo pautas marcadas. Estructurar y reinvertir su experiencia en el mundo visual y sus representaciones simbólicas. Utilizar algunas herramientas de análisis para comprender el significado de las obras plásticas y arquitectónicas, y el de las imágenes de cualquier naturaleza.
- Actitudes: una postura abierta y favorable, perseverancia, curiosidad, interés y respeto. Un saber cultural que debe descubrirse y aprender a valorar y respetar: obras de arte, artistas, diferentes tendencias y movimientos artísticos, patrimonio cultural y artístico, tanto a lo largo de la historia como el más propio y cercano. Saber expresar y analizar su práctica artística, la de sus iguales, de forma respetuosa, de manera individual o colectiva.

Los aportes teóricos y los conocimientos culturales serán introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee la práctica. Permitiendo así adquirir métodos, 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.

La superación continua utiliza la improvisación y la creatividad para la resolución de situaciones nuevas e inéditas, desarrollando la facultad metacognitiva, con el fin de lograr los objetivos principales de la enseñanza artística.

Los saberes básicos se organizan en torno a dos bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas. El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de los mismos:

En el Bloque I, «Técnicas gráfico- plásticas», se recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos.

El Bloque II, «Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», 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.

Saberes básicos.A. Técnicas gráfico-plásticas.

EAR.4.A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.

EAR.4.A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

EAR.4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.

EAR.4.A.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. Contexto histórico.

EAR.4.A.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrandt (s.XVI), Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX).

EAR.4.A.5. Grafiti y pintura mural.

EAR.4.A.6. Técnicas básicas de creación de volúmenes. Generar un volumen por adición o sustracción de material. El molde y el vaciado. Modelado a mano. El torno.

EAR.4.A.7. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.

EAR.4.A.8. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

EAR.4.A.9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

EAR.4.B.1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.

EAR.4.B.2. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.

EAR.4.B.3. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o an-totipia.

EAR.4.B.4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. La imagen secuenciada.

EAR.4.B.5. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

EAR.4.B.6. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.

Situaciones de aprendizaje, orientaciones metodológicas, estrategias y recursos didácticos

Las competencias específicas explicitan desempeños que el alumnado debe poder llevar a cabo en situaciones de aprendizaje para cuyo abordaje se requieren los saberes básicos de cada materia, dentro de un marco de atención inclusiva a las diferencias individuales, y a las singularidades y necesidades de cada alumno o alumna. La implementación del currículo de la materia implica, por tanto, la definición, por parte del profesorado, de estas situaciones de aprendizaje contextualizadas.

El modelo pedagógico canario se nutre de una premisa crucial: la necesaria integración de la evaluación en el proceso de planificación y diseño de estas situaciones de aprendizaje, para asegurar una evaluación competencial del alumnado. Es necesario, por tanto, que el profesorado util-

ice variedad de instrumentos, técnicas y herramientas de evaluación, en diferentes contextos, con soportes y formatos diversos, que permitan que el alumnado pueda demostrar lo que sabe, lo que siente y piensa, lo que puede hacer..., atendándose así, de manera inclusiva, a la diversidad del alumnado, a su ritmo de aprendizaje y a su forma de aprender.

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, contribuyendo a su vez, en el desarrollo sostenible. Se deben tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias sobre patrimonio natural, social y cultural canario. La complejidad de estas situaciones debe aumentar gradualmente, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa. Todo esto basado en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), así como en la coeducación.

La metodología tendrá que dar respuesta a varios ámbitos, a la utilización de los recursos técnicos, expresivos y variados, y a la priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, valorando el proceso de reflexión y el análisis crítico, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales, para reelaborar ideas y plantear múltiples soluciones.

El proceso de enseñanza-aprendizaje activo se apoyará en la utilización, por parte del profesorado, de distintas estrategias metodológicas: aprendizaje cooperativo, ABP, aprendizaje por tareas, actividades, contextos y situaciones de aprendizaje, en las que tendrá en cuenta las motivaciones y las capacidades del alumnado, pasando a ser este el constructor de su propio aprendizaje.

Bloques competenciales

Competencia específica 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.	Descriptor operativo de las competencias clave. Perfil de salida CCL1, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CP-SAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
Criterios de evaluación	
1.1. Analizar y comprender manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación, el resultado final y la importancia del legado cultural como riqueza universal, utilizando la búsqueda, selección y tratamiento de información de fuentes diversas y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	CCL1, CCL3, CP3, CD1, CD2, CC1, CCEC2
1.2. Valorar críticamente los hábitos, gustos y referentes artísticos de diferente épocas y culturas, teniendo en cuenta los de Canarias, de manera individual, grupal y colaborativa, a través de la búsquedas en fuentes diversas y la selección de los resultados, para reflexionar sobre su evolución, conservación y relación con los del presente.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CPSAA3, CCEC1

Explicación del bloque competencial

A través de este bloque competencial, se comprobará si el alumnado comprende y analiza manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas desde una perspectiva de género, describiendo sus aspectos esenciales mediante el uso de técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas, cerciorándose de sus posibilidades expresivas y su contexto histórico. Asimismo, se constatará si valora críticamente, en estas manifestaciones y en el ámbito del diseño, el proceso de creación, el resultado final y la importancia del legado cultural como riqueza universal, teniendo en cuenta el de Canarias, mediante los elementos y principios básicos del lenguaje visual y la percepción, el color y la composición, de manera individual y grupal, utilizando la búsqueda, la selección y el tratamiento de información de fuentes diversas y empleando ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas. Por último, se verificará si muestra una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción; si hace una reflexión sobre su evolución, conservación y relación con los hábitos, gustos y referentes artísticos del presente; y si consigue alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. Todo esto con la finalidad de que el acceso a las fuentes permita poner en valor los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de las que no llegaron a realizarse, dándole la oportunidad de que supere la idea de fracaso o asimile el mismo como un paso hacia el éxito futuro; así como, de que 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 transmitidos a través del arte.

Competencia específica 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.	Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CE1, CCEC3, CCEC4
Criterios de evaluación	
2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, teniendo una actitud cooperativa y respetuosa, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	CD2, CC3, CCEC2
2.2. Elaborar producciones gráfica-plásticas, participando de manera individual, grupal y colaborativa, con iniciativa, confianza, respeto y creatividad, explorando diferentes técnicas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, determinando las intenciones expresivas y empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y utilizar la que más se ajuste a su proceso y resultado final.	CD2, CPSAA1, CE1, CCEC2, CCEC3

Explicación del bloque competencial

A través de este bloque competencial, se comprobará si el alumnado es capaz de participar en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales mediante el estudio de técnicas de estampación (procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos), técnicas de dibujo y pintura (secas y húmedas), fotografía analógica (cámara oscura), fotografía sin cámara (fotogramas), técnicas fotográficas experimentales (cianotipia o antotipia) y fotografía digital (fotomontaje digital y tradicional), empleando e incorporando a su repertorio personal de recursos diferentes herramientas, medios, soportes y lenguajes, analizando la obra de artistas como Maribel Nazco o Pedro González, entre otros, de manera individual, grupal y colaborativa. Asimismo, se verificará si es capaz de elaborar producciones gráfica-plásticas mediante el arte del reciclaje y el empleo de productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística, concienciando y respetando el paisaje canario (cogiendo como ejemplo al polifacético César Manrique), con iniciativa, confianza y creatividad, así como, con seguridad ante la toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, teniendo una prevención y gestión responsable de los residuos (tomando como referencia la obra de Manolo Millares) y mostrando una actitud cooperativa y respetuosa; y si para ello desarrolla el criterio de selección de las técnicas más adecuadas a cada necesidad o intención. Todo esto con la finalidad de que el alumnado distinga 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.

Competencia específica 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.	Descriptor operativo de las competencias clave. Perfil de salida CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CE1, CCEC3, CCEC4
Criterios de evaluación	
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, con actitud cooperativa y respetuosa, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y optar por el más apropiado a cada necesidad o intención.	CPSAA1, CPSAA3, CCEC4
3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones, incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva y un uso ético, buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa y sostenible, las herramientas y medios disponibles más adecuados, para obtener una obra final conforme al objetivo inicial.	CD2, CD5, CPSAA1, CE1, CCEC3

Explicación del bloque competencial

A través de este bloque competencial, se comprobará que el alumnado participa con iniciativa y confianza en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales. Asimismo, se constatará que para ello aprovecha las cualidades plásticas y los efectos visuales en el proceso de creación, realización y seguimiento de un guion o proyecto junto a la presentación final y a la evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva) de los mismos, con actitud cooperativa y respetuosa. Por otro lado, se verificará que realiza producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, por medio de la narrativa de la imagen fija (encuadre y planificación), los puntos de vista y la angulación, así como, la imagen secuenciada, la narrativa audiovisual (fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje), el guion y el *storyboard*, buscando, de esta manera, un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente con las técnicas básicas de animación, incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva y un uso ético, seleccionando las herramientas más adecuadas y distinguiendo sus fines, y añadiendo todos estos conocimientos al repertorio personal de recursos para así utilizar el más apropiado a cada necesidad o intención.

Competencia específica

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.

Descriptorios operativos de las competencias clave. Perfil de salida

CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CC3, CE1, CCEC4

Criterios de evaluación

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, usando diferentes herramientas digitales, y participando en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa.

STEM3, CD3, CE1, CCEC4

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, con el fin de que se adapte el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y al público destinatario.

CPSAA3, CPSAA5, CC3

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, colaborativa y respetuosa, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

CCL1, CC3

Explicación del bloque competencial

A través de este bloque competencial, se comprobará que el alumnado crea un producto artístico, individual o grupal, y expone el resultado final por medio de un grafiti, de una pintura mural o de recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte y de técnicas básicas de creación de volúmenes, pudiendo inspirarse en su entorno, de forma colaborativa y abierta; que diseña las fases del proceso y selecciona las técnicas y herramientas más adecuadas; y que adapta el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y al público destinatario. Asimismo, se verificará que identifica las 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 que emplea la publicidad y los recursos formales, lingüísticos y persuasivos, así como los estereotipos en la sociedad de consumo en los campos y las ramas de diseño gráfico, de producto, de moda, de interiores, de escenografía, etc., de manera colaborativa y respetuosa, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados, compartiendo y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad

RELACIÓN ENTRE LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Insuficiente	Suficiente	Bien	Notable	Sobresaliente
1. Reconocer las características más relevantes de diferentes propuestas del repertorio flamenco, identificando todos sus elementos, para valorar el patrimonio musical y dancístico andaluz como manera de favorecer procesos creativos y oportunidades de desarrollo personal, así como el disfrute de una expresión artística con raíces en nuestra comunidad.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.	EAR.4.A.1. EAR.4.A.9. EAR.4.B.1. EAR.4.B.2. EAR.4.B.7.	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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 1.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 1.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 1.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 1.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 1.1
		EAR.4.A.1. EAR.4.A.9. EAR.4.B.1. EAR.4.B.2. EAR.4.B.7.	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	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 1.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 1.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 1.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 1.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 1.2
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.	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.	EAR.4.A.1. EAR.4.A.9. EAR.4.B.1. EAR.4.B.2. EAR.4.B.7.	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.	El alumno no logra un desarrollo suficiente del CE 2.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 2.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 2.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 2.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 2.1
		EAR.4.A.1. EAR.4.A.9. EAR.4.B.1. EAR.4.B.2. EAR.4.B.7.	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 2.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 2.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 2.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 2.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 2.2

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.	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.	EAR.4.B.3. EAR.4.B.4. EAR.4.B.8. EAR.4.B.9.	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. EAR.4.B.3.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 3.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 3.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 3.1
		3 EAR.4.B.3. EAR.4.B.4. EAR.4.B.5. EAR.4.B.6. EAR.4.B.8. EAR.4.B.10. EAR.4.B.11 EAR.4.B.7. EAR.4.B.8	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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 3.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 3.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 3.2
			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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 4.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 4.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 4.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 4.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 4.1
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.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	EAR.4.B.7. EAR.4.B.8. EAR.4.B.9.	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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 4.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 4.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 4.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 4.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 4.2
		EAR.4.A.7. EAR.4.B.9.	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 alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 4.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 4.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 4.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 4.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 4.3

SABERES Y TEMPORALIZACIÓN.

1. LAS FORMAS EN LA NATURALEZA

- Análisis y representación de las formas vegetales y animales. Composición y elementos de expresión. Apunte del natural.
- Representación objetiva y subjetiva. Interpretaciones artísticas. El bodegón.
- El paisaje. El paisaje urbano. Perspectiva: punto de vista y esquema compositivo.
- Materiales y técnicas gráficas. El claroscuro.

2. ASPECTOS PLÁSTICOS DE LA FIGURA HUMANA

- Anatomía y proporción. Movimiento y equilibrio.
- Estructura y expresiones del rostro. El retrato. La caricatura.
- La figura humana en el cómic.

- La figura humana a lo largo de la historia del arte.

3. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

- Geometría plana y descriptiva. Proyectividad. Sistemas de representación.
- Sistema diédrico. Obtención de vistas a partir de sólidos.
- Perspectiva caballera e isométrica aplicada al diseño.
- Perspectiva cónica aplicada al dibujo artístico.

4. DISEÑO Y COMUNICACIÓN

- Comunicación visual. Elementos y finalidades.
- Diseño: forma y función. Modalidades y campos de aplicación.
- Elementos visuales del diseño. El color: cualidades y valores expresivos.
- Formas geométricas básicas del diseño.
- La composición modular. El módulo.

5. CAMPOS DEL DISEÑO

- Diseño gráfico: áreas de aplicación y finalidades. La imagen corporativa y el diseño de logotipos. Diseño editorial. Diseño publicitario.
- Diseño de comunicación visual y audiovisual.
- Diseño industrial: áreas de aplicación y finalidades. Diseño de moda y textil.
- Diseño de interiores, arquitectónico y urbanístico.

6. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

- La fotografía: origen y evolución. La cámara fotográfica.
- Corrientes estéticas y géneros fotográficos.
- El cine: origen y evolución. Géneros.
- Elementos del lenguaje cinematográfico. El storyboard.

7. EL LENGUAJE MULTIMEDIA

- Las nuevas tecnologías.
- Multimedia e interactividad. Diseño de páginas web.
- La imagen digital. La cámara digital.
- Creación y edición de imágenes. Programas de diseño gráfico
- Programas de animación

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

En líneas generales en este curso nos centramos más en el “saber hacer” (habilidades, destrezas y actitudes) combinando contenidos de los distintos bloques en actividades prácticas y creativas. Los tiempos serán flexibles en función de las actividades que se vayan realizando.

PRIMERA EVALUACIÓN (12 semanas)

LAS FORMAS EN LA NATURALEZA

ASPECTOS PLÁSTICOS DE LA FIGURA HUMANA

DISEÑO Y COMUNICACIÓN

SEGUNDA EVALUACIÓN(11 semanas)

CAMPOS DEL DISEÑO

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

TERCERA EVALUACIÓN(11 semanas)

EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

EL LENGUAJE MULTIMEDIA

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación.

En el capítulo III de la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía: La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva. Y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Tomará como referentes los criterios de evaluación descritos en la presente programación, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas. Remitimos al **apartado 17 de la presente programación, EVALUACIÓN**

La evaluación será integradora por tener en consideración la totalidad de los elementos que constituyen el currículo. En la evaluación del alumnado deberá tenerse en cuenta el grado de consecución de las competencias específicas a través de la superación de los criterios de evaluación que tienen asociados.

A partir del trabajo a partir de competencias, se obtendrán diversas evidencias de aprendizaje que incluye el currículo. Para registrarlas, utilizaremos portafolios de aprendizaje en el aula, lo que hace necesario que, a lo largo de las distintas unidades didácticas, se planifiquen la realización y la recogida de pruebas que muestren el nivel de consecución del estándar, así como su evolución a lo largo del curso. El portafolio es una herramienta de evaluación del proceso de aprendizaje que consiste fundamentalmente en la recogida de evidencias de la evolución de cada alumno y alumna; esta recogida puede pautarse, o dejar que sea el propio alumnado el que seleccione qué evidencias quiere mostrar. Cada evidencia debe incorporar una reflexión añadida sobre el trabajo realizado, las dificultades encontradas y los objetivos de mejora personal.

En la observación diaria del proceso de aprendizaje del alumno o alumna se podrán utilizar: cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado.

A lo largo del trimestre, se realizarán pruebas escritas individuales, que aportarán el grado de logro de los criterios de evaluación y adquisición de las competencias específicas, de manera objetiva, completando la evaluación a través de diversos instrumentos.

Se podrán utilizar rúbricas de evaluación asociadas a los diferentes instrumentos para evaluar (como las que se presentan en el **apartado 15 de la presente programación**):

El cuaderno del alumno.

La participación del alumnado en trabajos cooperativos.

La resolución individual de ejercicios.

Las intervenciones en clase.

Pruebas orales y escritas.

INSTRUMENTO EVALUADOR

A-Pruebas objetivas

ELEMENTOS EVALUADOS

Evidencias de los saberes aprendidos.

De contenido teórico y/o práctico. Se valorarán:

- Conocimientos
- Orden, limpieza y legibilidad. Y utilización de un vocabulario técnico adecuado al curso.

B-Evaluación de prácticas y proyectos.

- Trabajos.

- Ejercicios.

- Láminas

C-Hoja de observaciones.

Observación diaria:

Evidencias de los saberes, haceres y actitudes aprendidos.

TRABAJO: entregando puntualmente las tareas, y completándolas a diario, tanto aquellas que se realizan en clase individualmente como en grupo realizando adecuadamente el rol que le corresponda en el equipo.

MATERIAL: trayendo el material necesario para la actividad, así como cuidando el material propio, el de los compañeros y compañeras y las instalaciones, mobiliario y entorno.

En caso de no alcanzar la calificación de cinco en esta media o pérdida de la evaluación continua, antes de la evaluación final de junio, el alumno tendrá que superar los contenidos prácticos y teóricos tratados en las tres evaluaciones del curso.

Tanto en la calificación de cada evaluación como en la final, habrá que prescindir de eventuales decimales para su expresión en los boletines informativos. En este redondeo seguiremos el criterio de incrementar la unidad de la calificación cuando los decimales superen las cinco décimas. De no ser así, la calificación se expresará según la unidad

11-DIBUJO TÉCNICO 4º ESO

Introducción

A lo largo de la historia, el dibujo técnico y artístico como formas de expresión ha estado siempre vinculado al arte y a la ciencia. Este vínculo se remonta al Clasicismo y se mantiene vigente, sobre todo, en corrientes artísticas y técnicas de ilustración que tienen como soporte la geometría, así como en el diseño, la cultura y la artesanía popular de Andalucía, entre otras manifestaciones artísticas.

El Dibujo Técnico se vincula con muchas de las competencias clave y los objetivos de etapa, ya que desarrolla la creatividad y enriquece las posibilidades de expresión del alumnado, consolida hábitos de disciplina y responsabilidad en el trabajo individual y en grupo, integra conocimientos científicos, estimula el razonamiento lógico para la resolución de problemas prácticos, desarrolla destrezas tecnológicas y competencias digitales, y fortalece capacidades e inteligencias inter e intrapersonales.

La utilización de medios tecnológicos y digitales para representar y crear espacios y formas, aplicados tanto al diseño como al dibujo o a la ilustración, hacen que esta materia cobre significado ante los desafíos del siglo XXI, enfocados especialmente a la creación de proyectos sostenibles y respetuosos con el entorno y la naturaleza, presentes en la obra de artistas andaluces, todo ello basado en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Desde esta materia se aboga por la integración de la perspectiva de género, tanto en el trabajo en el aula como en la inspiración y la realización de proyectos, creando ambientes que fomenten la coeducación y la igualdad.

Los saberes propios de Andalucía se han incluido en el currículo de la materia desde un enfoque centrado en la educación patrimonial. Este enfoque presenta un carácter transversal y nace con la premisa de concienciar y sensibilizar al alumnado canario de la importancia del cuidado, disfrute y transmisión del patrimonio, pone el acento en la identificación y puesta en valor del mismo como parte inseparable de la sociedad, y apuesta por la implicación de la ciudadanía para lograr su sostenibilidad y la de los valores que en él perduran.

En esta etapa, junto con su tratamiento como contextos de aprendizaje, se propone una profundización paulatina en aprendizajes específicos relacionados con el patrimonio de Andalucía.

La comprensión y representación de la realidad que nos rodea son de gran importancia, en general, en toda la educación básica. En este sentido, el Dibujo Técnico, como disciplina de comunicación gráfica objetiva, permite representar formas con rigor y precisión, desarrolla la creatividad y enriquece las posibilidades de expresión del alumnado; estimula el razonamiento lógico para la resolución de problemas e integra conocimientos científicos y destrezas artísticas. Se trata, pues, de una disciplina basada fundamentalmente en el análisis y comprensión del

entorno para poder construir un pensamiento activo y crítico. Además, su carácter práctico facilita la adquisición de la competencia personal, social y de aprender a aprender así como la responsabilidad tanto en el trabajo individual como en grupo, dotando al alumnado de mecanismos de gestión emocional y permitiendo también la educación en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad, dentro de los principios democráticos de la convivencia. Mediante la realización de esbozos, bocetos o croquis a mano alzada se desarrolla la capacidad de observación y la creatividad del alumnado, favoreciendo el desarrollo de otros modos de expresión y comunicación. Si a esto le añadimos los instrumentos para comunicarnos de manera gráfica y objetiva, así como para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones, se desarrollan, además, destrezas tecnológicas y competencias digitales útiles para abordar la educación postobligatoria o los retos de la sociedad actual.

Por tanto, la materia de Dibujo Técnico de 4º de ESO pretende iniciar al alumnado en la representación del espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y la realización de proyectos, tanto individuales como en grupo, de forma estandarizada y aceptada por todos, dotando al alumnado de un conjunto de competencias específicas diseñadas para: apreciar y analizar el entorno y el arte identificando las estructuras geométricas; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio de los distintos sistemas de representación; formalizar diseños normalizados y presentar proyectos técnicos colaborativos; aplicar, investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador. Una materia con un marcado carácter multidisciplinar y funcional, susceptible de fomentar metodologías interactivas que impliquen al alumnado en su propio aprendizaje y que promuevan la experimentación y la capacitación para el ejercicio de actividades profesionales. De este modo, los saberes básicos se organizan en torno a cinco bloques interrelacionados: el bloque «Fundamentos de la Geometría», plantea la relación del Dibujo Técnico con las Matemáticas, así como la presencia de la Geometría en las formas naturales, obras patrimoniales y representaciones artísticas del pasado y presente, abordando el estudio de los principios geométricos de manera práctica y teórica. El bloque «Geometría Plana» aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos prácticos. El bloque «Geometría descriptiva» pretende la introducción a los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión el espacio que nos rodea. Con el bloque «Normalización y documentación gráfica de proyectos» se introduce al alumnado en los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y las dimensiones de los objetos de forma inequívoca, siguiendo las normas UNE e ISO. El bloque «Herramientas digitales para dibujo» presenta al alumnado el uso de diferentes programas y herramientas digitales en proyectos artísticos o de diseño, adquiriendo un conocimiento básico que le permita experimentar y, posteriormente y de forma autónoma, actualizar continuamente sus habilidades digitales y técnicas implicadas. El alcance formativo de esta materia, por tanto, se dirige a la preparación del alumnado en estrategias de razonamiento lógico, gráfico y visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, para alcanzar el Perfil de salida adecuado que le ayude a afrontar retos y desafíos de la sociedad del siglo XXI, así como garantizar el acceso universal y permanente al aprendizaje, facilitando la motivación para la continuidad de sus estudios posteriores.

Esta asignatura optativa es la oportunidad para obtener una buena preparación si el alumno tiene interés en el campo de la arquitectura, la ingeniería o el diseño. Permite una formación específica y una base sólida para la asignatura de Dibujo Técnico en 1º de Bachillerato. El enfoque es adquirir una buena base trabajando diferentes proyectos y profundizar en el aprendizaje de la geometría en sus diferentes campos: geometría plana, sistemas de representación y normalización.

Contribución a los objetivos de etapa

La comprensión y uso de diferentes construcciones geométricas y técnicas de representación, mediante la realización de bocetos, croquis a mano alzada, planos o modelizaciones digitales, es de gran importancia para desarrollar la creatividad del alumnado y una comunicación más efectiva, favoreciendo, además, el desarrollo del pensamiento divergente, la observación, la transferencia a otras situaciones, así como la comprensión de su entorno .

La concepción del conocimiento científico para conocer y aplicar los métodos y buscar posibles soluciones a problemas se refuerza a través del dibujo técnico y el diseño . La realización de diseños y proyectos implica la planificación, la toma de decisiones y la asunción de responsabilidades, lo que desarrolla la capacidad de aprender a aprender, el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor, el sentido crítico y la iniciativa personal . Asimismo, mediante el trabajo en equipo se potencia la participación activa e inclusiva, la cooperación y la solidaridad entre personas para el desarrollo y mejora del entorno personal y social , es por ello que se deben fomentar también actitudes de tolerancia y respeto por las iniciativas ajenas, y de rechazo a estereotipos que supongan discriminación entre mujeres y hombres .

Se abordan también, de forma transversal, desafíos del siglo XXI, especialmente y de manera muy directa con el consumo responsable, la valoración de la diversidad personal y cultural, el compromiso ciudadano en el ámbito local y global , el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital , y la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, así como promover una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático .

Contribución a las competencias clave

La propuesta curricular de esta materia tiene un marcado carácter competencial y se ha desarrollado conforme a los descriptores operativos establecidos en la progresión del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que identifica el grado de desarrollo y adquisición de las competencias clave para el cuarto de ESO. Tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. Debe, asimismo, facilitar la adquisición y el logro de las competencias indispensables para su futuro formativo y profesional, y capacitarlo para el acceso a la educación superior.

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

Toda acción comunicativa posee unos procedimientos comunes y, como tal, la materia de Dibujo Técnico facilita el acceso a recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones, a la vez que posibilita integrar el lenguaje plástico, visual y audiovisual con otros lenguajes y, con ello, enriquecer la comunicación.

La materia de Dibujo Técnico contribuye al desarrollo y la adquisición de la Competencia en comunicación lingüística (CCL), para reforzar e interactuar, de forma oral, escrita o signada y multimodal de manera coherente y adecuada, en diferentes ámbitos y contextos, y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente los distintos tipos de mensajes, evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa. La Competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así

como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Asimismo, la contribución de la materia a la Competencia plurilingüe (CP) se desarrolla al utilizar distintas lenguas 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 propia. Integra, también, 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.

La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico, abordados desde el Dibujo Técnico, ayudan a desarrollar la Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM). Esta competencia entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible. La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos, con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos. La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social. La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad, de acuerdo a las necesidades o deseos humanos en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

La materia de Dibujo Técnico contribuye, además, a la adquisición de la Competencia digital (CD), a través del uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje en el trabajo y para la participación en la sociedad, así como para 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), los asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

El Dibujo Técnico refuerza la Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), ya que implica la habilidad de reflexionar de forma individual para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante, gestionar el tiempo y la información eficazmente, colaborar con otras personas de forma constructiva, mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye la habilidad de hacer frente a la incertidumbre y la complejidad, adaptarse a los cambios, aprender a aprender, contribuir al propio bienestar físico y emocional, conservar la salud física y mental, ser capaz de llevar una vida saludable y orientada al futuro, expresar empatía y gestionar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

La Competencia ciudadana (CC) se adquiere al actuar como 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 a 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 y las metas canarias que responden a los retos identificados en la Agenda Canaria de Desarrollo Sostenible 2030.

La Competencia emprendedora (CE) se ve favorecida e incrementada en la materia a través del desarrollo de un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otros. Aporta estrategias que permitan adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los pro-

cesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, arriesgar, afrontar la incertidumbre, tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento, y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía, 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 financiero.

El Dibujo Técnico contribuye de manera especial a adquirir la Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC). Esta competencia supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan 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.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas.

Esta competencia hace referencia a la capacidad de identificar y analizar la presencia de estructuras geométricas subyacentes en el arte del pasado y del presente, en la naturaleza y en el entorno construido, y de reconocer su papel relevante como elemento compositivo y generador de ideas y formas. Se trata, por tanto, de abordar el estudio de la geometría a través de la exploración y el descubrimiento, de analizar el uso de curvas, polígonos y transformaciones geométricas en el contexto de las culturas en las que se han empleado, para llegar a un conocimiento más amplio y rico de las manifestaciones artísticas del pasado y presente. Esta amplitud de conocimiento favorecerá que el alumnado disfrute con el análisis y la identificación de las formas y estructuras geométricas presentes tanto en producciones artísticas como en su entorno construido, contribuyendo a la puesta en valor de la riqueza de nuestro patrimonio.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.

2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano.

Esta competencia aborda el estudio de la Geometría Plana a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de algunos problemas matemáticos de manera gráfica, valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CCEC3, CCEC4.

3. Desarrollar la visión espacial analizando el espacio tridimensional y su representación en el plano en proyectos artísticos y técnicos sencillos.

Persigue el desarrollo de la visión espacial y del inicio en algunas de las aplicaciones de los Sistemas de Representación derivados de la Geometría Descriptiva que son necesarios en todos los procesos constructivos, artísticos y de diseño, 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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4.

4. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorando las mismas como lenguaje universal facilitador de la cooperación internacional.

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 técnicos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación, así como al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, así como a la iniciación del alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4.

5. Hacer uso de las herramientas digitales y aplicaciones específicas de dibujo, en 2D y 3D, para la creación artística.*

Esta competencia comporta la adquisición de un conocimiento práctico e instrumental de las principales herramientas y técnicas de dibujo y modelado en dos y tres dimensiones de manera transversal al resto de saberes de la materia. Implica el uso de dispositivos digitales como herramientas de aplicación en el proceso creativo, su incorporación para la experimentación en diferentes disciplinas y tendencias artísticas, y como instrumento de gestión y presentación de proyectos de diseño gráfico, de objetos y de espacios.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.

***La Competencia Específica nº 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.

Dicha competencia, que debe integrarse como una aplicación transversal a los saberes de la materia, se trabajará muy superficialmente y a expensas de que se nos ofrezca al profesorado la formación necesaria. Estos cursos de formación específica, se han venido reclamando tanto al DFEIE como al CEP en los últimos 5 años como puede verse en las actas del Departamento.

Por lo tanto, no tenemos la competencia necesaria para poder enseñarla a nuestras clases ni favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.

Saberes básicos.A. Fundamentos de la Geometría.

DBT.4.A.1. La geometría en la naturaleza y en el entorno. Observación directa e indirecta.

DBT.4.A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.

DBT.4.A.3. Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Referencias en el Patrimonio Cultural Andaluz.

DBT.4.A.4. Presencia de la geometría en las distintas expresiones artísticas (patrimonio arquitectónico, diseño gráfico, cómic, diseño industrial, pintura, etc.). Referentes en el Patrimonio Artístico Andaluz.

DBT.4.A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

B Geometría plana.

DBT.4.B.1. Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.

DBT.4.B.2. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza.

DBT.4.B.3. Transformaciones geométricas en el plano.

DBT.4.B.4. Geometría curvilínea, tangencias básicas y enlaces. Definición y trazados.

C Geometría descriptiva.

DBT.4.C.1. Tipos de proyección y de sistemas de representación y su aplicación.

DBT.4.C.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano.

DBT.4.C.3. Sistema diédrico: Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.

DBT.4.C.4. Proyecciones diédricas de sólidos geométricos sencillos.

DBT.4.C.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Representación de sólidos geométricos sencillos.

DBT.4.C.6. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal. Representación de sólidos geométricos y espacios sencillos.

D. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

DBT.4.D.1. Escalas y formatos. Representación del entorno según finalidad.

DBT.4.D.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO.

DBT.4.D.3. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales.

DBT.4.D.4. Acotación. Tipos de líneas y grosores.

DBT.4.D.5. Aplicación del lenguaje técnico en la creación de un proyecto tridimensional, desde el boceto hasta la materialización.

E. Herramientas digitales para dibujo.

DBT.4.E.1. Iniciación al dibujo digital en 2D y 3D. Aplicaciones informáticas

DBT.4.E.2. Generación de volúmenes básicos.

DBT.4.E.3. Creación digital de un proyecto artístico

RELACIÓN ENTRE LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Insuficiente	Suficiente	Bien	Notable	Sobresaliente
1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, y en el arte, identificando estructuras geométricas.	CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.	DBT.4.A.1. DBT.4.A.2. DBT.4.A.4.	1.1. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y en diseño.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 1.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 1.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 1.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 1.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 1.1
		DBT.4.A.3. DBT.4.A.4. DBT.4.A.3.	1.2. Analizar la importancia de la geometría en la Historia del Arte, especialmente en el Patrimonio Artístico Andaluz.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 1.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 1.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 1.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 1.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 1.2
2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano.	CCL1, STEM2, CPSAA1, CP-SAA3, CPSAA5 CCEC3, CCEC4.	DBT.4.A.1. DBT.4.A.4. DBT.4.B.1. DBT.4.A.5. DBT.4.B.4. DBT.4.B.2. DBT.4.B.3	2.1. Analizar mediante la realización de bocetos y croquis a mano alzada la geometría interna de formas bidimensionales.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 2.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 2.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 2.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 2.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 2.1
		DBT.4.A.2. DBT.4.A.5. DBT.4.B.1. DBT.4.B.3. DBT.4.B.4.	2.2. Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 2.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 2.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 2.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 2.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 2.2
		DBT.4.A.5.	2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 2.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 2.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 2.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 2.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 2.3
		DBT.4.A.2. DBT.4.C.1. DBT.4.C.4. DBT.4.C.5. DBT.4.C.2. DBT.4.C.6.	3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 3.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 3.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 3.1
3. Desarrollar la visión espacial analizando el espacio tridimensional y su representación en el plano en proyectos artísticos y técnicos sencillos.	CCL1, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4.	DBT.4.C.4. DBT.4.C.5. DBT.4.C.6. DBT.4.C.3. DBT.4.C.1. DBT.4.C.2.	3.2. Dibujar objetos y espacios sencillos mediante los distintos sistemas de representación.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 3.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 3.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 3.2
				El alumno	El alumno	El alumno	El alumno	El alumno

		DBT.4.A.5.	3.3. Aplicar rigor, limpieza y precisión en la representación gráfica de la geometría descriptiva.	no logra un desarrollo mínimo del CE 3.3	logra un desarrollo suficiente del CE 3.3	adquiere un buen desarrollo del CE 3.3	adquiere un desarrollo notable del CE 3.3	consigue un desarrollo sobresaliente del CE 3.3
		DBT.4.A.1. DBT.4.A.4. DBT.4.D.1. DBT.4.D.3	4.1. Representar objetos sencillos a través de bocetos y croquis, aplicando la creatividad unida a la corrección técnica.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 4.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 4.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 4.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 4.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 4.1
4. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorando las mismas como lenguaje universal facilitador de la cooperación internacional.	CCL1, CCL2, STEM1, CPSAA3, CE3, CCEC4, STEM3, STEM4,	DBT.4.D.1. DBT.4.D.2. DBT.4.D.3. DBT.4.D.4.	4.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normalización vigente.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 4.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 4.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 4.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 4.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 4.2
		DBT.4.D.1. DBT.4.D.4. DBT.4.D.5.	4.3. Representar un modelo tridimensional de un objeto o espacio, partiendo de su representación técnica y normalizada.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 4.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 4.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 4.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 5.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 4.3
		DBT.4.A.5. DBT.4.D.2.	4.4. Aplicar los principios de precisión y limpieza en la normalización, haciendo un uso correcto del material técnico necesario	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 4.4	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 4.4	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 4.4	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 5.4	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 4.4
5. Hacer uso de las herramientas digitales y aplicaciones específicas de dibujo, en 2D y 3D, para la creación artística.	CCL1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.	DBT.4.E.1. DBT.4.E.3.	5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo digital en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos creativos.	El alumno no logra un desarrollo suficiente del CE 5.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 5.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 5.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 5.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 5.1
		DBT.4.E.2. DBT.4.E.3.	5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de , propuestas que incorporen volúmenes sencillos.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 5.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 5.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 5.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 5.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 5.2
		DBT.4.E.1. DBT.4.E.2. DBT.4.E.3.	5.3. Desarrollar un proyecto artístico utilizando las herramientas digitales más apropiadas, hasta su concreción física o digital.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 5.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 5.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 5.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 5.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 5.3

SABERES Y TEMPORALIZACIÓN.PRIMERA EVALUACIÓN (12 semanas)

- La geometría en la naturaleza y en el entorno. Observación directa e indirecta.
- Presencia de la geometría en las distintas expresiones artísticas. Referentes en el Patrimonio Artístico Andaluz.
- Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.
- Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza. Transformaciones geométricas en el plano.
- Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Referencias en el Patrimonio Cultural Andaluz.

SEGUNDA EVALUACIÓN(11 semanas)

- Tangencias básicas y enlaces. Definición y trazados.
- Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.
- Tipos de proyección y de sistemas de representación y su aplicación.
- Sistema diédrico: nociones básicas.
- Escala y formatos.

TERCERA EVALUACIÓN(11 semanas)

- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales. Acotación. Tipos de líneas y grosores.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Representación de sólidos geométricos sencillos.
- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal. Representación de sólidos geométricos y espacios sencillos.
- Aplicación del lenguaje técnico en la creación de un proyecto tridimensional, desde el boceto hasta la materialización.
- Nociones básicas sobre herramientas digitales para dibujo.

Instrumentos de evaluación y criterios de calificación.

En el capítulo III de la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía: La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva. Y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Tomará como referentes los criterios de evaluación descritos en la presente programación, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas. Remitimos al **apartado 15 de la presente programación, EVALUACIÓN**

La evaluación será integradora por tener en consideración la totalidad de los elementos que constituyen el currículo. En la evaluación del alumnado deberá tenerse en cuenta el grado de consecución de las competencias específicas a través de la superación de los criterios de evaluación que tienen asociados.

A partir del trabajo a partir de competencias, se obtendrán diversas evidencias de aprendizaje que incluye el currículo. Para registrarlas, utilizaremos portfolios de aprendizaje en el aula, lo que hace necesario que, a lo largo de las distintas unidades didácticas, se planifiquen la realización y la recogida de pruebas que muestren el nivel de consecución del estándar, así como su evolución a lo largo del curso. El portfolio es una herramienta de evaluación del proceso de aprendizaje que consiste fundamentalmente en la recogida de evidencias de la evolución de cada alumno y alumna; esta recogida puede pautarse, o dejar que sea el propio alumnado el que seleccione qué evidencias quiere mostrar. Cada evidencia debe incorporar una reflexión añadida sobre el trabajo realizado, las dificultades encontradas y los objetivos de mejora personal.

En la observación diaria del proceso de aprendizaje del alumno o alumna se podrán utilizar: cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado.

A lo largo del trimestre, se realizarán pruebas escritas individuales, que aportarán el grado de logro de los criterios de evaluación y adquisición de las competencias específicas, de manera objetiva, completando la evaluación a través de diversos instrumentos. La presentación a dichas pruebas, tanto como la asistencia a clase es obligatoria. La falta a una de ellas deberá justificarse debidamente mediante documento oficial y el/la profesor/a, no estará obligado a repetir dicho examen (aunque podrá hacer otro a dichos alumnos cuando lo estime necesario).

Se podrán utilizar rúbricas de evaluación asociadas a los diferentes instrumentos para evaluar (como las que se presentan en el **apartado 17 de la presente programación**):

El cuaderno del alumno. Los alumnos y alumnas elaboraran sus apuntes de clase, de manera que puedan estudiar con ellos. Dicho material deberá realizarse en folios blancos D.I.N. A-4. Deberán pasarlo a limpio diariamente y podrá ser requerido y calificado por el profesor o profesora.

La participación del alumnado en trabajos cooperativos.

La resolución individual de ejercicios.

Las intervenciones en clase.

Pruebas orales y escritas.

INSTRUMENTO EVALUADOR

A-Pruebas objetivas

ELEMENTOS EVALUADOS

Evidencias de los saberes aprendidos.

De contenido teórico y/o práctico. Se valorarán:

- Conocimientos
- Orden, limpieza y legibilidad. Y utilización de un vocabulario técnico adecuado al curso.

B-Evaluación de prácticas y proyectos.

- Trabajos.

- Ejercicios.

- Láminas

C-Hoja de observaciones.

Observación diaria:

Evidencias de los saberes, haceres y actitudes aprendidos.

TRABAJO: entregando puntualmente las tareas, y completándolas a diario, tanto aquellas que se realizan en clase individualmente como en grupo realizando adecuadamente el rol que le corresponda en el equipo.

MATERIAL: trayendo el material necesario para la actividad, así como cuidando el material propio, el de los compañeros y compañeras y las instalaciones, mobiliario y entorno.

En caso de no alcanzar la calificación de cinco en esta media o pérdida de la evaluación continua, antes de la evaluación final de junio, el alumnado tendrá que superar los contenidos prácticos y teóricos tratados en las tres evaluaciones del curso.

Tanto en la calificación de cada evaluación como en la final, habrá que prescindir de eventuales decimales para su expresión en los boletines informativos. En este redondeo seguiremos el criterio de incrementar la unidad de la calificación cuando los decimales superen las cinco décimas. De no ser así, la calificación se expresará según la unidad

12.BACHILLERATO

Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA BACHILLERATO

Constituyen unos enunciados que definen, en términos de capacidades, el tipo de desarrollo que esperamos que alcancen los alumnos al término de la etapa. Estas capacidades orientarán y vertebrarán la actuación educativa en todas las materias y atienden a una evolución integral de la personalidad, pues se refieren a su dimensión intelectual, comunicativa, estética, socioafectiva y motórica.

En concreto, Bachillerato debe contribuir a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

- Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- Consolidar una madurez personal y social que le permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.
- Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- Utilizar con solvencia y responsabilidad las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).
- 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.
- Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medioambiente.
- Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.

- Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.
- Profundizar en el conocimiento y el aprecio de las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- Profundizar en el conocimiento y el aprecio de los elementos específicos de la cultura andaluza, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

COMPETENCIAS CLAVE

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

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

Competencia en comunicación lingüística

Competencia plurilingüe

Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería

Competencia digital

Competencia personal, social y de aprender a aprender

Competencia ciudadana

Competencia emprendedora

Competencia en conciencia y expresión culturales

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.

De la misma manera, en el diseño de las enseñanzas mínimas de las materias de Bachillerato, se mantiene y adapta a las especificidades de la etapa la necesaria vinculación entre dichas competencias clave y los principales retos y desafíos globales del siglo XXI a los que el alumnado va

a verse confrontado. Esta vinculación seguirá dando sentido a los aprendizajes y proporcionará el punto de partida para favorecer situaciones de aprendizaje relevantes y significativas, tanto para el alumnado como para el personal docente.

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

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

DIBUJO TÉCNICO, INTRODUCCIÓN

El Dibujo Técnico dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva, así como para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones que garantizan su interpretación fiable y precisa. Con idea de favorecer esta forma de expresión, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y la realización de proyectos, tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía. Para contribuir a lo citado anteriormente, esta materia desarrolla un conjunto de competencias específicas diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación Gráfica; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos, siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador. En este sentido, el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado. Los programas y aplicaciones CAD (Computer Aided Design) ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades, complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales como la tiza, escuadra, cartabón, compás, entre otros, por los generados con estas aplicaciones. Todo ello permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales que no sería posible practicar con medios convencionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano; en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio. Los saberes básicos se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados. En primer lugar, el bloque «Fundamentos geométricos», aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. Tam-

bién se plantea la relación del Dibujo Técnico y las Matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería, por lo que, dado su carácter transversal, será recomendable insistir en dicha presencia en el momento de abordar los saberes correspondientes a la geometría proyectiva y su uso en la representación de formas tridimensionales, con el fin de abordar proyectos de arquitectura e ingeniería. También es necesario señalar la imprescindible aportación de la Cultura Andaluza al desarrollo del currículo, debiéndose completar este con las manifestaciones de uso de la geometría en las artes aplicadas de la cultura árabe- andaluza y las manifestaciones de la arquitectura en el patrimonio andaluz, entre otras. Con el bloque «Geometría proyectiva» se pretende que el alumnado adquiera los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo, o de interpretarlas para su ejecución. Señalemos también la reversibilidad de los sistemas de representación y de cómo se usarán de manera transversal, es decir, de cómo los sistemas perspectivos aportan información en la resolución de problemas en el sistema diédrico y de cómo este es fuente de datos para el dibujo de formas tridimensionales en perspectiva, o de cómo se usarán los conceptos de homología y afinidad en la resolución de problemas de abatimientos y secciones en sistema diédrico o en la representación de superficies en los sistemas perspectivos. Con el bloque «Normalización y documentación gráfica de proyectos» se dota al alumnado de los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y las dimensiones de los objetos de forma inequívoca, siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar, de forma individual o en grupo, proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura. Por último, con el bloque «Sistemas CAD (Computer Aided Design)», se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas, utilizando programas de diseño asistido por ordenador. Es importante señalar, sin embargo, que su desarrollo debe realizarse de forma transversal con la movilización de todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa. El alcance formativo de esta materia, por tanto, se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas, con medios tradicionales y digitales, así como a la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados necesarios en estudios posteriores.

El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa. Permite abordar también, de forma transversal e integrada durante los dos años de Bachillerato, valores relacionados con los retos del siglo XXI, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

DESARROLLO DE LA MATERIA

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación convencional para cualquier proyecto cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo tecnológico. Dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva 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.

En este sentido, el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado. Los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) por los generados con estas aplicaciones. Todo ello, permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales que no son posibles con medios convencionales, 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.

Competencias específicas

1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.

El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.

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, CE2.

3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.

Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

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

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción.

También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, 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, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.

5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibili-

dades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los saberes de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.

Saberes básicos

Los saberes básicos de la materia aparecen integrados tanto en los criterios de evaluación como en las explicaciones de los bloques competenciales. Su aplicación supone la integración en el currículo de actitudes como el análisis, el trabajo colaborativo y cooperativo, y la aplicación de conceptos geométricos, diseños, normalización, herramientas de diseño digital, entre otros, para que los procedimientos tengan rigor en los razonamientos, claridad y precisión en los trazados.

A lo largo del curso los conjuntos de saberes van adquiriendo mayor grado de dificultad y de profundización progresiva, para preparar al alumnado para DT de bachillerato. Se trabajan transformaciones y construcciones geométricas básicas, se inicia al alumnado en los sistemas de representación, en la normalización y en el trabajo con herramientas digitales en dos y tres dimensiones, en todos los casos se proponen aplicaciones prácticas de estos saberes en diferentes ámbitos del arte y el diseño.

Los saberes básicos se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas:

En el Bloque I, «Geometría, arte y entorno», el alumnado analiza la presencia de la geometría en las formas naturales y en las obras y representaciones artísticas del pasado y presente, y aborda el estudio de las principales construcciones y transformaciones geométricas para aplicarlas al diseño gráfico, de patrones y mosaicos.

En el Bloque II, «Sistemas de representación del espacio aplicados», se pretende que el alumnado adquiera los saberes básicos necesarios para representar gráficamente la realidad espacial o comunicar el resultado final de un producto o espacio que han diseñado.

En el Bloque III, «Normalización y diseño de proyectos», se dota al alumnado de los saberes necesarios para que la información representada sea interpretada de forma inequívoca por cualquier persona que posea el conocimiento de los códigos y normas UNE e ISO, con el fin de elaborar, de forma individual o en grupo, proyectos de diseño sencillos.

En el Bloque IV, «Herramientas digitales para el diseño», se pretende que el alumnado sea capaz de utilizar diferentes programas y herramientas digitales en proyectos artísticos o de diseño, adquiriendo un conocimiento básico que le permita experimentar y, posteriormente y de forma autónoma, actualizar continuamente sus habilidades digitales y técnicas.

Situaciones de aprendizaje, orientaciones metodológicas, estrategias y recursos didácticos

Las competencias específicas explicitan desempeños que el alumnado debe poder llevar a cabo en situaciones de aprendizaje para cuyo abordaje se requieren los saberes básicos de cada materia, dentro de un marco de atención inclusiva a las diferencias individuales, y a las singularidades y necesidades de cada alumno o alumna. La implementación del currículo de la materia implica, por tanto, la definición, por parte del profesorado, de estas situaciones de aprendizaje contextualizadas.

Es necesaria la integración de la evaluación en el proceso de planificación y diseño de estas situaciones de aprendizaje, para asegurar una evaluación competencial del alumnado. Es necesario, por tanto, que el profesorado utilice variedad de instrumentos, técnicas y herramientas de evaluación, en

diferentes contextos, con soportes y formatos diversos, que permitan que el alumnado pueda demostrar lo que sabe, lo que siente y piensa, lo que puede hacer..., atendiéndose así, de manera inclusiva, a la diversidad del alumnado, a su ritmo de aprendizaje y a su forma de aprender.

La materia de Dibujo Técnico tiene un marcado carácter multidisciplinar y funcional, favorecedor de metodologías activas que promuevan el trabajo cooperativo, la experimentación y el desarrollo de la creatividad sobre la base de resolución de propuestas de diseño o la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo al desarrollo de las competencias clave en su conjunto y a la adquisición de los objetivos de etapa. En este sentido, la incorporación de manera transversal de diferentes herramientas y programas de diseño y dibujo en 2 y 3D, contribuye a que el alumnado integre este lenguaje y le dote de competencias digitales indispensables para su futuro profesional. Además, fomenta la participación activa de este en igualdad, adoptando un enfoque inclusivo, no sexista, y haciendo especial hincapié en la superación de cualquier estereotipo que suponga una discriminación. Todo ello basado en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Esta materia contribuye al desarrollo de proyectos en los que el alumnado trabaja empleando el aprendizaje-servicios, con el fin de valorar la diversidad personal y cultural; y a la reflexión sobre la ecociudadanía para el equilibrio del ecosistema, el respeto por la naturaleza y el patrimonio andaluz. La finalidad de los criterios de evaluación es determinar el grado de consecución de las competencias específicas de la materia; comprobar en qué medida se interiorizan los saberes y cómo se aplican éstos; y determinar si el alumnado adopta actitudes o valores importantes para su desarrollo personal y académico, que pueden trabajarse a partir de las experiencias emocionales y de la gestión competente de ellas. En su formulación, por tanto, se encuentran claras referencias al saber, al saber hacer y al saber ser.

13.DIBUJO TÉCNICO I

Bloques competenciales

Competencia específica 1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.	Descriptoros operativos de las competencias clave CCL1, CCL2, CCL3, CP3, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2
Criterios de evaluación	
1.1 Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico, en especial el de Canarias, mediante la observación y búsquedas avanzadas en internet, valorando la fiabilidad de las fuentes con autonomía y espíritu crítico, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.	CCL1, CCL2, CCL3, CP3, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2

Explicación del bloque competencial

A través de este bloque competencial se constatará si el alumnado reconoce, identifica y analiza diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño (proporción, igualdad, simetría y número áureo), mediante la observación y búsquedas avanzadas en internet, estudiando el análisis de la geometría en la composición. También se evaluará si analiza el arte con autonomía y espíritu crítico, valorando la importancia del mismo dentro del contexto histórico, en especial el de Andalucía, por medio de la representación del espacio y del estudio de la geometría y la perspectiva a lo largo de la historia, con el propósito de llegar a un conocimiento más amplio y rico de las manifestaciones artísticas del pasado y presente, utilizando fuentes de información fiables de forma autónoma; y si para ello explica su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.

Competencia específica 2. Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.	Descriptorios operativos de las competencias clave CCL1, CCL5, STEM2, CD2, CPSAA1.1, CP-SAA5, CCEC3.1, CCEC4.1
Criterios de evaluación	
2.1. Dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas y simetrías aplicadas al diseño de formas con las herramientas e instrumentos adecuados, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado, con actitud cooperativa, fortaleciendo la búsqueda de objetivos y resolviendo problemas con autonomía, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas como en la expresión de sentimientos y emociones.	CCL1, CCL5, STEM2, CD2, CPSAA1.1, CCEC3.1
2.2 Transmitir ideas, sentimientos y emociones a través de la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas, y apreciando su importancia en el dibujo, mediante la observación y la experimentación, de forma autónoma; así como, proponiendo ideas creativas, integrando diversos medios y soportes, y valorando tanto el proceso como el producto final, para incorporar estos recursos en el desarrollo de propuestas gráficas y de diseño.	CCL1, CCL5, CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.1
Explicación del bloque competencial A través de este bloque competencial se comprobará si el alumnado dibuja formas poligonales y resuelve tangencias básicas, curvas técnicas y simetrías con las herramientas e instrumentos adecuados, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado, para aplicarlas al diseño de elementos decorativos, mosaicos, patrones y tipografías, empleando escalas (numéricas y gráficas); e incorpora estos recursos a la transmisión y desarrollo de ideas creativas, así como, a la expresión de sentimientos y emociones, integrando diversos medios y soportes, y valorando tanto el proceso como el producto final. Asimismo, se verificará si realiza estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas, mediante la observación y la experimentación, fortaleciendo la búsqueda	

de objetivos y resolviendo procesos de creación autónoma y de experimentación práctica; e incorpora todo esto al desarrollo de propuestas gráficas y de diseño.

Competencia específica 3. Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.	Descriptores operativos de las competencias clave STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1
Criterios de evaluación	
3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación, resolviendo problemas con autonomía, empleando soluciones innovadoras con una actitud colaborativa y creativa, para aplicar los procedimientos y sistemas más adecuados a la finalidad del proyecto artístico que se quiere plasmar.	STEM4, CPSAA1.1, CE3
3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas, valorando el proceso de creación a través de conocimientos técnicos específicos, haciendo eficaz el aprendizaje y mostrando iniciativa, imaginación y una actitud colaborativa, para aplicarlo, así, a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño.	STEM4, CPSAA1.1, CE3, CCEC3.2
3.3. Diseñar envases sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, proponiendo ideas creativas, así como soluciones innovadoras e imaginativas, para desarrollar la visión espacial y la habilidad en la croquización y el dibujo a mano alzada.	CPSAA5, CE3
3.4. Dibujar ilustraciones o viñetas, aplicando las técnicas de la perspectiva cónica en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista, empleando conocimientos técnicos específicos y resolviendo problemas con autonomía, optimismo e imaginación, para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.	CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1
Explicación del bloque competencial A través de este bloque competencial se verificará si el alumnado diferencia las características de los distintos sistemas de representación, a través de la selección y aplicación, en cada caso, del procedimiento y sistema apropiado a la finalidad del proyecto artístico que se quiere plasmar; tiene en cuenta los tipos de proyección; y emplea conocimientos técnicos específicos de manera resolutoria y autónoma. Se observará también si representa, de forma eficaz, objetos sencillos mediante sus vistas diédricas (representación del sistema diédrico ortogonal en el primer diedro y las vistas en sistema europeo). Asimismo, se comprobará si diseña envases sencillos por medio de la representación en	

perspectiva isométrica o caballera; si en la iniciación al diseño de packaging reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, de manera creativa, innovadora e imaginativa; y si para todo ello desarrolla la visión espacial y la habilidad en la croquización y el dibujo a mano alzada. Por último, se verificará si dibuja ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica (frontal y oblicua) en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista, mejorando las destrezas gráficas; y si todo esto lo aplica al cómic, a la realización de ilustraciones y a proyectos de diseño de objetos y espacios, empleando soluciones innovadoras con una actitud colaborativa y creativa.

Competencia específica 4. Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.	Descriptorios operativos de las competencias clave CCL1, CCL2, CCL5, STEM4, CD2, CP-SAA3.2, CPSAA5, CE3, CCEC4.1
Criterios de evaluación	
4.1. Realizar bocetos y croquis conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía, a través de contenidos digitales, de forma individual o colectiva, aplicando soluciones innovadoras y planificando conocimientos, destrezas y actitudes, para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.	CCL1, CCL2, CCL5, STEM4, CD2, CP-SAA3.2, CPSAA5, CE3, CCEC4.1
Explicación del bloque competencial Con este bloque competencial se constatará si el alumnado realiza bocetos y croquis conforme a las normas UNE e ISO; comunica la forma y dimensiones de objetos; considera el concepto de normalización; aplica soluciones innovadoras; y planifica conocimientos, destrezas y actitudes con el propósito de elaborar la documentación gráfica de un proyecto. Asimismo, se verificará si se inicia en un tipo de representación cuyas cualidades fundamentales sean la funcionalidad, la operatividad y la universalidad. Y por último, se comprobará si con todos estos procedimientos consigue interpretar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.	

Competencia específica 5. Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.*	Descriptorios operativos de las competencias clave STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CPSAA5, CE3, CCEC3.2
Criterios de evaluación	
5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolas a la realización de proyectos de diseño, de forma individual o colectiva, proponiendo	STEM3, CD2, CPSAA3.1, CPSAA5, CCEC3.1

ideas creativas con espíritu crítico y reflexionando sobre el resultado obtenido, para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.	
5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación, desarrollando proyectos con la ayuda de dispositivos digitales, proponiendo ideas creativas e innovadoras, y expresando un espíritu crítico, para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.	STEM3, CD3, CPSAA5, CE3
<p>Explicación del bloque competencial</p> <p>A través de este bloque competencial se comprobará si el alumnado adquiere destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D; las aplica a la realización de proyectos de diseño, de forma individual o colectiva; y reflexiona sobre el resultado obtenido. Asimismo, se evaluará si se inicia en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas e instalaciones, proponiendo ideas creativas e innovadoras, además de prestar especial atención a artistas como Manuel Bethencourt, Juan Bordes o José Abad, entre otros, valorando su potencial como herramienta de aplicación en el proceso creativo; y lo aplica a proyectos artísticos de diseño gráfico, de objetos y de espacios mediante el uso de dispositivos digitales</p> <p>*La Competencia Específica nº 5.</p> <p>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>Dicha competencia, que debe integrarse como una aplicación transversal a los saberes de la materia, se trabajará muy superficialmente y a expensas de que se nos ofrezca al profesorado la formación necesaria. Estos cursos de formación específica, se han venido reclamando tanto al DFEIE como al CEP en los últimos 5 años como puede verse en las actas del Departamento.</p> <p>Por lo tanto, no tenemos la competencia necesaria para poder enseñarla a nuestras clases ni favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.</p>	

Saberes básicosA. Fundamentos geométricos.

DIBT.1.A.1. Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, diseño industrial, diseño gráfico, etc. Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte.

Referencias en la arquitectura andaluza del Renacimiento y el Barroco y en las artes aplicadas en la cultura árabe- andaluza.

DIBT.1.A.2. Orígenes de la geometría métrica y descriptiva. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. Brunelleschi, Gaspard Monge, William Farisch.

DIBT.1.A.3. Conceptos y trazados elementales en el plano. Operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. Propiedades geométricas de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo. La circunferencia como lugar geométrico. Ángulos de circunferencia

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

DIBT.1.A.5. Polígonos: triángulos, puntos y rectas notables, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades, clasificación y métodos de construcción. Igualdad de polígonos. Construcción por triangulación, radiación y coordenadas.

DIBT.1.A.6. Transformaciones geométricas en el plano. Tipos, construcción, propiedades e invariantes: giro, traslación, simetría, homotecia, homología y afinidad.

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

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

DIBT.1.A.9. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico

B. Geometría proyectiva.

DIBT.1.B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección y de sistemas de representación. Ámbitos de aplicación y criterios de selección.

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

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

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

DIBT.1.B.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.

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

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

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

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

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

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

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

D. Sistemas CAD (Computer Aided Design).

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

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

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

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

RELACIÓN ENTRE LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Insuficiente	Suficiente	Bien	Notable	Sobresaliente
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, CCEC1 y CCEC2.	DIBT.1.A.1. DIBT.1.A.2.	1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las Matemáticas, el dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería y el diseño, e identificando manifestaciones en la arquitectura andaluza, así como en las artes aplicadas en el arte árabe-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 1.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 1.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 1.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 1.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 1.1
		DIBT.1.A.3. DIBT.1.A.4. DIBT.1.A.6. DIBT.1.A.9.	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, mostrando interés por la precisión, claridad en su lectura y limpieza.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 2.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 2.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 2.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 2.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 2.1
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, CP-SAA1.1, CPSAA5, CE2.	DIBT.1.A.5. DIBT.1.A.9.	2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 2.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 2.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 2.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 2.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 2.2
		DIBT.1.A.7. DIBT.1.A.8. DIBT.1.A.9.	2.3. Resolver gráficamente tangencias y enlaces, y trazar curvas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 2.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 2.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 2.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 2.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 2.3
		DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.2.	3.1. Representar en sistema diédrico elementos y formas tridimensionales básicos en el espacio, determinando su	El alumno no logra un	El alumno logra un	El alumno adquiere un	El alumno adquiere un	El alumno consigue un de-

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, CP-SAA5, CE2, CE3.	DIBT.1.B.3. DIBT.1.B.4.	relación de pertenencia, intersección, posición, distancia y verdadera magnitud.	desarrollo mínimo del CE 3.1	desarrollo suficiente del CE 3.1	buen desarrollo del CE 3.1	desarrollo notable del CE 3.1	sarrollo sobresaliente del CE 3.1
		DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.5.	3.2. Definir elementos y figuras planas, superficies y sólidos geométricos sencillos en sistemas axonométricos, valorando su importancia como métodos de representación espacial.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 3.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 3.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 3.2
		DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.6.	3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados, haciendo uso de sus fundamentos.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 3.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 3.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 3.3
		DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.7.	3.4. Dibujar puntos, elementos lineales, planos, superficies y sólidos geométricos en el espacio, empleando la perspectiva cónica.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 3.4	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.4	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.4	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 3.4	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 3.4
		DIBT.1.A.9. DIBT.1.B.2. DIBT.1.B.3. DIBT.1.B.4. DIBT.1.B.5. DIBT.1.B.6. DIBT.1.B.7. DIBT.1.C.4	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 3.5	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.5	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.5	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 3.5	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 3.5
		DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.2. DIBT.1.B.3	3.6. Relacionar los fundamentos y características de los diferentes sistemas de representación entre sí y con sus posibles aplicaciones, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la finalidad y el campo de aplicación de cada uno de ellos.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 3.6	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.6	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.6	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 3.6	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 3.6
		DIBT.1.C.1. DIBT.1.C.2. DIBT.1.C.3. DIBT.1.C.4. DIBT.1.C.3. DIBT.1.C.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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 4.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 4.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 4.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 4.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 4.1
		DIBT.1.C.3. DIBT.1.C.4.	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.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 4.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 4.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 4.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 4.2	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 4.2
		DIBT.1.D.1.	5.1. Crear figuras planas y	El alumno	El alumno	El alumno	El alumno	El alumno

5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD (Computer Aided Design) de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	DIBT.1.D.2.	tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	no logra un desarrollo mínimo del CE 5.1	logra un desarrollo suficiente del CE 5.1	adquiere un buen desarrollo del CE 5.1	adquiere un desarrollo notable del CE 5.1	consigue un desarrollo sobresaliente del CE 5.1
	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2.	DIBT.1.D.3. DIBT.1.D.4	5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones, aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 5.2	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 5.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 5.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 5.2

TEMPORALIZACIÓN

PRIMER TRIMESTRE

-Trazados fundamentales en el plano:

Paralelismo. Perpendicularidad.

Operaciones con segmentos. Mediatriz. Teorema de Thales. División gráfica y proporcional.

Operaciones con Ángulos. Bisectriz. Trisección. Construcciones fundamentales.

Ángulos en la circunferencia.

Arco Capaz.

-Triángulos. Puntos Notables. Construcción.

-Cuadriláteros.

-Sistema Diédrico:

Representación del punto, recta y plano; sus relaciones y transformaciones más usuales.

Intersecciones: entre planos y recta – plano.

SEGUNDO TRIMESTRE

-Polígonos regulares: Construcción conociendo el radio. Construcción conociendo el lado. Polígonos estrellados.

- Sistemas Axonométricos. Isometría y Perspectiva Caballera.

Representación del punto, recta y plano. Representación de sólidos. Trazado de perspectivas isométricas partiendo de vistas y viceversa.

-Sistema Acotado: Conceptos fundamentales. Curvas de nivel.

- Proporcionalidad y semejanza, escalas. Proporcionalidad directa. Proporcionalidad inversa.
 - Tangencias. Tangencias entre rectas y circunferencias. Enlaces.
 - Curvas técnicas. Definiciones y trazado como aplicación de tangencia.
- Óvalo. Ovoide. Espiral. Voluta.

TERCER TRIMESTRE

- Funcamentos Geométricos.
- Proporcionalidad gráfica. Leyes fundamentales.
- Escalas normalizadas.
- Transformaciones geométricas. Traslación. Giro. Simetría.
- Aplicación al Diseño de redes modulares.
- Desarrollo histórico de Dibujo Técnico. Conexión con el Arte Andaluz.
- Normalización y croquización.
- Normas fundamentales UNE, ISO. Formatos. Líneas. Rotulación.
- La croquización. El boceto y su gestión creativa.
- Acotación. Sistemas de distribución de cotas.
 - Curvas cónicas. Definiciones y trazado Elipse. Hipérbola. Parábola.
 - Perspectiva Cónica. Trazado de perspectivas partiendo de vistas.
 - Introducción a los programas CAD

EVALUACIÓN

Artículo 13. Procedimientos e instrumentos de evaluación.(orden del 30 de mayo para la etapa de bachillerato)

1. El profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje, en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de cada materia.
2. Los criterios de evaluación han de ser medibles, por lo que se han de establecer mecanismos objetivos de observación de las acciones que describen.
3. Los mecanismos que garanticen la objetividad de la evaluación deberán ser concretados en las programaciones didácticas y ajustados de acuerdo con la evaluación inicial del alumnado y de su contexto.
4. Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones

orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, coherentes con los criterios de evaluación y con las características específicas del alumnado garantizando así que la evaluación responde al principio de atención a la diversidad y a las diferencias individuales. Se fomentarán los procesos de coevaluación, evaluación entre iguales, así como la autoevaluación del alumnado, potenciando la capacidad del mismo para juzgar sus logros respecto a una tarea determinada.

5. Los criterios de evaluación contribuyen, en la misma medida, al grado de desarrollo de la competencia específica, por lo que tendrán el mismo valor a la hora de determinar su grado de desarrollo.

6. Los criterios de promoción y titulación, recogidos en el Proyecto educativo, tendrán que ir referidos al grado de desarrollo de los descriptores operativos del Perfil competencial, así como a la superación de las competencias específicas de las diferentes materias.

7. Los docentes evaluarán tanto el proceso de aprendizaje del alumnado como su propia práctica docente, para lo que concretarán los oportunos procedimientos en las programaciones didácticas.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva. Y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Tomará como referentes los criterios de evaluación descritos en la presente programación, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas.

Remitimos al **apartado 15 de la presente programación, EVALUACIÓN**

Intrumentos: el cuaderno del alumno, la participación del alumnado en trabajos cooperativos, la resolución individual de ejercicios, las intervenciones en clase, pruebas orales y escritas.

En la observación diaria del proceso de aprendizaje del alumno o alumna se podrán utilizar: cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado.

A lo largo del trimestre, se realizarán pruebas escritas individuales, que aportarán el grado de logro de los criterios de evaluación y adquisición de las competencias específicas, de manera objetiva, completando la evaluación a través de diversos instrumentos. Se obtendrán diversas evidencias de aprendizaje que incluye el currículo. Para registrarlas, utilizaremos portfolios de aprendizaje en el aula, lo que hace necesario que, a lo largo de las distintas unidades didácticas, se planifiquen la realización y la recogida de pruebas que muestren el nivel de consecución del estándar, así como su evolución a lo largo del curso. El portfolio es una herramienta de evaluación del proceso de aprendizaje que consiste fundamentalmente en la recogida de evidencias de la evolución de cada alumno y alumna; esta recogida puede pautarse, o dejar que sea el propio alumnado el que seleccione qué evidencias quiere mostrar. Cada evidencia debe incorporar una reflexión añadida sobre el trabajo realizado, las dificultades encontradas y los objetivos de mejora personal.

Se preguntará en clase de un día a otro aquello que se explicó en la clase anterior, pudiendo ser objeto de calificación, notas de clase. También serán objeto de evaluación diaria los trabajos realizados en clase, láminas, apuntes de clase, fotocopias de ejercicios y aquellas actividades propuestas para realizar en casa.

La presentación a las pruebas, tanto como la asistencia a clase es obligatoria. La falta a una de ellas deberá justificarse debidamente mediante documento oficial y el/la profesor/a, no estará obligado a repetir dicho examen (aunque podrá hacer otro a dichos alumnos cuando lo estime necesario).

Tras las Evaluaciones se podrá llevar a cabo la recuperación de cada trimestre, pues la gran diversidad de contenidos de la asignatura, hace que sea necesario recuperar cada bloque de modo particular, para garantizar la consecución de los mismos. Si no se supera el trimestre en esta prueba, queda pendiente dicha Evaluación.

14.DIBUJO TÉCNICO II

Bloques competenciales

Competencia específica 1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.	Descriptores operativos de las competencias clave CCL1, CCL2, CCL3, CP3, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2
Criterios de evaluación	
1.1. Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado, planteando hipótesis y comprobándolas, a través del análisis de lenguajes y elementos técnicos y plásticos, y de búsquedas avanzadas en internet de forma autónoma, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios, así como, valorar críticamente el patrimonio cultural y artístico, incluido el de Andalucía.	CCL1, CCL2, CCL3, CP3, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2
Explicación del bloque competencial A través de este bloque competencial se comprobará si el alumnado identifica y explica la presencia de formas y estructuras geométricas en el arte, el diseño, la naturaleza y cualquier otro entorno, mediante la percepción de ilusiones ópticas, de trazado de curvas cónicas aplicadas a estos contextos y de composiciones modulares aplicadas al diseño gráfico de objetos y de espacios, con la intención de comprender el motivo con el que se han utilizado, mediante la observación y el análisis de lenguajes y elementos técnicos y plásticos. Se verificará, también, si aborda el estudio de la geometría en el diseño y el arte contemporáneo, por medio de búsquedas avanzadas en internet, obteniendo conclusiones lógicas de forma autónoma; valora críticamente el patrimonio cultural y artístico, especialmente el de Andalucía ; explica su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios; y llega a un conocimiento más amplio y rico de las manifestaciones artísticas del pasado y del presente, utilizando fuentes de información fiables de forma autónoma.	

Competencia específica 2. Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones.	Descriptorios operativos de las competencias clave CCL1, CCL5, STEM2, CD2, CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.1, CCEC4.1
Criterios de evaluación	
2.1. Diseñar patrones y mosaicos, aplicando transformaciones geométricas con precisión y exactitud, planteando proyectos creativos para hacer eficaz el aprendizaje, utilizando el pensamiento científico y usando diferentes herramientas y lenguajes artísticos, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas como en la expresión de sentimientos y emociones.	CCL1, CCL5, STEM3, CD2, CPSAA1.1, CCEC3.1
2.2. Diseñar formas geométricas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad, haciendo eficaz el aprendizaje y realizando con rigor diseños de proyectos artísticos y culturales sostenibles, para incorporarlos en la transmisión y el desarrollo de ideas, expresar sus sentimientos y canalizar sus emociones.	CCL1, CCL5, STEM2, CD2, CPSAA5, CCEC4.1
Explicación del bloque competencial A través de este bloque competencial se constatará si el alumnado diseña patrones, mosaicos, elementos decorativos y tipografías con precisión y exactitud, mediante la aplicación de transformaciones geométricas y trazados con y sin herramientas digitales, utilizando el pensamiento científico; y si con todo ello aborda proyectos creativos con eficacia, proporcionando recursos geométricos básicos para la concepción y diseño de los mismos, haciendo eficaz el aprendizaje. También se evaluará si diseña formas y construcciones geométricas mediante el empleo de tangencias, enlaces y curvas cónicas, con la intención de aplicarlas al diseño gráfico y el trazado manual y digital; y realiza, con rigor, diseños de proyectos artísticos y culturales sostenibles, que pueden estar asociados a la arquitectura de Andalucía, con el uso de diferentes herramientas y lenguajes artísticos. Por último, se constatará si estos recursos los incorpora tanto en la transmisión y desarrollo de ideas como en la expresión de sentimientos y emociones.	
Competencia específica 3. Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.	Descriptorios operativos de las competencias clave STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1

Criterios de evaluación	
3.1. Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas, empleando curvas de manera clara y precisa, aplicando conocimientos técnicos específicos, haciendo eficaz el aprendizaje y resolviendo problemas con autonomía y espíritu crítico, para aplicarlos a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.	STEM4, CPSAA5, CCEC3.2
3.2. Diseñar espacios o escenografías, aplicando la perspectiva cónica, representando luces y sombras de objetos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido con optimismo, autonomía, sentido crítico, creatividad y eficacia, así como favoreciéndose de la cultura digital con ética y responsabilidad, para aplicarlo a la realización de cómics, ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.	CPSAA1.1, CE3, CCEC4.1
Explicación del bloque competencial A través de este bloque competencial se comprobará si el alumnado dibuja, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas, empleando curvas de manera clara y precisa y basándose en los fundamentos de la representación de la circunferencia y de sólidos sencillos, con el propósito de aplicarlos al diseño de formas tridimensionales (estructuras poliédricas y sólidos platónicos) y a la Arquitectura; y lo hace usando conocimientos técnicos específicos y resolviendo problemas con autonomía y espíritu crítico. También se evaluará si diseña espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica (frontal, oblicua y de cuadro inclinado) y representando luces y sombras; lo adapta a la realización de cómics, ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios; y desarrolla la visión espacial, la habilidad en la croquización y el dibujo a mano alzada. Por último, se verificará si mejora con todo ello las destrezas gráficas y aprovecha la cultura digital con sentido ético y responsable, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.	
Competencia específica 4. Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.	Descriptorios operativos de las competencias clave CCL1, CCL2, CCL5, STEM4, CD2, CP-SAA3.2, CPSAA5, CE3, CCEC4.1
Criterios de evaluación	
4.1. Crear un diseño sencillo, de manera individual o en grupo, comunicando clara e inequívocamente su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y utilizando diferentes herramientas digitales que le permitan proponer ideas creativas y aplicar conocimientos técnicos, para interpretar y representar objetos y espacios.	CCL1, CCL2, CCL5, STEM4, CD2, CP-SAA3.2, CPSAA5, CE3, CCEC4.1

Explicación del bloque competencial

A través de este bloque competencial se verificará si el alumnado es capaz de crear un diseño sencillo siguiendo las fases de un proyecto, partiendo del dibujo de bocetos o croquis al plano de taller para que se establezca un paso intermedio entre la idea y la ejecución material del diseño, de manera individual o en grupo, con el uso de diferentes herramientas digitales que les permita proponer ideas creativas y aplicar conocimientos técnicos. Asimismo, se comprobará si con este proyecto, y a través de códigos gráficos y normas generalizadas (UNE e ISO), comunica clara e inequívocamente su forma y dimensiones, por medio de la representación de objetos y sus vistas acotadas (cortes, secciones y roturas), a fin de interpretar y representar objetos y espacios, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo, para favorecer la utilización eficaz y ética de los diferentes criterios de comunicación. Todo esto, con las cualidades fundamentales de la funcionalidad, la operatividad y la universalidad, propias del dibujo normalizado.

Competencia específica

5. Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño. *

Descriptorios operativos de las competencias clave

STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC3.1

Criterios de evaluación

5.1. Realizar y planificar proyectos, aprovechando las posibilidades que las herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y al arte, seleccionando dispositivos digitales que permitan transmitir ese conocimiento, así como enfrentándose a situaciones creativas con iniciativa e imaginación, para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.

STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC3.1

Explicación del bloque competencial

A través de este bloque competencial se comprobará si el alumnado es capaz de realizar y planificar proyectos aprovechando las posibilidades que las herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y al arte, mediante la selección de dispositivos digitales que le permitan transmitir ese conocimiento y enfrentarse a situaciones creativas con iniciativa e imaginación; y desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño (diseño gráfico, de objetos y de espacios), a través de diferentes técnicas plásticas, tomando como referencia artistas locales y mundiales, visibilizando las obras de las mujeres y de personas no occidentales, y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso una oportunidad para aprender.

***La Competencia Específica nº 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.

Dicha competencia, que debe integrarse como una aplicación transversal a los saberes de la materia, se trabajará muy superficialmente y a

expensas de que se nos ofrezca al profesorado la formación necesaria. Estos cursos de formación específica, se han venido reclamando tanto al DFEIE como al CEP en los últimos 5 años como puede verse en las actas del Departamento.

Por lo tanto, no tenemos la competencia necesaria para poder enseñarla a nuestras clases ni favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC

Saberes básicosA. Fundamentos geométricos.

DIBT.2.A.1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas. Referentes en obras arquitectónicas e industriales del patrimonio andaluz de los siglos XIX y XX: bodegas, estaciones, pabellones expositivos, puentes, viviendas singulares y obras de arquitectura efímera.

DIBT.2.A.2. Transformaciones geométricas: isométricas, isomórficas y anamórficas: inversión (determinación de figuras inversas), homología (determinación de sus elementos y trazado de figuras homólogas) y afinidad (determinación de sus elementos y trazado de figuras afines). Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. Resolución de problemas geométrico-matemáticos. Proporcionalidad áurea: aplicaciones. Equivalencia de figuras planas.

DIBT.2.A.3. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.

DIBT.2.A.4. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales. Curvas técnicas: hélices, curvas cíclicas y envolventes: origen y trazado, aplicaciones.

B. Geometría proyectiva.

DIBT.2.B.1. Sistema diédrico: Representación punto, recta y plano. Recta de máxima pendiente y máxima inclinación. Intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdadera magnitud de los segmentos. Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros, cambios de plano y verdaderas magnitudes. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos (representación de la esfera, secciones planas, intersección en una recta). Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro (desarrollos, posiciones características, secciones principales, intersección en una recta).

DIBT.2.B.2. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos. Determinación del triedro fundamental. Triángulo de trazas y ejes. Coeficientes de reducción. Representación de figuras planas. Intersecciones. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos y cuerpos geométricos. Representación de espacios tridimensionales.

DIBT.2.B.3. Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.

DIBT.2.B.4. Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

DIBT.2.C.1. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Normas de acotación. Perspectivas normalizadas.

DIBT.2.C.2. Diseño, ecología y sostenibilidad. La brecha de género en los estudios técnicos.

DIBT.2.C.3. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.

DIBT.2.C.4. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

D. Sistemas CAD (Computer Aided Design).

DIBT.2.D.1. Aplicaciones CAD (Computer Aided Design). Construcciones gráficas en soporte digital. Aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación al diseño, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial: 2D (dibujo y edición, creación de bloques, visibilidad de capas), 3D (inserción y edición de sólidos, galerías y bibliotecas de modelos, texturas), selección, encuadre, iluminación y punto de vista

RELACIÓN ENTRE LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Insuficiente	Suficiente	Bien	Notable	Sobresaliente
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, CCEC1 y CCEC2.	DIBT.1.A.1. DIBT.1.A.2.	1.1. Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 1.1	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 1.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 1.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 1.1	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 1.1
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, CP-SAA1.1, CPSAA5, CE2.	DIBT.2.A.1. DIBT.2.A.2. DIBT.2.A.3. DIBT.2.A.4 DIBT.2.A.3. DIBT.2.A.4 DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.1 DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.1	2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación, mostrando interés por la proporción. 2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. 2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes, aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión. 3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados, sobre el uso más adecuado de cada uno de ellos para la obtención de verdaderas magnitudes y los resultados obtenidos. 3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución, aplicando los fundamentos, las relaciones entre elementos y los métodos operativos del sistema diédrico.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 2.1 El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 2.2 El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 2.3	El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 2.1 El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 2.2 El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 2.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 2.1 El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 2.2 El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 2.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 2.1 El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 2.2 El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 2.3	El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 2.1 El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 2.2 El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 2.3

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, CP-SAA5, CE2, CE3.	DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.2. DIBT.2.B.4.	3.3. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 3.3	suficiente del CE 3.2	desarrollo del CE 3.2	notable del CE 3.2	sobresaliente del CE 3.2
				El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.3				El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.3
		DIBT.2.B.1. DIBT.2.B.2. DIBT.2.B.3.	3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 3.4		El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.4	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.4	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 3.4
		DIBT.2.A.2. DIBT.2.B.1. DIBT.2.B.2. DIBT.2.B.3. DIBT.2.B.4. DIBT.2.C.1.	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 3.5		El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 3.5	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 3.5	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 3.5
		DIBT.2.C.1. DIBT.2.C.4.	4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos, empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 4.1		El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 4.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 4.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 4.1
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.	CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CP-SAA5, CE3.	DIBT.2.C.2. DIBT.2.C.3.	4.2. Elaborar proyectos sencillos en grupo, valorando la importancia de la sostenibilidad de un proyecto y reflexionando sobre la necesidad de la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 4.2		El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 4.2	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 4.2	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 4.2
		DIBT.2.C.2. DIBT.2.C.3	4.3. Reflexionar desde un enfoque inclusivo sobre la brecha de género existente en la actualidad en los estudios técnicos, valorando la necesidad de la superación de esta.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 4.3		El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 4.3	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 4.3	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 4.3
5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD (Computer Aided Design) de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CCEC3.2.	DIBT.2.C.1. DIBT.2.C.3. DIBT.2.D.1.	5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD (Computer Aided Design), valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.	El alumno no logra un desarrollo mínimo del CE 5.1		El alumno logra un desarrollo suficiente del CE 5.1	El alumno adquiere un buen desarrollo del CE 5.1	El alumno adquiere un desarrollo notable del CE 5.1
								El alumno consigue un desarrollo sobresaliente del CE 5.1

TEMPORALIZACIÓN

PRIMER TRIMESTRE

-Sistema Diédrico:

Métodos: Abatimiento, Giro y Cambio de Plano.

Paralelismo y perpendicularidad.

Intersecciones y distancias. Verdaderas magnitudes de distancias, ángulos y superficies.

Polígonos: Triángulos: rectas y puntos notables de los triángulos; otros triángulos y rectas notables. Cuadriláteros: cuadrilátero circunscrito.

Construcción de polígonos regulares conociendo el radio. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado. Polígonos estrellados

-Trazados en el plano:

Circunferencia. Arco capaz. Cuadrilátero inscribible.

SEGUNDO TRIMESTRE

-Sistema Diédrico:

Representación de superficies poliédricas y de revolución. Representación de los poliedros regulares. Intersección con rectas y planos.

Secciones y desarrollos.

-Sistema Axonométrico ortogonal: Escalas axonométricas .Abatimiento de una cara del Triedro. Representación de figuras poliédricas y de revolución. Intersección con rectas y planos. Secciones. Relación del sistema axonométrico con el diédrico. Trazado de perspectivas partiendo de las vistas fundamentales y viceversa.

-Problemas de Equivalencia.

Tangencias y Enlaces: Tangencia entre rectas y circunferencias, entre circunferencias. Enlazar circunferencias de distinto radio.

-Curvas técnicas: óvalo, ovoide y espiral.

-Potencia: Potencia de un punto respecto de una circunferencia. Eje radical de dos circunferencias. Centro radical de tres circunferencias.

Resolución de problemas de tangencia por potencia.

Curvas cónicas: Tangencias con una recta.

-Curvas cíclicas. Concepto general.

TERCER TRIMESTRE

-Fundamentos Geométricos.

Proporcionalidad gráfica y Semejanza. Teorema del cateto. Teorema de la altura. Sección áurea de un segmento. Dado un segmento hallar su división áurea. Hallar el segmento cuya división áurea es un segmento dado. Rectángulo áureo.

- Homotecia.
- Escalas normalizadas.
- Transformaciones geométricas.

Planas: Traslación. Giro. Simetría.

Proyectivas: Homología y Afinidad. Transformaciones geométricas: Homología; construcción de figuras homólogas; cónicas homologas de una circunferencia; circunferencia. Afinidad: construcción de figuras afines; elipse afín de una circunferencia. Inversión: figuras inversas.

Aplicación al Diseño de redes modulares.

Desarrollo histórico de Dibujo Técnico. Conexión con el Arte Andaluz.

Aplicaciones del dibujo técnico en las transformaciones geométricas y las creaciones artísticas.

Comprensión y aplicación de los diferentes sistemas de representación, signos visuales y elementos geométricos a las manifestaciones artísticas de los diferentes periodos y estilos de la Historia del Arte.

- Dibujo industrial.
- Normalización y croquización.

Acotación, aplicaciones

Cortes Industriales.

-Sistema Axonométrico Oblicuo: Fundamentos del sistema. Coeficiente de reducción. Representación de figuras poliédricas y de revolución. Intersección con rectas y planos. Secciones. Trazado de perspectiva caballera partiendo de las vistas fundamentales y viceversa.

Sistema Cónico de perspectiva lineal: Fundamento y elementos del sistema. Perspectiva central y oblicua. Métodos de representación: a) Trazas y puntos de fuga; b) Puntos métricos y de fuga. Representación de superficies poliédricas y de revolución. Trazado de perspectivas de exteriores.

EVALUACIÓN

Artículo 13. Procedimientos e instrumentos de evaluación.(orden del 30 de mayo para la etapa de bachillerato)

1. El profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje, en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de cada materia.
2. Los criterios de evaluación han de ser medibles, por lo que se han de establecer mecanismos objetivos de observación de las acciones que describen.
3. Los mecanismos que garanticen la objetividad de la evaluación deberán ser concretados en las programaciones didácticas y ajustados de acuerdo con la evaluación inicial del alumnado y de su contexto.
4. Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, coherentes con los criterios de evaluación y con las características específicas del alumnado garantizando así que la evaluación responde al principio de atención a la diversidad y a las diferencias individuales. Se fomentarán los procesos de coevaluación, evaluación entre iguales, así como la autoevaluación del alumnado,

potenciando la capacidad del mismo para juzgar sus logros respecto a una tarea determinada.

5. Los criterios de evaluación contribuyen, en la misma medida, al grado de desarrollo de la competencia específica, por lo que tendrán el mismo valor a la hora de determinar su grado de desarrollo.

6. Los criterios de promoción y titulación, recogidos en el Proyecto educativo, tendrán que ir referidos al grado de desarrollo de los descriptores operativos del Perfil competencial, así como a la superación de las competencias específicas de las diferentes materias.

7. Los docentes evaluarán tanto el proceso de aprendizaje del alumnado como su propia práctica docente, para lo que concretarán los oportunos procedimientos en las programaciones didácticas.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva. Y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Tomará como referentes los criterios de evaluación descritos en la presente programación, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas.

Remitimos al **apartado 15 de la presente programación, EVALUACIÓN**

Intrumentos: el cuaderno del alumno, la participación del alumnado en trabajos cooperativos, la resolución individual de ejercicios, las intervenciones en clase, pruebas orales y escritas.

En la observación diaria del proceso de aprendizaje del alumno o alumna se podrán utilizar: cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado.

A lo largo del trimestre, se realizarán pruebas escritas individuales, que aportarán el grado de logro de los criterios de evaluación y adquisición de las competencias específicas, de manera objetiva, completando la evaluación a través de diversos instrumentos. Se obtendrán diversas evidencias de aprendizaje que incluye el currículo. Para registrarlas, utilizaremos portafolios de aprendizaje en el aula, lo que hace necesario que, a lo largo de las distintas unidades didácticas, se planifiquen la realización y la recogida de pruebas que muestren el nivel de consecución del estándar, así como su evolución a lo largo del curso. El portafolio es una herramienta de evaluación del proceso de aprendizaje que consiste fundamentalmente en la recogida de evidencias de la evolución de cada alumno y alumna; esta recogida puede pautarse, o dejar que sea el propio alumnado el que seleccione qué evidencias quiere mostrar. Cada evidencia debe incorporar una reflexión añadida sobre el trabajo realizado, las dificultades encontradas y los objetivos de mejora personal.

Se preguntará en clase de un día a otro aquello que se explicó en la clase anterior, pudiendo ser objeto de calificación, notas de clase. También serán objeto de evaluación diaria los trabajos realizados en clase, láminas, apuntes de clase, fotocopias de ejercicios y aquellas actividades propuestas para realizar en casa.

La presentación a las pruebas, tanto como la asistencia a clase es obligatoria. La falta a una de ellas deberá justificarse debidamente mediante documento oficial y el/la profesor/a, no estará obligado a repetir dicho examen (aunque podrá hacer otro a dichos alumnos cuando lo estime necesario).

Tras las Evaluaciones se podrá llevar a cabo la recuperación de cada trimestre, pues la gran diversidad de contenidos de la asignatura, hace que sea necesario recuperar cada bloque de modo particular, para garantizar la consecución de los mismos. Si no se supera el trimestre en esta prueba, queda pendiente dicha Evaluación.

15.EVALUACIÓN:

Artículo 10. Carácter y referentes de la evaluación de la Orden de 30 de mayo de 2023

1. La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva según las distintas materias del currículo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Tomará como referentes los criterios de evaluación de las diferentes materias curriculares, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas.
2. La evaluación será integradora por tener en consideración la totalidad de los elementos que constituyen el currículo. En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta el grado de consecución de las competencias específicas a través de la superación de los criterios de evaluación que tienen asociados.
3. El carácter integrador de la evaluación no impedirá al profesorado realizar la evaluación de cada materia de manera diferenciada en función de los criterios de evaluación que, relacionados de manera directa con las competencias específicas, indicarán el grado de desarrollo de las mismas.
4. La evaluación será continua por estar inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje y por tener en cuenta el progreso del alumnado, con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, de acuerdo con lo dispuesto en el Capítulo V del Decreto 102/2023, de 9 de mayo, adoptar las medidas necesarias dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias clave, que le permita continuar adecuadamente su proceso de aprendizaje.
5. El carácter formativo de la evaluación propiciará la mejora constante del proceso de enseñanza y aprendizaje. La evaluación formativa proporcionará la información que permita mejorar tanto los procesos como los resultados de la intervención educativa.
6. El alumnado tiene derecho a ser evaluado conforme a criterios de plena objetividad, a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos de manera objetiva. Asimismo, el alumnado tiene derecho a conocer los resultados de sus evaluaciones para que la información que se obtenga a través de estas tenga valor formativo y lo comprometa en la mejora de su educación.
7. Para garantizar la objetividad y la transparencia, al comienzo de cada curso, los profesores y profesoras informarán al alumnado acerca de los criterios de evaluación de cada una de las materias, incluidas las materias pendientes de cursos anteriores, así como de los procedimientos y criterios de evaluación y calificación.
8. Asimismo, para la evaluación del alumnado se tendrán en consideración los criterios y procedimientos de evaluación, calificación, promoción y titulación incluidos en el Proyecto educativo del centro.
9. Los Proyectos educativos de los centros docentes establecerán el sistema de participación del alumnado, y de los padres, madres o personas que ejerzan su tutela legal en el desarrollo del proceso de evaluación. Asimismo, los centros docentes establecerán en su Proyecto educativo el procedimiento por el cual, los padres, madres o personas que ejerzan la tutela legal del alumnado, o el propio alumnado si es mayor de edad, podrán solicitar las aclaraciones concernientes al proceso de aprendizaje del mismo a

El artículo 11 de la Orden de 30 de mayo de 2023, dice que "los criterios de evaluación contribuyen, en la misma medida, al grado de desarrollo de la competencia específica, por lo que tendrán el mismo valor a la hora de determinar su grado de desarrollo".

"Para determinar la calificación del alumnado no se ponderarán criterios de evaluación, ni instrumentos de evaluación, dado que se evalúan desempeños, se considerarán desarrollados en mayor o menor medida, y será ese grado de desempeño lo que determinará la calificación del alumnado, independientemente del instrumento utilizado para evaluarlo. Teniendo en cuenta que todas las competencias hay que trabajarlas y no existe jerarquía entre ellas, estando establecido en la normativa en vigor, a través de la relación con los descriptores operativos, el peso relativo de cada una."

La evaluación es un elemento fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que nos permite conocer y valorar los diversos aspectos que nos encontramos en el proceso educativo. Desde esta perspectiva, entre sus características diremos que será:

-Continua y global, por estar inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado, con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias que permitan al alumnado continuar su proceso educativo.

-Formativa, es decir, proporcionando una información constante que permita mejorar tanto los procesos como los resultados de la intervención educativa.

-Integradora, por tener en consideración la totalidad de los elementos que constituyen el currículo y la aportación de cada una de las áreas a la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y al desarrollo del perfil de competencia establecido para la Educación Secundaria.

-Objetiva, ya que el alumnado tiene derecho a ser evaluado conforme a criterios de plena objetividad, a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos de manera objetiva, y a conocer los resultados de sus aprendizajes para que la información que se obtenga a través de la evaluación tenga valor formativo y lo comprometa en la mejora de su educación. De igual modo, en la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se considerarán sus características propias y el contexto sociocultural del centro.

Los referentes para la evaluación serán:

-El perfil de salida, que define las competencias clave que el alumnado debe haber desarrollado con las orientaciones sobre el nivel de desempeño esperado al término de la Educación Secundaria que se establecen en los descriptores operativos.

-Las competencias específicas del área, que serán comunes para todos los ciclos de la etapa que establecen el nivel de desempeño esperado y nos indican los descriptores operativos a los que se da respuesta desde esta.

-Los criterios de evaluación de las diferentes áreas curriculares, como orientadores de evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos criterios se establecen para cada ciclo y se concretarán para cada curso en sus distintas unidades didácticas.

Evaluación inicial

"La evaluación inicial del alumnado ha de ser competencial y ha de tener como referente las competencias específicas de las materias que servirán de punto de partida para la toma de decisiones. Para ello, se tendrá en cuenta principalmente la observación diaria, así como otras herramientas. La evaluación inicial del alumnado en ningún caso consistirá exclusivamente en una prueba objetiva"

La evaluación inicial se realizará por el equipo docente del alumnado durante el primer mes del curso escolar.

Será el punto de referencia para la toma de decisiones relativas a la elaboración de las programaciones didácticas y al desarrollo del currículo que se adecuará a las características y al grado de desarrollo de las competencias específicas del alumnado.

Varios instrumentos de evaluación:

1. Observación directa: Mediante la cual trataremos de detectar y corregir dificultades en el alumnado, tanto en el proceso de aprendizaje, como en el manejo de los útiles de dibujo y otras técnicas de carácter artístico, así como la organización del trabajo.
2. Actividades introductorias o de motivación, para conseguir que el proceso de enseñanza aprendizaje resulte atractivo. Se comenzará cada unidad didáctica con presentaciones animadas o imágenes didácticas, espaciales y a color. Para ello emplearemos como recurso, la pizarra digital o el proyector.
3. De diagnóstico, para detectar el nivel de conocimientos previos.
4. De refuerzo y ampliación para reforzar carencias del estudiante con dificultades de aprendizaje y para atender a los alumnos que requieren un nivel más alto.
5. De desarrollo: Estas actividades consolidan y aplican los conocimientos básicos incorporados en las clases teóricas.
6. De Evaluación: Tareas (Problemas o Proyectos) que aplican los conocimientos y que se estructuran mediante los ejercicios básicos y las Actividades de Desarrollo.
7. Interdisciplinarias: Tareas que recogen contenidos y criterios de varias materias diferentes, incluso de distintos departamentos. Cabe destacar que el carácter creativo y expresivo de la EPVA, que permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes, como la geometría, con otras materias relacionadas con el ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático. Generalmente formarán parte de los diferentes programas educativos que se desarrollan en centro, como Aldea, Innicia, Igualdad, etc.
8. Complementarias: Tareas organizadas durante el horario lectivo, de acuerdo con el proyecto curricular y que tienen un carácter diferenciado de las propiamente lectivas, por el momento, espacio o recursos que utiliza.

El procedimiento de evaluación será mediante evaluación por competencias, asociando en cada tarea los criterios de evaluación, especificados en esta programación, que se van a evaluar en ellas.

Agentes de Evaluación.

No solo se emplearán modelos de heteroevaluación, en los que solo el profesor evalúa, sino que se emplearán técnicas de autoevaluación y coevaluación.

A lo largo de todo el curso, se realizará una valoración individual continuada, y la corrección de las prácticas y los trabajos tendrá como principal finalidad proporcionar a los alumnos un indicador acerca de cómo está desarrollando la asignatura, de manera que él mismo pueda autoevaluarse y valorar en qué medida funcionan sus técnicas de aprendizaje. Los ejercicios de clase que se tengan que realizar en casa estarán asociados a los criterios de evaluación de trabajarán y se corregirán en clase. El profesor explicará de nuevo la forma de solucionar cada Tarea, de modo que ellos vean sus propios errores, los corrijan en el momento y anoten la calificación que les corresponde ese día de forma que el profesor va anotando día a día como va cada estudiante. De esta misma forma se autoevaluarán las actividades en las que se concretan los ejercicios previos.

El Perfil Competencial:

Cada Criterio de Evaluación, todos asociados a las competencias en esta programación, quedará calificado de forma numérica en cada tarea, de forma que haciendo la media aritmética de la calificación de los criterios que incluyan una misma competencia se puede evaluar numéricamente cada competencia.

Dado que el nivel competencial adquirido debe expresarse en los términos Iniciado (I), Medio (M) y Avanzado (A), habrá, además que traducir la calificación obtenida de la siguiente forma:

Para la evaluación de los contenidos no superados en cursos anteriores, los/as alumnos/as deberán realizar una serie de tareas asociadas a los criterios de evaluación no superados. La primera entrega la deberá hacer la alumna o el alumno al final de la primera evaluación (en el mes de noviembre). La segunda y la tercera entrega, se realizarán al final de cada evaluación.

[illegible]

RÚBRICA PARA EVALUAR EL TRABAJO CON IMÁGENES

	Excelente (9-10)	Bueno (7-8)	Adecuado (5-6)	Mejorable (1-4)	Ponderación	Puntuación
Comprensión global	Capta el sentido global y reconoce las ideas principales, describiendo la información obtenida de manera ordenada.	Capta el sentido global de la imagen, describiendo la información fundamental.	Reconoce la información más básica de la imagen, comprendiendo la no reconocida con alguna ayuda.	Identifica algunas ideas con ayuda del docente o del alumnado.	%	
Interpretación y conexión	Relaciona la imagen con sus conocimientos previos y sus propias vivencias para favorecer la comprensión, mostrando interés y motivación.	Interpreta la imagen en relación con los conocimientos previos y sus propias vivencias para favorecer la comprensión.	Interpreta la imagen y establece algún tipo de relación con su ámbito cotidiano para favorecer la comprensión.	Interpreta la imagen siguiendo algunas instrucciones.	%	
Reflexión y valoración	Realiza valoraciones, reflexiones, juicios propios a partir de la imagen, integrando ideas propias de manera creativa.	Realiza generalmente valoraciones, reflexiones, juicios propios y/o creaciones a partir de la imagen, integrando ideas propias.	Realiza algunas valoraciones, reflexiones, juicios propios y/o creaciones a partir de la imagen.	Realiza alguna valoración, reflexión, juicio propio y/o creación de manera guiada.	%	
Tipo de imagen	Domina la diversidad de tipologías de imágenes atendiendo a su finalidad y con altas dosis de motivación en las respuestas.	Domina la mayoría de tipologías de imágenes mostrando predisposición e interés por seguir mejorando.	Comprende la mayoría de tipologías de imágenes siguiendo algunas instrucciones orales o escritas.	Necesita algún tipo de ayuda mediante instrucciones o ayuda directa de alguna persona para comprender el sentido global de las imágenes propuestas.	%	
					PUN- TUACIÓN FINAL	

RÚBRICA PARA EVALUAR LOS TRABAJOS INDIVIDUALES (láminas)

	Excelente (9-10)	Bueno (7-8)	Adecuado (5-6)	Mejorable (1-4)	Ponderación	Puntuación
Au- tonomía y confianza	Hace uso de sus recursos personales para el desarrollo de las actividades y las tareas propuestas superando las dificultades.	Hace uso de sus recursos personales para el desarrollo de las actividades y las tareas propuestas superando las dificultades con alguna ayuda.	Hace uso de sus recursos personales para el desarrollo de las actividades y las tareas propuestas superando las dificultades con supervisión y apoyo.	Necesita supervisión constante y ayuda para la realización de sus tareas.	%	
Creatividad	Utiliza estrategias creativas en el análisis del trabajo y en el planteamiento de propuestas de actuación.	Utiliza estrategias creativas en el análisis del trabajo o en el planteamiento de propuestas de actuación.	Utiliza alguna estrategia creativa en el análisis del trabajo o en el planteamiento de propuestas de actuación.	Utiliza alguna estrategia de manera orientada para proponer alguna iniciativa creativa.	%	
Gestión emo- cional	Sabe hacer frente a sus sentimientos y emociones, gestionándolos y eligiendo las soluciones que le permitan siempre resolver adecuada y positivamente sus situaciones y problemas.	Hace frente a sus sentimientos y emociones, gestionándolos y eligiendo las soluciones que le permitan generalmente resolver adecuada y positivamente sus situaciones y problemas.	Hace frente a sus sentimientos y emociones, gestionándolos y eligiendo las soluciones que le permitan a veces resolver adecuada y positivamente sus situaciones y problemas.	Manifiesta una inadecuada gestión de los sentimientos y emociones, no permitiéndole resolver positivamente sus situaciones y problemas.	%	
Actitud respetu- osa y responsable	Mantiene siempre una actitud respetuosa y responsable, razonando el sentido del compromiso respecto a uno mismo y a los	Generalmente mantiene una actitud respetuosa y responsable, razonando el sentido del compromiso respecto a uno	A veces mantiene una actitud respetuosa y responsable, razonando el sentido del compromiso respecto a uno mismo y a los demás.	Mantiene habitualmente una actitud poco respetuosa y responsable, con dificultades para comprometerse.	%	

	demás.	mismo y a los demás.				
Correción en la presentación	Presenta sus tareas de manera ordenada y legible de manera autónoma.	Presenta sus tareas de manera ordenada y legible con alguna ayuda.	Presenta sus tareas de manera ordenada y legible tras numerosas supervisiones y ayudas.	Generalmente necesita una supervisión constante para presentar las tareas ordenadas y legibles.	%	
Conclusión del trabajo	Concluye sus tareas correctamente y dentro de los plazos estimados, mostrando una actitud positiva hacia el trabajo.	Concluye sus tareas correctamente y dentro de los plazos estimados.	Concluye sus tareas dentro de los plazos con alguna ayuda para su consecución.	Concluye alguna tarea si se realiza una supervisión constante.	%	
					PUN- TUACIÓN FINAL	

16. TRATAMIENTO DE TEMAS TRANSVERSALES

El currículo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual promueve el desarrollo de actitudes y valores positivos y se adaptará a las características y necesidades particulares del alumnado. De esta forma, esta materia servirá de base para trabajar aspectos educativos de carácter transversal tan importantes como la educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, que se desarrolla a través del diseño cooperativo en equipo de mensajes visuales y audiovisuales, utilizando diferentes lenguajes y códigos; la educación para el consumo, favoreciendo una actitud crítica hacia los elementos que componen un mensaje publicitario, evitando dejarse llevar por modas o por la influencia de la publicidad; la educación para la igualdad de género, conociendo y valorando las aportaciones de las mujeres en el mundo del arte, evitando todo tipo de desigualdades y expresiones sexistas; el respeto a las diversas culturas, que se transmite dando a conocer las distintas expresiones artísticas, plásticas y audiovisuales, de culturas diferentes y de minorías étnicas, fomentando el interés y el respeto por dichas manifestaciones, evitando cualquier conducta xenófoba; la igualdad de oportunidades y la no discriminación, mediante la educación en el respeto y la valoración positiva de las diferentes posibilidades expresivas; y, finalmente, el autocontrol y el uso seguro de las TIC, al aplicarlas para realizar composiciones sencillas, proyectos artísticos de diseño o proyectos audiovisuales. La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejada en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción

de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

17. PLANES Y PROYECTOS

Estamos vinculados al la mayoría de los Planes y Proyecto del Instituto, aunque no estamos inscritos en todos, colaboramos siempre que es necesario.

- Proyecto de Coeducación.
- Proyecto de Bilingüismo
- Proyecto Biblioteca
- Proyecto Aula de Jaque
- Proyecto Aula de cine
- Proyecto Aldea
- Programa Comunica
- Proyectos STEAM.

18. PLAN DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES Y PLAN DE APOYO AL ALUMNADO REPETIDOR.

Programas de Refuerzo

Atendiendo a la Orden de ESO y Bachillerato, todo el alumnado que tenga materias pendientes de cursos anteriores, deberá contar con un Programa de Refuerzo. El formato del documento que aparece en las respectivas Órdenes.

La elaboración y aplicación del Programa de refuerzo la llevará a cabo el profesor de la materia de continuidad. En caso de no ser de continuidad, lo elaborará y hará llegar el Jefe/a de Departamento.

Procedimiento de entrega tanto de los programas de refuerzo como de profundización:

Se harán dos copias del programa. Ambas estarán firmadas por el profesor/a de la materia. Una de ellas se entregará al alumno/a para que la devuelva firmada por su familia y la otra será firmada por el alumno/a a modo de "recibí", que custodiará el docente mientras tanto.

Consiste en un plan de trabajo individualizado centrado en competencias y saberes no adquiridos en cursos anteriores que se seleccionan para facilitar la evaluación positiva de los contenidos del curso en que el alumno/a se encuentra matriculado (curso actual).

Tiene un carácter propedéutico o de creación de conocimientos previos para facilitar el éxito en el curso actual.

Este Departamento considera, dada la naturaleza de esta materia, que estar realizando un curso superior al de la asignatura pendiente, supone una actividad de recuperación y refuerzo adecuada y suficiente para lograr la superación de la misma, dado que los saberes básicos y las competencias adquiridas contemplan que los de rango superior se justifiquen sobre los de nivel inferior. El profesor/a podrá adoptar la decisión de acortar el proceso de recuperación sólo y cuando se den en el alumno las condiciones de interés, participación, trabajo y rendimiento adecuadas con el fin de permitirle centrar sus esfuerzos en el curso actual.

A los alumnos con la materia pendiente, cuando no haya continuidad en el curso actual, se les dará la información y materiales curriculares necesarios tras las Evaluaciones iniciales mediante un documento de Recuperación de pendientes que emitirá este Departamento y será colgado en la página del alumnado.

Para recuperar la materia será necesaria la entrega de trabajos en la fecha y lugar acordados.

Los trabajos que deben realizar, los tienen en las carpetas que se indican en dicho informe en la web del centro. Deben realizar los trabajos planteados para la 1ª, 2ª y 3ª Evaluación, e ir entregándolos gradualmente en el lugar y fecha que acordamos a continuación:

Plazos máximos de entrega (se pueden entregar antes):

1ª Evaluación:

lunes, 4 de diciembre, 2023

2ª Evaluación:

lunes, 11 de marzo, 2024

3ª Evaluación:

lunes, 10 de junio, 2024

Profesora que hará el seguimiento: Doña EVA RUIZ RUBIO.

1º DE BACHILLERATO (este curso no hay alumnos pendientes)

Alumnado que promociona a segundo curso con la materia DT1 pendiente y cursa DT2:

Dado el carácter de continuidad que tiene la asignatura en 2º de Bachillerato, será posible realizar el seguimiento de dicha recuperación durante el curso de la materia DT 2. El profesorado de DT 2, podrá plantear la entrega de actividades o exámenes extraordinarios.

Alumnado que promociona a segundo curso con la materia DT1 pendiente y no cursa DT2:

La recuperación se hará mediante los exámenes indicados en el documento que se le entrega al tutor.

2º DE BACHILLERATO (este curso no hay alumnos pendientes)

Con la asignatura suspensa.

Deberá reforzar sus dificultades, estudiar y aplicarse.

Podremos, para ello, incorporar nuevos recursos, como el material online con nuevos ejercicios e incluso software para la psp con ejercicios adaptados a diversos niveles de dificultad que pueden descargar gratuitamente en la play para el estudio de la descriptiva desde un punto de vista más novedoso.

PLAN DE APOYO AL ALUMNO REPETIDOR

Para los alumnos/as repetidores también se planteará la necesidad de refuerzo educativo, analizando la problemática individualmente para solventar las dificultades encontradas que eviten un nuevo fracaso escolar.

Deberá reforzar sus dificultades, estudiar y aplicarse.

Podremos, para ello, incorporar nuevos recursos, como el material online con nuevos ejercicios e incluso software para la psp con ejercicios adaptados a diversos niveles de dificultad que pueden descargar gratuitamente en la play para el estudio de la descriptiva desde un punto de vista más novedoso.

19. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Programas de refuerzo y de profundización

Atendiendo a la Orden de ESO y Bachillerato, además de todo el alumnado que tenga materias pendientes de cursos anteriores, **deberán** contar con este programa, aquellos alumnos y alumnas que tengan dificultades importantes en alguna materia y hayan sido propuestos por el tutor/a y/o equipo docente, tras la evaluación inicial, 1ª ó 2ª.

El formato del documento que aparece en las respectivas Órdenes

Programas de Profundización

El alumnado destinatario es el “altamente motivado para el aprendizaje” y también para el que presente altas capacidades intelectuales (sin adaptación curricular, es decir, no NEAE).

Elaboración y aplicación del Programa de Profundización:

Lo elabora y aplica el profesor de la materia objeto de profundización, sin modificación de los criterios de evaluación.

En ambos casos, se utiliza el mismo modelo, marcando la casilla que corresponda en el apartado 3 y cumplimentando el documento en lo que proceda.

Procedimiento de entrega tanto de los programas de refuerzo como de profundización:

Se harán dos copias del programa. Ambas estarán firmadas por el profesor/a de la materia. Una de ellas se entregará al alumno/a para que la devuelva firmada por su familia y la otra será firmada por el alumno/a a modo de “recibí”, que custodiará el docente mientras tanto.

Artículo 31. Medidas generales de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.

1. Se consideran medidas generales de atención a la diversidad y a las diferencias individuales las diferentes actuaciones de carácter ordinario que, definidas por el centro en su Proyecto educativo, se orientan a lograr el desarrollo integral, a la promoción del aprendizaje y del éxito escolar de todo el alumnado a través de la utilización de recursos tanto personales como materiales con un enfoque global e inclusivo.
2. Dado que cualquier alumno o alumna a lo largo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria puede presentar necesidades educativas, transitorias o permanentes, los centros deben establecer diferentes medidas generales de atención a la diversidad y a las diferencias individuales, que podrán ser aplicadas en cualquier momento de la etapa.
3. Estas medidas tienen como finalidad dar respuesta a los diferentes niveles de competencia curricular, motivación, intereses, estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado, mediante la puesta en marcha de estrategias organizativas y metodológicas destinadas a facilitar la consecución de los Objetivos de la etapa y la adquisición de las competencias clave.
4. Entre las medidas generales de atención a la diversidad y a las diferencias individuales se encuentran:
 - a) Agrupación de materias en ámbitos.
 - b) Apoyo en grupos ordinarios mediante un segundo profesor o profesora dentro del aula, preferentemente para reforzar los aprendizajes en los casos del alumnado que presente desfase en su nivel curricular.
 - c) Desdoblamientos de grupos.

- d) Agrupamientos flexibles. Esta medida, que tendrá un carácter temporal y abierto, en ningún caso supondrá discriminación para el alumnado.
- e) Sustitución de la Segunda Lengua Extranjera por una Materia Lingüística de carácter transversal.
- f) Acción tutorial como estrategia de seguimiento individualizado y de toma de decisiones en relación con la evolución académica del proceso de aprendizaje del alumnado.
- g) Metodologías didácticas basadas en el trabajo colaborativo en grupos heterogéneos, tutoría entre iguales y aprendizaje por proyectos que promuevan la inclusión de todo el alumnado.
- h) Actuaciones de prevención y control del absentismo.
- i) Distribución del horario lectivo de las materias optativas propias de la Comunidad Andaluza.
- j) Actuaciones de coordinación en el proceso de tránsito entre etapas que permitan la detección temprana de las necesidades del alumnado y la adopción de medidas

Artículo 44. Recomendaciones de metodología didáctica específica. Las recomendaciones de metodología didáctica específica para el programa de diversificación curricular son las siguientes:

- a) Se propiciará que el alumnado adquiera los Objetivos de la etapa y el grado suficiente de desarrollo de las competencias clave detalladas en el Perfil de salida de una forma activa y motivadora, fomentando el uso responsable de las nuevas tecnologías.
- b) Se buscará la máxima colaboración y participación de la comunidad educativa en el desarrollo de estos programas, trabajando las competencias específicas de los ámbitos de manera integrada, teniendo como referentes los principios pedagógicos de la etapa, con especial atención al tiempo de lectura planificada diaria.
- c) Se favorecerá el desarrollo personal y la inteligencia emocional del alumnado, fomentando para ello elementos necesarios como el autoconcepto, la autoestima, la confianza y la seguridad en sí mismo, con objeto de aumentar su grado de autonomía. Asimismo, se fomentará la comunicación, el trabajo cooperativo y la realización de actividades prácticas, creando un ambiente de aceptación y colaboración ajustado a sus intereses y motivaciones.
- d) Se podrán establecer situaciones de aprendizaje entre los distintos ámbitos, dotando de mayor globalidad, sentido y significatividad a los aprendizajes, contribuyendo con ello a mejorar el aprovechamiento por parte de los alumnos y alumnas.
- e) Mediante la acción tutorial se potenciará la comunicación con las familias del alumnado con objeto de mantener el vínculo entre las enseñanzas y el progreso personal de cada alumno y alumna, contribuyendo así a mejorar su evolución en los distintos ámbitos.

No podemos diferenciar entre una atención a la diversidad social, personal y cognitiva propia del aula, que se afrontará, en esta programación, bajo el paradigma del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), integrando desde el alumnado con dificultades hasta aquellos con altas capacidades o motivación, como indica la orden del 15 de enero 2021. Esto se llevará a cabo mediante un diseño flexible del currículo, y sus diferentes componentes (objetivos, contenidos, metodología, materiales, evaluación y organización), para crear contextos inclusivos de aprendizaje. Por tanto, nos centraremos en la capacidad y no en la discapacidad, priorizando una visión humanista de la educación, centrándonos en un modelo competencial y entendiendo que todos tenemos capacidades siendo los discapacitantes los contextos y no las personas.

Los intereses de los alumnos, su motivación, e incluso, sus aptitudes, se diferencian progresivamente a lo largo de esta etapa. Cada alumno y alumna posee una serie de peculiaridades que lo diferencia del resto de sus compañeros, por tanto, no todos ellos van a aprender al mismo ritmo, o van a tener las mismas capacidades e intereses. La educación debe permitir y facilitar desarrollos educativos distintos, que se

correspondan con esos intereses y aptitudes. El objetivo último de esta opción educativa es conseguir que el alumno o alumna alcance los objetivos generales de la etapa y desarrolle las competencias clave. Por lo tanto, la materia se organizará atendiendo a la diversidad del alumnado. Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y a la consecución de las competencias clave y los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria.

El desarrollo de la expresión personal y de la creatividad, uno de los objetivos esenciales del área, no puede darse sin las aportaciones personales de cada alumno, las que ponen de manifiesto su personalidad y experiencia particular. La atención a la diversidad es pues, no sólo una propuesta programática aislada. En esta materia se quiere trabajar la materia en su auténtica dimensión expresiva y creativa.

En la educación artística y visual, la atención a la diversidad de los alumnos reviste especial importancia debido a la complejidad de algunos de los contenidos del programa, y debe estar presente siempre en la actividad docente para lograr los mejores resultados. El Concepto Taller, fundamentado en la flexibilidad, propicia esta atención a lo diverso. Se entiende por atención a la diversidad el conjunto de actuaciones y medidas educativas que garantizan la mejor respuesta a las necesidades y diferencias de todos y cada uno de los alumnos y alumnas en un entorno inclusivo, ofreciendo oportunidades reales de aprendizaje en contextos educativos ordinarios.

El conjunto de actuaciones educativas de atención a la diversidad estará dirigido a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones, intereses, situaciones socioeconómicas y culturales, lingüísticas y de salud del alumnado, con la finalidad de facilitar la adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que le impida alcanzar la titulación de Educación Secundaria Obligatoria.

El Departamento atiende a la diversidad del alumnado de distintas formas:

- Se diversifica la información conceptual para que cada grupo de alumnos, según el criterio del profesor, pueda elegir los apartados más adecuados.
- Se asumen las diferencias en el interior del grupo y se proponen ejercicios de diversa dificultad de ejecución.
- Se distinguen los ejercicios que se consideran realizables por la mayoría de alumnos.
- Se facilita la evaluación individualizada en la que se fijan las metas que el alumno ha de alcanzar a partir de criterios derivados de su propia situación.

Las medidas de atención a la diversidad que establezcan los centros para la etapa de Educación Secundaria Obligatoria estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y a la consecución de las competencias clave y los objetivos de la etapa, y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que les impida alcanzar dichos objetivos y la titulación correspondiente.

Las medidas de atención a la diversidad tendrán como finalidad fundamental el adecuado aprovechamiento escolar, la atención personalizada y la superación de las dificultades de aprendizaje.

Programas de refuerzo del aprendizaje:

Si un alumno o alumna, por motivos diversos, requiere una atención individualizada para proseguir sin dificultades el proceso de aprendizaje en la materia, de acuerdo con el equipo educativo, la orientadora y el tutor, a partir del momento en el que estén identificadas y analizadas las necesidades específicas de alumnos en concreto, desarrollará un programa de refuerzo de aprendizaje.

Desde esta asignatura se dará respuesta a las dificultades que el alumno presente con un plan de trabajo individualizado, coordinado con el tutor y con el Departamento de Orientación y también, si fuera necesario, se contará con la colaboración de las familias. Este plan de trabajo individualizado contemplaría las competencias clave y objetivos mínimos que el alumnado debe alcanzar en esta área, y se incluirían actividades individuales y cooperativas, así como los materiales necesarios para el trabajo.

Se exigirá el cumplimiento objetivo y de los contenidos mínimos de la programación teniendo presente las dificultades del alumnado.

En este curso 2023/2024, tras comentar los diferentes casos con el departamento de orientación y el equipo educativo, y después de las reuniones de equipos docentes de la evaluación inicial, se considera que por el momento no es necesario establecer ninguno de estos programas de refuerzo, teniendo en cuenta que el carácter práctico y visual de la asignatura permite, gracias a un diseño flexible del currículo, con más facilidad adaptarse a los diferentes niveles y un trato más personalizado. Se acuerda que se observará a los diferentes estudiantes para tratar de detectar dificultades y en su caso valorar la apertura de un posible plan de refuerzo en el futuro, si se diera el caso que el estudiante no puede seguir el ritmo establecido.

Altas capacidades:

-Metodología:

Propuestas didácticas abiertas y contextualizadas, en función de las competencias y ritmos del alumno.

Aceptar diferentes modalidades de trabajo tanto en su ejecución como en su presentación.

Provocar situaciones de aprendizaje donde puedan aplicar fluidez, originalidad y flexibilidad de pensamiento, y se valore la creatividad y el pensamiento divergente.

Evitar la repetición mecánica, y no volver a hacer lo que ya saben y dominan.

Posibilitar la utilización de capacidades cognitivas de alto nivel: pensamiento abstracto, razonamiento simbólico, síntesis, pensamiento creativo, reflexión sobre lo hecho, etc..

Proponer actividades que impliquen lo anterior expuesto.

-Tipos de actividades:

La materia de EPVA es muy flexible, se adapta a todo tipo de capacidades, el nivel lo da el alumno (una actividad que utilice la técnica del collage la lleva a cabo un alumno de primaria o Matisse). Por ello para las actividades de ampliación nos centraremos más en las que se fomente:

- Identificar y relacionar contenidos.
- Comparar ideas, situaciones, resultados, descubrir relaciones.
- Interpretar datos, resultados, hechos...
- Generar muchas ideas y soluciones posibles.
- Realizar algo tangible: prototipos, objetos (diseño industrial), inventarios, recopilaciones, encuestas (publicidad)....
- Vivir la autenticidad del trabajo real, que el alumno vea su utilidad en el mundo real.
- La investigación, la indagación y la propia creatividad, favoreciendo la curiosidad y el interés.
- La autonomía para elegir recursos, técnicas...

-Recursos:

Lo más variados y flexibles posibles (según la actividad). Los alumnos también pueden proponer recursos cuando se tratan de actividades de ampliación.

-Agrupamientos:

Dependerán de la naturaleza de la actividad, pero se intentará que sean diversos: en ocasiones los alumnos aventajados pueden ayudar a sus compañeros pero también necesitan estar con quienes comparten sus intereses y formas de trabajar.

-Instrumentos de evaluación:

Los mismos utilizados en la materia. Además la observación individualizada, ello permitirá adaptar la metodología, las actividades y los recursos utilizados.

-Posibilitar la utilización de capacidades cognitivas de alto nivel: pensamiento abstracto, razonamiento simbólico, síntesis, pensamiento creativo, reflexión sobre lo hecho, etc.. a la hora de analizar los diferentes estilos y el patrimonio cultural

-La investigación, la indagación y la propia creatividad, favoreciendo la curiosidad y el interés.

-Análisis de los diferentes lenguajes visuales a lo largo de la Historia y en la actualidad.

-Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

-Interpretar datos, resultados, hechos...

-Generar muchas ideas y soluciones posibles.

-Realizar algo tangible: prototipos, objetos (diseño industrial), inventarios, recopilaciones, encuestas (publicidad)....

-Vivir la autenticidad del trabajo real, que el alumno vea su utilidad en el mundo real.

-El lenguaje visual y audiovisual

-El Diseño en todas sus modalidades.

RÚBRICA PARA EVALUAR EL TRATAMIENTO DE DIVERSIDAD EN EL GRUPO

TRATAMIENTO DE LA DIVERSIDAD EN EL GRUPO		MEDIDAS PARA LA DIVERSIDAD	Ponderación	Puntuación
DE COMUNICACIÓN	La comunicación docente-grupo no presenta grandes dificultades.	No se necesitan medidas.	%	
	La comunicación docente-grupo tiene algunas dificultades.	Proponer estrategias para mejorar la comunicación.	%	
	La comunicación docente-grupo tiene grandes dificultades.	Averiguar la causa de las dificultades y proponer medidas que las minimicen.	%	

	D	El grupo está motivado y tiene gran interés.	No se necesitan medidas.	%	
		Parte del alumnado está desmotivado y tiene poco interés.	Proponer estrategias que mejoren el interés y la motivación de esa parte del alumnado.	%	
		El grupo no tiene interés y está poco motivado.	Averiguar la causa de la desmotivación y proponer medidas que las minimicen.	%	
D E A C T I T U D Y C O L A B O R A C I Ó N		El grupo tiene buena actitud y siempre está dispuesto a realizar las tareas.	No se necesitan medidas.	%	
		Parte del alumnado tiene buena actitud y colabora.	Proponer actividades grupales en las que asuma responsabilidades el alumnado menos motivado.	%	
		El grupo tiene mala actitud y no colabora en las tareas.	Averiguar las causas del problema y adoptar medidas, estrategias, etc. para minimizar esas actitudes.	%	
				PUN- TUACIÓN FINAL	

20. METODOLOGÍA

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

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

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

El diseño de estas situaciones debe suponer la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado, posibilitando la articulación coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa. Las situaciones deben partir del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integren diversos saberes básicos. Además, deben proponer tareas o actividades que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado. Su puesta en práctica debe implicar la producción y la interacción verbal e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales. Las situaciones de aprendizaje deben fomentar aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los retos del siglo XXI.

Principios Pedagógicos:

El Departamento para el desarrollo de este apartado se basará en las siguientes recomendaciones:

1. Los centros elaborarán sus propuestas pedagógicas para todo el alumnado de esta etapa atendiendo a su diversidad. Asimismo, arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.
2. Las administraciones educativas determinarán las condiciones específicas en que podrá configurarse una oferta organizada por ámbitos y dirigida a todo el alumnado o al alumno o alumna para quienes se considere que su avance se puede ver beneficiado de este modo.
3. En esta etapa se prestará una atención especial a la adquisición y el desarrollo de las competencias establecidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y se fomentará la correcta expresión oral y escrita y el uso de las matemáticas. A fin de promover el hábito de la lectura, se dedicará un tiempo a la misma en la práctica docente de todas las materias.

4. Para fomentar la integración de las competencias trabajadas, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos y relevantes y a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

5. 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 trabajarán en todas las materias. En todo caso, se fomentarán de manera transversal la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

6. Las lenguas oficiales se utilizarán solo como apoyo en el proceso de aprendizaje de las lenguas extranjeras. En dicho proceso se priorizarán la comprensión, la expresión y la interacción oral.

7. Las administraciones educativas establecerán las condiciones que permitan que, en los primeros cursos de la etapa, los profesores con la debida cualificación impartan más de una materia al mismo grupo de alumnos y alumnas.

8. Corresponde a las administraciones educativas promover las medidas necesarias para que la tutoría personal del alumnado y la orientación educativa, psicopedagógica y profesional, constituyan un elemento fundamental en la ordenación de esta etapa.

9. De igual modo, corresponde a las administraciones educativas regular soluciones específicas para la atención de aquellos alumnos y alumnas que manifiesten dificultades especiales de aprendizaje o de integración en la actividad ordinaria de los centros, de los alumnos y alumnas de alta capacidad intelectual y de los alumnos y alumnas con discapacidad.

7. Contribución de la materia a las competencias clave:

Tal y como está recogido en el Anexo II de la Instrucción 9/2020, de 15 de junio, a través de la educación plástica visual y audiovisual se trabajarán las competencias de la siguiente manera:

La competencia conciencia y expresiones culturales (CCEC) se trabajará a partir de la puesta en valor y del trabajo en el campo de la imagen como lenguaje plástico. Aprender a valorar las cualidades estéticas de los diversos lenguajes plásticos y audiovisuales y construir una mirada crítica. Del mismo modo se trabajará desde la práctica para usarlas como lenguaje y forma de expresión propias. Se contribuirá también a la apreciación de diversas manifestaciones artísticas con especial interés en las de la comunidad autónoma de Andalucía.

La competencia en comunicación lingüística (CCL) a través del conocimiento del lenguaje específico de la materia, verbalizar ideas complejas relacionadas con las artes visuales y estableciendo paralelismos entre el lenguaje visual y el lingüístico.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) con el estudio de las relaciones matemáticas de elementos geométrico o los fenómenos físicos de la percepción.

En el desarrollo de la competencia digital (CD) se enfocará en el empleo de las tecnologías de la información tanto para la producción de recursos y construcción de imagen como en los proyectos de investigación programados.

El desarrollo de la competencia ciudadana. (CC) Se puede trabajar desarrollando hábitos de convivencia, respeto e higiene en el trabajo de taller. Del mismo modo en la disminución de prejuicios en una materia centrada en puntos de vistas variados y periféricos.

La competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) se enfocará en la transposición de los recursos de resolución de problemas e investigación trabajados en el aula en la vida cotidiana. Dado que esta materia da la posibilidad de reflexionar acerca del modo en que pensamos y percibimos, se desarrollará la autonomía y autoconocimiento.

La competencia emprendedora (CE) se construye desde la autonomía del alumnado a la hora de elegir proyectos y temáticas para sus proyectos, así como materializando ideas. La puesta en común de ideas e iniciativas potencian la autoimagen y la iniciativa trabajando de forma colectiva.

Competencia plurilingüe (CP) se trabajará desde el uso específico de términos de otras lenguas vinculados con la materia, así como relacionarse con software en inglés para edición de imagen y video.

Metodologías activas

Todos estos principios y orientaciones se van a ver concretados en un abanico amplio de escenarios y actividades que requerirán al alumnado poner en juego diferentes habilidades de pensamiento, utilizando los mecanismos diversos de recepción de la información y su posterior difusión, manejando una amplia riqueza de recursos y espacios que facilitan trascender de aprendizajes académicos a otros con mayor impacto en su vida personal, familiar o social a través de situaciones auténticas o retos, y todo ello afrontándolo de manera individual y también a través del aprendizaje cooperativo o situaciones de trabajo en equipo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Apostar por la cooperación supone huir de modelos basados en la competición donde solo importa el reto y no el grupo. También huye de la sumisión, donde solo importa la relación y no los retos que se proponen. Apostar por la cooperación supone compartir unos retos en equipo, siendo ambas cuestiones igualmente importantes para los niños y las niñas, ya que la educación integral incluye adquirir también competencias personales y sociales, además de conocimientos.

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

- Aprendizajes emocionantes. El investigador Francisco Mora asegura que el elemento esencial en el proceso de aprendizaje es la emoción porque solo se puede aprender aquello que se ama, aquello que le dice algo nuevo a la persona, que significa algo, que sobresale del entorno. «Sin emoción –dice– no hay curiosidad, no hay atención, no hay aprendizaje, no hay memoria». Las situaciones de aprendizaje de cada tema persiguen generar aprendizajes desde propuestas emocionantes que activen al alumnado y les provoquen a aplicar lo aprendido para dar respuesta a la situación problema. Cuando los aprendizajes son emocionantes, se genera un estado de motivación intrínseca, en la que la persona está inmersa en lo que está haciendo.
- Actividades emocionales integradas en cada tema. Integradas en cada uno de los temas con una secuencia lógica y progresiva que permita al alumnado tomar conciencia plena de las emociones en sus actividades cotidianas.

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

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

El uso de las TIC es otra de las claves fundamentales contempladas a nivel metodológico, y no solo para preparar al alumnado a saber hacer dentro del contexto digital, también para que entienda las TIC no como un fin en sí mismas, sino como un medio para el aprendizaje y la

comunicación (TAC: tecnologías del aprendizaje y la comunicación) y para el empoderamiento y la participación (TEP: tecnologías del empoderamiento y la participación). Se pretende que el alumnado sea el protagonista de su aprendizaje en el contexto digital, genere contenidos, los comparta, construya de manera conjunta y vaya más allá de ser un mero observador o consumidor. A su vez se nos presenta otro reto, que es procurar que todos los alumnos y alumnas adquieran las capacidades necesarias para llegar a ser competentes en el manejo digital, planteando una metodología basada en situaciones de la vida cotidiana y ligando el conocimiento a las experiencias y a la resolución de problemas. Se pondrá especial hincapié en esta finalidad, entendiendo la transversalidad de las tecnologías como herramienta fundamental para la adquisición del resto de competencias.

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

21. RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS

-Libros de texto:

-En 1º ESO: dado que no tenemos libro para este curso, utilizaremos el que ya se utilizó hace dos cursos.

Texto: Educación Plástica Visual y audiovisual 1º de ESO .Editorial ANAYA ISBN:978-84-698-7163-8

-En 2º ESO: los alumnos no disponen de libro. Utilizaremos un libro del curso anterior y que es de EPVA, en ocasiones concretas.

Texto : EPVA 2º ESO. Editorial SM ISBN: 978-84-139-2023-8

-En 3º ESO Bilingüe:

-Texto: "VISUAL AND AUDIOVISUAL ARTS" Editorial ANAYA ISBN:978-84-698-1654-7 (los alumnos no disponen de libro)

-ART GLOSSARY: vocabulary and definitions of common art terms(Elaborado por el Departamento de Dibujo)

-En 4º ESO: "Educación Plástica , Visual y Audiosual" 4º de ESO. ISBN Andalucía:978-84-1392-073-3

-En Bachillerato: Se darán apuntes de la asignatura.

-Materiales de dibujo: Plástica

En cada grupo y nivel se pedirán los distintos materiales y técnicas necesarios:

Lápices de color, témperas, compás, escuadra y cartabón, etc.....

Recursos:

-Aula de Dibujo: Caballetes, trípodes, diversas técnicas pictóricas...

-Proyector.

-Material cerámico y herramientas para trabajar los mosaicos.

-Fotocopias.

- Libros de arte de la biblioteca.
- Tablones grandes para los murales.
- Pinturas acrílicas y pinceles comprados por el centro.

En relación a los recursos ambientales y materiales tendremos en cuenta que en nuestro contexto cultural gran número de los estímulos que recibimos son de naturaleza táctil o visual. Esta información proviene de dos grandes fuentes: la que proporciona la naturaleza y la que proviene de la actividad y creación humana, donde están incluidos el diseño y las artes en general.

La realidad cotidiana, tanto natural como de imágenes y hechos plásticos, en la que viven inmersos los alumnos, y donde están los objetos de los distintos diseños y las imágenes transmitidas por los diversos medios (cine, TV, imagen digital, etc.), deberá ser siempre el punto de partida.

22. PROGRAMA DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Deben estar recogidas en la programación las actividades complementarias y extraescolares que se pretenden realizar desde el Departamento, diferenciando con claridad las primeras de las segundas. Proponemos las siguientes:

Actividades Complementarias: Tareas organizadas durante el horario lectivo, de acuerdo con el proyecto curricular y que tienen un carácter diferenciado de las propiamente lectivas, por el momento, espacio o recursos que utiliza.

-Colaboración con Escuela Espacio de Paz en la decoración del centro: murales, cuadros, adecuación de espacios...y con el Proyecto de Coeducación en todas las actividades que en éste se proponga. El alumnado será parte esencial y protagonista en dichas actividades.

1.- Realización de una exposición de los diseños y proyectos de la asignatura.

Actividades Extraescolares: Son aquellas actividades formativas que, no estando relacionadas necesariamente con el currículo, pueden ser programadas por los profesores, por otros miembros de la comunidad educativa o por otras instituciones, y que se pueden realizar dentro o fuera del recinto educativo.

1.- Asistencia a exposiciones (posible visita al Museo Picasso o al Museo Thyssen de Málaga), diseño, arquitectura, pintura (paisajes urbanos, abstracción geométrica).

2.- Participación en los concursos enfocados al diseño y la ilustración y actividades propuestos por el propio centro o por el Ayuntamiento de la localidad en la que se encuentre el centro.

-Salidas Propuestas:

Salida a la entrega de premios del Concurso de Murales contra la Violencia de Género, organizado por el Ayto. de Estepona. Aproximadamente hacia el 25 de Noviembre.

Posible visita guiada a recorrer los murales de Estepona. (fecha por determinar con el Ayto.) Alumnos de EPVA3

Posible visita al Museo Picasso (4º ESO).

23. PLAN DE LECTURA

INSTRUCCIONES DE 21 DE JUNIO DE 2023, DE LA VICECONSEJERÍA DE DESARROLLO EDUCATIVO Y FORMACIÓN PROFESIONAL, SOBRE EL TRATAMIENTO DE LA LECTURA PARA EL DESPLIEGUE DE LA COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

La lectura es una actividad inseparable e inherente al hecho de aprender. En el itinerario lector del alumnado y en su experiencia lectora por el sistema educativo sucede que se pasa de aprender a leer a aprender leyendo. En la actualidad, el alumnado se enfrenta diariamente a un

número ingente de textos multimodales, en distintas situaciones comunicativas, con diversas intenciones con los que, como individuo en sociedad, debe tomar decisiones, seleccionar las fuentes más fidedignas y aplicar criterios de recopilación de la información. Es, por tanto, la lectura un fenómeno transversal a toda materia o área en el ámbito de un centro docente que requiere de una planificación adecuada para lograr el mayor nivel de competencia en comunicación lingüística en la equidad, la calidad y la inclusión plena del alumnado en la Educación Básica.

Con carácter general, las actuaciones dirigidas a mejorar la competencia lectora del alumnado tendrán en consideración que la organización del tiempo de la lectura planificada deberá incluir tres momentos de desarrollo: antes, durante y después.

Antes:

Las actividades de prelectura deberán estar diseñadas para motivar el interés y para activar el mundo de referencias y conocimientos que previamente posee el alumnado. La presentación de conceptos, del vocabulario, del formato de lectura, entre otras cuestiones, se pueden sugerir como estrategias previas a la comprensión del texto. En esta fase de la planificación se pueden introducir elementos de comprensión como causa y efecto, comparación y contraste, personificación o técnicas de trabajo intelectual. Es el momento de dotar de objetivos a la lectura y dirigir al alumnado a la necesidad de leer.

Durante:

Las actividades durante la lectura ayudan a establecer inferencias de distinto tipo, a la revisión y comprobación de lo que se ha leído, a la toma de conciencia sobre la entonación empleada, a una relectura formativa en distintas dimensiones textuales y a un proceso de autoaprendizaje.

Después:

Las actividades tras la prelectura y la lectura deben dirigirse a la recapitulación, puesta en práctica de lo leído, el debate de ideas, el uso del conocimiento adquirido en distintos contextos de aprendizaje.

Por su parte, la planificación de la lectura en Educación Primaria tendrá en consideración estos cinco ejes referidos a la lectura:

1ª. Conciencia fonológica.

2ª. Conocimiento alfabético.

3ª. Fluidez.

4ª. Vocabulario: ampliación y organización.

5ª. Comprensión.

El Equipo Técnico de Coordinación Pedagógica diseñará un plan de lectura semanal y un horario, que especifique cuando se realizará la media hora de lectura diaria del alumnado. De esa manera todos los departamentos estarán implicados.

Desde el departamento de dibujo se trabajará el plan de lectura de centro desde la inclusión de actividades evaluables, específicas de la asignatura o interdisciplinares, que requieran la lectura comprensiva de un texto y su interpretación desde el Lenguaje Plástico mediante el desarrollo de un proyecto. Al menos una de estas tareas quedará incluida dentro de las unidades didácticas trabajadas en todas las asignaturas asociadas a este departamento.

La actividad y materia que ocupa este departamento, afecta fundamentalmente al tratamiento y elementos significativos de la imagen, la expresión gráfica y los códigos que articulan los entornos visuales en general. Nos ocupamos, por tanto, de una dimensión del lenguaje distinta, de la que se nos pide que analicemos su tratamiento.

Esta distinta dimensión no impide que en la praxis docente, podamos tener en cuenta estrategias que ayudan a un mejor desarrollo de los elementos del lenguaje y que comentamos a continuación.

- En este departamento no determinamos la obligación de disponer de un libro de texto. Esto supone la necesidad por parte del alumnado de recopilar la información tomando apuntes de las explicaciones de los profesores. Pensamos que la toma de apuntes, ayuda significativamente a desarrollar la expresión escrita y la comprensión de la información, mediante una dinámica de orden, síntesis y análisis de los contenidos.
- Es norma en el departamento, que la corrección de ejercicios y explicación de dudas en su realización, se haga tomando siempre como referencia los apuntes de los alumnos, forzando una lectura comprensiva de la información que manejan.
- Esta materia dispone de una terminología que le es propia y que determina elementos y procesos concretos en la práctica del dibujo. Consideramos que nuestra asignatura proporciona a los alumnos el conocimiento de un ámbito de lenguaje mayor. Prestamos especial atención a un uso correcto de esta terminología, necesaria para determinar con precisión esos elementos y procesos.
- Finalmente, asumimos como departamento la aplicación de los criterios ortográficos aprobados en el centro en el ámbito de nuestra competencia y de las características concretas de las materias que impartimos.

Plan de Lectura en 1º, 2º y 3º de ESO.

Una propuesta, entre otras que iremos añadiendo durante el curso : “La ilustración de la poesía”

Se plantea pues, la lectura en clase de poesías seleccionadas: Gloria Fuertes , Juan Ramón Jiménez, Bécquer.... Para posteriormente proceder a la ilustración libre y personal de las mismas (trabajo que comenzará en clase tras la lectura y que podrán terminar en casa dado que la mayor parte del tiempo de dichas clases se dedicará, como hemos dicho, a la lectura).

Se deberá hacer hincapié en la consecución de:

- Comprensión lectora.
- Vocabulario nuevo o desconocido que aparezca.
- Entonación y expresión oral en público.
- Interés y esfuerzo en el posterior trabajo de ilustración.

Plan de Lectura en 4º ESO.

En un principio se propondrán una serie de aplicaciones de lectura adaptada a la Unidad Temática:

Lectura de imágenes:

Proponemos la lectura y análisis del cómic. Presente en la Programación, y como vehículo puente entre la Literatura y el cine: el “story-board”.

Propondremos pues, un trabajo en las dos direcciones: Lectura de cómics y análisis de los mismos.

Y a su vez, la narración mediante imágenes de historias literarias.

Ej: Julio Verne, Las crónicas de Narnia, Persy Yacson y el ladrón del rayo, etc... (Podrán elegir sus lecturas para dicho trabajo).

Plan de Lectura para Dibujo Técnico de 1º y 2º de Bachillerato.

Reflexión en torno a las relaciones entre arquitectura, literatura de ficción y utopía a lo largo de la historia.

Mediante los relatos que nos muestra este libro como guía, se tratará de examinar diversos aspectos de un gran tema general: la estrecha relación que, desde las primeras culturas históricas hasta la modernidad más reciente, ha existido entre Literatura y Arquitectura.

Se complementa con la visualización de la exposición de maquetas (proyección en clase o visualización del vídeo de la exposición), así como la propuesta de la lectura de uno de los apartados (nos mostrará una perspectiva muy rica , breves exámenes de obras literarias que abarcan casi dos mil quinientos años de historia humana: desde la Antigüedad clásica (Platón, Plinio...) y la Edad Media (Las mil y una noches), pasando

por el Renacimiento (las diversas utopías del siglo XVI), el Barroco o el siglo XVIII, hasta llegar a la literatura más contemporánea, de los siglos XIX y XX.

ISBN 978-84-87619-17

Este volumen, catálogo de la exposición homónima celebrada en el Círculo de Bellas Artes, examina diversos aspectos de un gran tema general: la estrecha relación que, desde las primeras culturas históricas hasta la modernidad más reciente, ha existido entre Literatura y Arquitectura.

Desde el Poema de Gilgamesh, la pieza «literaria» más antigua de la humanidad, hasta las obras de autores contemporáneos como Jorge Luis Borges, Georges Perec o Umberto Eco, la exigencia de definir y evocar los lugares y espacios que sirven de marco a narraciones, obras dramáticas y poemas ha motivado con frecuencia que estas arquitecturas ficticias, imágenes construidas con palabras, desempeñen un papel tan relevante como el de los mismos personajes humanos. En este sentido, puede decirse que muchos escritores llevan dentro de sí un arquitecto, un creador de espacios. Y lo mismo sucede a la inversa: la historia de la arquitectura está hecha no sólo de edificios sino también de textos, de escritos que acogieron las ideas arquitectónicas o urbanísticas de sus autores o los sueños utópicos de quienes no pudieron plasmar sino en el papel sus casas o ciudades soñadas.

Este volumen persigue el objetivo de impulsar el conocimiento y la reflexión interdisciplinar sobre estos fructíferos intercambios y presentar al lector, de un modo visualmente atractivo, algunos de sus aspectos principales. Además de numerosos ensayos de corte general a cargo de reconocidos estudiosos sobre el tema, se incluyen breves exámenes de obras literarias que abarcan casi dos mil quinientos años de historia humana: desde la Antigüedad clásica (Platón, Plinio...) y la Edad Media (Las mil y una noches), pasando por el Renacimiento (las diversas utopías del siglo XVI), el Barroco o el siglo XVIII, hasta llegar a la literatura más contemporánea, de los siglos XIX y XX, con nombres fundamentales como J. W. Goethe, Edgar Allan Poe, Émile Zola, Theodor Fontane, Franz Kafka, Herman Hesse, Jorge Luis Borges, George Orwell, Ernst Jünger o Stanislaw Lem, entre otros muchos.

24. AUTOEVALUACIÓN.

PROCEDIMIENTOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

La evaluación es un elemento esencial del proceso de enseñanza aprendizaje que debe aplicarse tanto al aprendizaje del alumnado como a la revisión de la práctica docente. En este sentido la evaluación más que un instrumento de medición para calificar, es un medio que nos permite corregir algunos procedimientos docentes, retroalimenta los mecanismos de aprendizaje y permite plantear nuevas experiencias de aprendizaje.

La evaluación y autoevaluación docente deben servir al menos con dos propósitos:

- Ayudar al profesorado a encontrar nuevas vías que desarrollen sus destrezas profesionales.
- Facilitar la planificación del perfeccionamiento y desarrollo profesional individual y colectivo de los docentes.

La reflexión sobre la propia práctica docente es, pues, la mejor vía posible de formación permanente, especialmente, cuando se hace con rigor y con la ayuda de instrumentos válidos.

Se evaluará la adecuación de los objetivos, contenidos y criterios de evaluación a las características y necesidades de los alumnos. Los aprendizajes logrados por el alumnado. Las medidas de individualización especialmente las medidas de apoyo y refuerzo utilizadas. La programación y su desarrollo en particular, las estrategias de enseñanza, los procedimientos de evaluación la organización del aula y el aprovechamiento de los recursos. La relación con el alumnado, así como el clima de convivencia. La coordinación con el resto de profesores. Las relaciones con el tutor o la tutora y, en su caso, con las familias. De forma trimestral se emitirá un informe donde se recoge la valoración del seguimiento de esta programación.

INDICADORES DE LOGRO PARA LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	VALORACIÓN			
	POCO	MEDIO	ADECUADO	MUY SATIS-FACTO-RIO
Se adapta las programaciones a la realidad del alumnado y siguiendo el Proyecto de Centro.				
Se consulta la Programación y se establecen propuestas de mejora en el seno del Departamento.				
El alumnado va conociendo los criterios de evaluación fijados para cada trimestre y conoce sus avances.				
El profesorado que imparte docencia en el mismo nivel tiene una distribución coherente de criterios de evaluación y adecuación de los contenidos según las características del alumnado				
La programación está muy acorde con las pautas seguidas en el libro de texto.				
La programación como guía imprescindible para la programación de aula				
La programación está revisada con otros departamentos afines para no solapar ni contenidos ni criterios				
Una vez analizados los resultados académicos por evaluaciones, se elaboran propuestas de mejora a la programación.				

Indicadores de logro de evaluación docente:

Resultados de la evaluación de la materia:

- Aplico los criterios de evaluación establecidos para las distintas áreas de conocimiento que incluyo en mi programación.
- Realizo una evaluación inicial a principio de curso, para ajustar la programación, en la que tengo en cuenta el informe final del tutor o tutora anterior, y en su caso el del Equipo de Orientación Educativa.

- Utilizo diferentes medios para informar a las familias, al profesorado y al alumnado de los resultados de la evaluación (sesiones de evaluación, boletín de información, reuniones colectivas, entrevistas individuales, asambleas de clase, etc.).

Métodos didácticos y pedagógicos:

- Presento y propongo un plan de trabajo, explicando su finalidad, antes de cada unidad.
- Planteo situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar (trabajos, diálogos, lecturas, etc.).
- Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado, etc.
- Comunico la finalidad de los aprendizajes, su importancia, funcionalidad, aplicación real, etc.
- Doy información de los progresos conseguidos, así como de las dificultades encontradas.
- Facilito estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar fuentes de información, pasos para resolver cuestiones, problemas, doy ánimos y me aseguro la participación de todos y todas.

Adecuación de los materiales y recursos didácticos:

- Relaciono los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos de mis alumnos.
- Estructuro y organizo los contenidos dando una visión general de cada tema (mapas conceptuales, esquemas, qué tienen que aprender, qué es importante, etc.).
- Facilito la adquisición de nuevos contenidos a través de los pasos necesarios, intercalando preguntas aclaratorias, sintetizando, ejemplificando, etc.

Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales:

- Tengo en cuenta el nivel de habilidades del alumnado, su ritmo de aprendizaje, las posibilidades de atención, etc., y en función de ellos, adapto los distintos momentos del proceso de enseñanza aprendizaje (motivación, contenidos, actividades, etc.).
- Me coordino con otros profesionales (profesorado de apoyo, equipo de Orientación Educativa), para modificar y/o adaptar contenidos, actividades, metodología y recursos a los diferentes ritmos y posibilidades de aprendizaje.

Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles, adaptados:

- Utilizo suficientes criterios de evaluación que atiendan de manera equilibrada la evaluación de los diferentes contenidos.
- Propongo al alumnado actividades variadas (de diagnóstico, de introducción, de motivación, de desarrollo, de síntesis, de consolidación, de recuperación, de ampliación y de evaluación).
- Utilizo sistemáticamente procedimientos e instrumentos variados de recogida de información (registro de observaciones, apuntes del alumno, etc.).
- Uso estrategias y procedimientos de autoevaluación y co-evaluación en grupo que favorezcan la participación del alumnado en la evaluación.
- En las actividades que propongo existe equilibrio entre las actividades individuales y trabajos en grupo.

VALORACIÓN DEL SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	VALORACIÓN				OBSERVACIONES
	P O	M E D I O	A D E C U A D	M U Y S A T	

			O	I S F A C T O R I O	
El Departamento ha evaluado el grado de cumplimiento de la Programación.					
Ha realizado una evaluación de los resultados académicos de las materias de su responsabilidad.					
En su caso, ha hecho una valoración de los resultados obtenidos a partir de la aplicación de las medidas previstas en el Atención a la Diversidad y en las Concreciones del currículo de carácter general de este Centro.					
Ha recogido las principales dificultades de los miembros del Departamento.					
Ha recogido las propuestas de mejora de los miembros del Departamento.					
El Departamento ha evaluado el grado de cumplimiento de la Programación.					