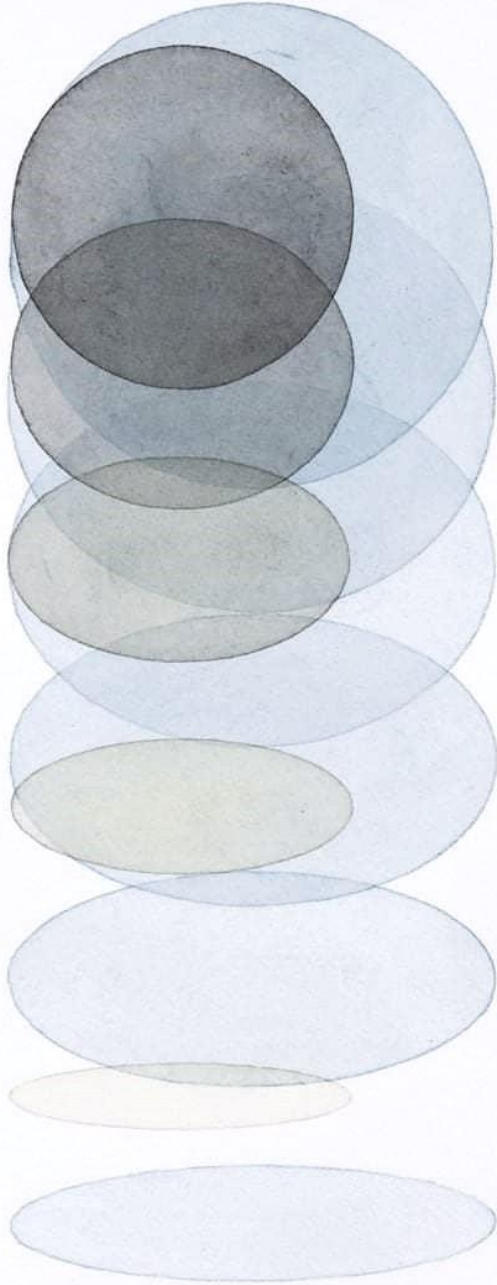


# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA



DEPARTAMENTO DE DIBUJO Y ARTES PLÁSTICAS.

CURSO 2023/2024

## ÍNDICE:

A.- INTRODUCCIÓN .....	2
B.- ESTRUCTURA DEL DEPARTAMENTO PARA EL CURSO ACTUAL.....	4
C.- INTRODUCCIÓN A LAS MATERIAS DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO, .....	7
D.- LOS OBJETIVOS, LAS COMPETENCIAS CLAVES, LA SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS POR CURSOS Y LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE, EN SU CASO, DE LAS MATERIAS, ÁMBITOS O MÓDULOS RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	22
E.- LA METODOLOGÍA; LA ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS, AGRUPAMIENTOS Y ESPACIOS; LOS MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS; Y LAS MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO .....	98
F.-. LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO Y LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y DE RECUPERACIÓN, CUANDO PROCEDA .....	101
G.- LOS INDICADORES, CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS, TEMPORALIZACIÓN Y RESPONSABLES DE LA EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE, DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN EL PLAN DE EVALUACIÓN INTERNA DEL CENTRO .....	109
ANEXO 1. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.....	111

## A.- INTRODUCCIÓN

La siguiente programación pretende reflejar las directrices que el Departamento de Dibujo va a llevar a cabo en sus actividades docentes durante el curso 2023-24 y que ha sido consensuada por todos los miembros de dicho Departamento.

Es responsabilidad del Departamento, ajustarse durante este curso 23/24 a la implantación de la LOMLOE en todos los cursos.

### **A1.- Principios y prioridades establecidos en el Proyecto Educativo del IES Carlos III de Toledo.**

El Instituto de Educación Secundaria Carlos III, es un Centro Docente Público. Inspiran su quehacer educativo los derechos constitucionales a la educación, de libertad de cátedra y de participación en el control y gestión del Centro.

Por su carácter de Centro Público, es un centro plural cuyas actividades se desarrollan dentro de una neutralidad ideológica contraria a cualquier tipo de discriminación.

Su actividad educativa se orientará a la consecución de los siguientes fines:

#### A nivel personal:

- El pleno desarrollo de la personalidad del alumno.
- La formación en el respeto de los derechos y libertades fundamentales y en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad dentro de los principios democráticos de convivencia.

#### A nivel académico:

- La adquisición de hábitos intelectuales y técnicas de trabajo, así como de conocimientos científicos, técnicos, humanísticos, históricos, estéticos y lingüísticos.
- La capacitación para el ejercicio de actividades profesionales.

#### A nivel social:

- La formación en el respeto a la pluralidad cultural de España.
- La preparación para participar activamente en la vida social y cultural.
- La formación para la paz, la cooperación y la solidaridad entre los pueblos.

### **A2.- Características del IES Carlos III: Tipo de alumnado.**

UBICACIÓN DEL IES CARLOS III: Avda. de Francia, nº 5, D.P. 45005, Toledo.

El Instituto de Educación Secundaria "CARLOS III", nacido como extensión del IES "SEFARAD" en 1989 y situado en una sede provisional en la Avenida Carlos III (de donde tomaría su nombre), se ubica con edificio propio en la Avenida de Francia, nº 5 desde el curso 1994/1995, en una zona de ensanche en el sector de Buenavista.

Este sector constituye una barriada moderna al noroeste de la ciudad que tiene como límites la carretera de Ávila y la Avenida de Europa, General Villalba y Barber. Este barrio tiene una extensión aproximada de 1.700.000 m<sup>2</sup>.

Desde la perspectiva sociocultural, su zona de influencia es heterogénea.

La mayor parte del alumnado pertenece al barrio en un 75%, procedente mayoritariamente de Colegios Públicos de la zona, "NARA", "GARCILASO DE LA VEGA", "ALFONSO VI", "EUROPA" y "VALPARAISO".

El 25% restante procede de zona rural, "JOSÉ MARÍA CORCUERA" (Polán), "NUESTRA SEÑORA DE LA NATIVIDAD" (Guadamur), "Miguel de Cervantes" (Mocejón), "Juan Palarea" (Villaluenga) y "Virgen de las Angustias" (Villaseca de la Sagra).

Aproximadamente, un tercio de madres y padres tienen estudios superiores, otro tercio tienen estudios medios y un tercio elementales.

En la Actualidad el IES Carlos III de Toledo imparte enseñanzas de ESO y de Bachillerato en las Modalidades de Ciencia y Tecnología y Humanidades y Ciencias Sociales.

Además como seña identificativa del centro se imparte el Programa del Diploma del Bachillerato Internacional desde el año 2001. Así mismo en la Etapa de la ESO se desarrolla el Programa de Bilingüismo en Inglés y desde el pasado curso 21/22 el programa CARMENTA.

### A3.- Marco Normativo.

#### - A3-1: Normativa Estatal

El ordenamiento jurídico que resulta de aplicación en nuestro ámbito profesional como docentes, emana del Derecho fundamental a la Educación, recogido en el artículo 27 de la Constitución Española de 1978, y que se concreta en la siguiente normativa, ordenada jerárquicamente, en base a los preceptos que enuncia el artículo 9.3 de nuestra carta magna, a expensas de la publicación de las disposiciones de desarrollo de la LOMLOE:

- **Ley Orgánica 2/2006**, de 3 de mayo, de Educación 2/2006, BOE de 4 de mayo), modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se Modifica la Ley Orgánica de Educación 3 (BOE de 29 de diciembre).
- **Real Decreto 732/1995**, de 5 mayo, por el que se establecen los derechos y deberes de los alumnos y las normas de convivencia en los centros (BOE de 2 de junio).
- **Real Decreto 217/2022**, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (BOE de 30 de marzo).
- **Real Decreto 243/2022**, de 5 de abril, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato (BOE de 6 de abril).

#### - A3-2: Normativa Autonómica:

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

- **Ley 7/2010, de 20 de julio**, de Educación de Castilla-La Mancha (en adelante LECM) (DOCM de 28 de julio).

- **Decreto 3/2008**, de 08-01-2008, de la convivencia escolar en Castilla-La Mancha (DOCM de 11 de enero).
- **Decreto 85/2018**, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre).
- **Decreto 8/2022**, de 8 de febrero, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de febrero) (de aplicación transitoria en los cursos LOE-LOMLOE hasta la publicación de las nuevas órdenes de evaluación).
- **Decreto 92/2022, de 16 de agosto**, por el que se regula la organización de la orientación académica, educativa y profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 24 de agosto).
- **Decreto 82/2022, de 12 de julio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).
- **Decreto 83/2022, de 12 de julio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).
- **Orden 166/2022**, de 2 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regulan los programas de diversificación curricular en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en Castilla-La Mancha (DOCM de 7 de septiembre).
- **Orden 118/2022, de 14 de junio**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de Castilla-La Mancha (DOCM de 22 de junio).
- **Orden 169/2022, de 1 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de Castilla-La Mancha (DOCM de 9 de septiembre).
- **Orden de 15/04/2016**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación del alumnado en la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (pendiente de derogación por nueva publicación)

## B.- ESTRUCTURA DEL DEPARTAMENTO PARA EL CURSO ACTUAL

Durante el presente curso 2023/2024 el Departamento de Dibujo del IES Carlos III, está formado por tres profesores: Dña. Elena María Martínez Alpañez, Funcionaria Interina, Dña. Pilar Gómez-Luengo Conde, Funcionaria con destino definitivo, y D. Mariano Esteban Núñez, Funcionario con destino definitivo y que ejerce la Jefatura del Departamento.

La distribución de materias del Departamento de Dibujo, de acuerdo a la Normativa vigente es la siguiente:

### Etapa de Educación Secundaria Obligatoria:

- Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 2º, 3 ESO.



- Optativas:
  - Proyectos de Artes Plásticas y Diseño 1º ESO
  - Expresión Plástica y Artística 4º ESO

### **Etapas de Bachillerato:**

#### **Materias Específicas del Bachillerato de la Modalidad de Ciencia y Tecnología:**

- Dibujo Técnico I
- Dibujo Técnico II

#### **Materia para cualquier modalidad del 2º de Bachillerato:**

- Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales.

La distribución de materias por profesores es la siguiente:

#### **Dña. Elena María Martínez Alpañez: (15h- Jornada parcial de 2/3)**

Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 3º ESO (6 grupos/**12h**)  
Expresión Plástica y Artística en 4º ESO (A+ B+ C+ D): (1 grupo/**3h**).

#### **Dña. Pilar Gómez-Luengo Conde: (20h)**

Dibujo Técnico I: 1 grupos (1º Bach. BI + 1º Bach B) y 1º Bach B (**4h**)  
Dibujo Técnico II: 2 grupos (2º Bach BI) y (2º Bach A) (2 grupos/**8h**)  
Proyectos de Artes Plásticas y Diseño 1º ESO (3 grupos/**6h**)  
Atención a los alumnos de no religión 1º Bach (2h)  
Coordinación del Módulo de CAS del PD del Bachillerato Internacional: **1h**

#### **D. Mariano Esteban Núñez: (20h)**

Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 2º ESO (5 grupos/**10h**)  
Creación de contenidos Artísticos y Audiovisuales (2 grupos/**8h**).  
Jefatura de Departamento de Dibujo: **2h**

Las Reuniones de Departamento se realizarán los martes a 5ª h (12,25h- 13,20) según horario oficial. Estas reuniones tienen lugar de forma habitual, salvo situaciones excepcionales comunicadas convenientemente.

El plan de trabajo del Departamento se describe a continuación, pudiendo ser adaptado según las necesidades y el desarrollo del curso. Durante el mes de septiembre y en los días previos al comienzo de las actividades lectivas se han llevado a cabo las siguientes actuaciones:

- Constitución del Departamento para el curso 2023-2024. Asignación de materias, cursos y grupos.
- Estudio del material didáctico.
- Elaboración del plan de trabajo anual del Departamento.
- Elaboración de la programación didáctica del Departamento.

Una vez iniciadas las actividades lectivas y durante el desarrollo del curso, el enfoque del plan de trabajo se centrará en:

- Reuniones de Departamento semanales en el día y la hora que para ese fin se recoge en el horario personal de cada profesor, este curso los martes de 12:25 a 13:20.

En las reuniones de Departamento se tratará de forma habitual:

1. El jefe de Departamento informará a los miembros de este de los acuerdos o decisiones adoptadas en la C.C.P. (Comisión de Coordinación Pedagógica), así como de las propuestas presentadas para su discusión y adopción de una postura común.
2. Seguimiento del cumplimiento de la programación de los diferentes cursos.
3. Coordinación de los profesores de un mismo curso y materia.
4. Información de normativa legal, disposiciones administrativas.
5. Estudio de las necesidades de material y equipamiento didáctico y propuestas de adquisición, en su caso.
6. Coordinación de actividades complementarias y extraescolares, en su caso.
7. Elaboración de la documentación (encuestas, planes de evaluación docente, informes...) que sea solicitada al departamento.
8. Información de las actividades de formación, perfeccionamiento o investigación del profesorado en el ámbito de competencia del Departamento.
9. Discusión de cuantos aspectos afecten al departamento, sus profesores y alumnos.
10. Se recogerán sugerencias, opiniones, experiencias y propuestas que puedan hacer los miembros del Departamento.

Al finalizar cada periodo de evaluación se analizará la adecuación de objetivos, contenidos, metodología y sistema de evaluación, estudiando propuestas de modificación y mejora en su caso.

En la primera reunión ordinaria tras cada evaluación, se analizarán los resultados obtenidos por los alumnos, tomando las medidas que se consideren necesarias para su mejora.

Tras la conclusión de las actividades lectivas y hasta final de curso se realizarán las siguientes actuaciones:

- Revisión de materiales didácticos.
- Análisis del cumplimiento y adecuación de la programación, estudiando las propuestas de modificación en su caso.
- Análisis de los resultados globales obtenidos por los alumnos, tomando las medidas que se consideren necesarias para su mejora.
- Elaboración de los planes de refuerzo educativo de medidas educativas complementarias para los alumnos que no aprueben la asignatura.
- Elaboración de la memoria final.

Atendiendo a las líneas de trabajo de este departamento, los componentes del mismo establecen los siguientes puntos:

- A principio de curso, durante el periodo no lectivo, el profesorado de este departamento, organizará, adaptará y planificará todo lo referente a espacios, infraestructura, materiales y programaciones didácticas, y al final del curso, cuando los alumnos han terminado de clases, se realizarán

todas las actividades necesarias para dejar en perfecto estado clases, almacenes, departamento, etc., y se elaborará la Memoria del departamento.

- En las reuniones del Departamento se debatirán cuestiones relacionadas con los problemas metodológicos de materias que imparten los miembros del departamento, así como el consenso para la evaluación de los criterios de evaluación, y las competencias específicas. Se colaborará en la búsqueda de soluciones a los problemas que vayan surgiendo, procurando coordinar las estrategias metodológicas, ya que la tendencia será el trabajo en equipos cooperativos y a la dimensión interdisciplinar de nuestras materias, promoviendo la colaboración con otros departamentos para impartir contenidos comunes y afines.
- También se revisarán las unidades didácticas, proyectos y situaciones de aprendizaje realizadas para la plataforma Classroom, abierta este año para los cursos de 1º, 2º, 3º Y 4º de ESO EPVA, 2º Bach. Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales, y el trabajo que van realizando los alumnos con la materia pendiente de otros cursos que también tienen su propio Classroom.
- Durante el curso se llevará a cabo la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje, la evaluación de la programación y de la práctica docente. Al acabar el curso se hará una valoración de las estrategias metodológicas empleadas de cara a introducir mejoras, sobre todo de los instrumentos de evaluación utilizados. Realizando así una autoevaluación a nivel de grupo-clase, y otra a nivel de Departamento.
- En las reuniones del Departamento se debatirán cuestiones relacionadas con los problemas metodológicos de las materias que imparten los miembros del departamento. Se colaborará en la búsqueda de soluciones a los problemas que vayan surgiendo, procurando coordinar las estrategias metodológicas.
- Al acabar el curso se hará una valoración de las estrategias metodológicas empleadas de cara a introducir mejoras.

## C.- INTRODUCCIÓN A LAS MATERIAS DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

En el curso actual 2023/24, se implanta en su totalidad el Currículo LOMLOE (LO 3/2020 de 29 de diciembre).

**En lo que respecta al Departamento de Dibujo, trascendiendo de los fines y desarrollo de los nuevos planteamientos normativos y refiriéndonos exclusivamente a la asignación curricular de las materias asignadas a nuestro Departamento, no existen grandes cambios significativos en las mismas, salvo a la distinta distribución por cursos, en la Etapa de ESO de la Materia de EPVA, que se cursa de acuerdo con la LOMLOE en los cursos 2º y 3, en lugar de en 1º y 2º ESO . Se mantiene la Materia de 4º ESO asignada al Departamento de Dibujo y de acuerdo a la nueva ordenación, la materia de Expresión Artística cuenta con una asignación semanal de 3h. Dibujo Técnico I y II se mantiene con la misma carga horaria, 4h por curso y de manera muy parecida.**

**Esta nueva situación favorece al aprendizaje e integración de los conocimientos desarrollados a través de nuestras materias, puesto que plantean una distribución ininterrumpida de las mismas a lo largo de la Etapa de ESO, lo que claramente favorecerá el proceso de Enseñanza- Aprendizaje del alumnado.**



Aparece como asignatura completamente nueva en nuestro departamento y de creación autonómica, para 2º de Bachillerato, la materia Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales con 4h semanales.

## C.1- OBJETIVOS DE ETAPA, EN RELACIÓN CON LAS MATERIAS DEL DEPARTAMENTO.

### -C1.1- ETAPA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

*\*Se reseñan en negrita aquellos objetivos directamente relacionados con la materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Proyectos de Artes Plásticas y Diseño*

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

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 y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, 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.**

## **C1.2- ETAPA DE BACHILLERATO**

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

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

**b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma, desarrollar su espíritu crítico, además de prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.**

**c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en cualquier momento y lugar, particularmente en Castilla-La Mancha, impulsando la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, además de por cualquier otra condición o circunstancia, tanto personal como social.**

**d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.**

**e) Dominar la lengua castellana tanto en su expresión oral como escrita.**

**f) Expresarse, con fluidez y corrección, en una o más lenguas extranjeras, aproximándose, al menos en una de ellas, a un nivel B1 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas, como mínimo.**

- g) Utilizar, con solvencia y responsabilidad, las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social, respetando y valorando específicamente, los aspectos básicos de la cultura y la historia, con especial atención a los de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales, además de dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar, de forma crítica, la contribución de la ciencia y la tecnología al cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística, literaria y el criterio estético como fuentes de formación y enriquecimiento cultural, conociendo y valorando creaciones artísticas, entre ellas las castellano-manchegas, sus hitos, sus personajes y representantes más destacados.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social, afianzando los hábitos propios de las actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- ñ) Fomentar una actitud responsable y comprometida con el medio ambiente en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del futuro de la humanidad. Objetivos del Desarrollo Sostenible agenda 2030.
- o) Conocer los límites de los recursos naturales del planeta y los medios disponibles para procurar su preservación, durante el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adoptando tanto los hábitos de conducta como los conocimientos propios de una economía circular.

## C.2- PERFIL DE SALIDA Y COMPETENCIAS CLAVE.

Se quiere destacar en el desarrollo de esta Programación Didáctica el protagonismo que, de acuerdo a los **Decretos 82/2022 y 83/2022 de 12 de julio** por los que se establecen respectivamente **la ordenación y el currículo de Educación Secundaria y la ordenación y el currículo de Bachillerato**, se otorga al PERFIL DE SALIDA en la Etapa de ESO, como elemento absolutamente innovador del Currículo.

### C2-1 EL PERFIL DE SALIDA

Se concibe como el elemento que debe fundamentar las decisiones curriculares, las estrategias y orientaciones metodológicas en la práctica lectiva y el elemento de referencia para la evaluación interna y

externa de los aprendizajes del alumnado. Concreta los principios y fines del sistema educativo referidos a la educación básica.

**Identifica y define**, en conexión con los retos del siglo XXI, **las competencias clave que todo el alumnado, sin excepción, debe haber adquirido y desarrollado al término de la educación básica.** Por tanto, el perfil de salida pretende aportar continuidad, coherencia y cohesión a la progresión del alumnado en el desempeño competencial entre las etapas que integran la enseñanza básica del sistema educativo.

Como elemento curricular básico que recoge las competencias para la realización personal, social y académica del alumnado en la enseñanza básica, es obvio que **debe ser único para todo el territorio nacional.**

En cuanto a su dimensión aplicada, **el Perfil de Salida se concreta en la formulación del conjunto de descriptores operativos de las competencias clave.**

Respecto a la Etapa de Bachillerato, los fines y principios que la ley establece para esta etapa, **se concretan en los descriptores operativos del grado de adquisición de las competencias clave previsto al finalizar la etapa, que se definen como continuación del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica.**

## COMPETENCIAS CLAVE

### Y DESCRIPTORES OPERATIVOS EN LAS ETAPAS DE ESO Y BACHILLERATO.

Las Competencias Clave se definen en los Decretos de Currículo como los desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar, con garantías de éxito, en su itinerario formativo, afrontando los principales retos y desafíos tanto globales como locales.

\*Estas competencias adaptan al sistema educativo español las establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

Si bien las Competencias Clave son comunes a las Etapas de ESO y Bachillerato, los Descriptores Operativos de las mismas **concretan para la Etapa de la ESO el Perfil de Salida del alumnado** mientras que en la Etapa de Bachillerato se plantean **como continuación del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica.**

## COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- Competencia plurilingüe (CP)
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)
- Competencia digital (CD)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
- Competencia ciudadana (CC)
- Competencia emprendedora (CE)
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).



## DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVES EN LAS ETAPAS DE ESQ Y BACHILLERATO.

A continuación se presentan en tablas conjuntas los Descriptores Operativos de cada Competencia Clave en las dos Etapas.

### Competencia en comunicación lingüística (CCL).

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.
CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.	CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.	CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.	CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.	CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.



## Competencia plurilingüe (CP).

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.	CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.	CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.
CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.	CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

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

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.	STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.	STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.
STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.	STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos  (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.	STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.
STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.	STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.

## Competencia digital (CD)

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.
CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.	CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.
CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.	CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

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

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.	CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.  CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.
CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.	CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.
CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.	CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.  CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.
CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.	CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.
CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.	CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.



## Competencia ciudadana (CC)

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
<p>CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.</p>	<p>CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.</p>
<p>CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución Española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.</p>	<p>CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.</p>
<p>CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p>	<p>CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.</p>
<p>CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.</p>	<p>CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecoddependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.</p>



## Competencia emprendedora (CE)

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
<p>CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.</p>	<p>CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.</p>
<p>CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.</p>	<p>CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.</p>
<p>CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.</p>	<p>CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.</p>

## Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...	Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...
<p>CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.</p>	<p>CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.</p>
<p>CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.</p>	<p>CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.</p>
<p>CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.</p>	<p>CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística. CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.</p>

## D.- PROGRAMACIÓN DE LAS MATERIAS DEL DEPARTAMENTO

De acuerdo al calendario de implantación de la LOMLOE Apartados 4 y 5 de la Disposición final quinta (calendario de implantación) de la LO 3/2020 de 29 de diciembre, a continuación se presentan las PPDD de la Materias del Departamento de Dibujo, todas ya en su conjunto LOMLOE.

### Programación LOMLOE Educación Plástica Visual y Audiovisual: 2º Y 3º ESO

#### 1.- INTRODUCCIÓN.

La expresión artística es fundamental para la vida del ser humano y el desarrollo de las sociedades en las que convive, tiene lenguajes propios que la convierten en una forma de comunicación universal y al mismo tiempo permite una diversidad de manifestaciones tan amplias como la creatividad de las distintas culturas. La materia de Educación plástica visual y audiovisual ofrece una relación directa y práctica con todas las competencias clave y, por su naturaleza integradora e interdisciplinar, es fundamental en esta etapa de desarrollo del alumnado, teniendo como finalidad principal proporcionar las herramientas y recursos que le permitan analizar y comprender la realidad natural, social y cultural que le rodea, al mismo tiempo que aprende a expresar, de forma creativa y crítica, sus sentimientos, ideas y experiencias.

Es importante que el alumnado no se convierta en mero observador pasivo de nuestra cultura y de la realidad social (una sociedad filtrada por referencias estéticas de todo tipo, presentes tanto en sus procesos de socialización, como de construcción de identidad), por lo que es necesaria una formación amplia a través de la actividad plástica, ya que **es un medio idóneo para formar ciudadanos activos, críticos y sensibles con el entorno que los rodea**, y de esta forma, conseguir que sean capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de imágenes y medios audiovisuales para después poder crear soluciones originales. La Educación Plástica es determinante para aprender a analizar y resolver problemas de forma creativa en diferentes áreas del conocimiento reforzando, al mismo tiempo, los contenidos trabajados en el resto de materias de la etapa. Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el alumno podrá sentirse capaz de manejar distintas herramientas y recursos en diferentes contextos, respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas.

#### 2.- CONTENIDOS

Bloques de contenidos programados para los cursos de 2º ESO:

- Bloque 1: Expresión plástica,
- Bloque 2: Comunicación audiovisual
- Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos, el alumno adquiere diferentes habilidades que le permitirán desarrollar una forma personal de expresarse.

Bloques de contenidos programados para los cursos de 3º ESO:

- Bloque 1: Expresión plástica,

- Bloque 2: Dibujo técnico aplicado a proyectos,
- Bloque 3: Fundamentos del diseño
- Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia).

Bloques de contenidos programados para los cursos de 4º ESO:

- Bloque 1: Técnicas gráfico plásticas I.
- Bloque 2: Técnicas gráfico plásticas II, aplicadas a proyectos.
- Bloque 3: Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

La formación en esta etapa engloba el aprendizaje de los distintos lenguajes plásticos, desde el cine, la fotografía, el diseño hasta el dibujo técnico. Estos recursos son fundamentales para asimilar contenidos de otras áreas y suponen la base fundamental para futuros estudios, respondiendo a las necesidades comunicativas actuales, profundizando en el proceso creativo para resolver problemas de la realidad cotidiana y el uso determinante de las nuevas tecnologías como medio expresivo.

### 3.- CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA DE EPV A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

**Conciencia y expresiones culturales.** El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la materia de Educación plástica visual y audiovisual ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversos materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

**Comunicación lingüística.** Será desarrollada durante todo el curso a través de los bloques de contenido, ya que los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, tanto de forma oral como escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia.

**Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.** La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad con la geometría y la representación objetiva de las formas. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciando el pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias básicas en Ciencia y Tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

**Competencia digital.** Se desarrollará a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, así como su transmisión en diferentes soportes para la realización de proyectos. También



proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual.

**Aprender a aprender.** Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

**Competencias sociales y cívicas.** A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva y respetuosa, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes.

**Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.** Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa y asumir responsabilidades; potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

## D2. PROGRAMACIÓN LOMLOE.

### SABERES BÁSICOS POR CURSOS Y LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

## ASPECTOS CURRICULARES Y METODOLÓGICOS DE LAS MATERIAS DE LA ESO

### Objetivos generales de la etapa

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

- Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- 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.
- Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.



- Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, incluidos los derivados por razón de distintas etnias, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- 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.
- 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.
- Comprender y expresarse en la lengua castellana con corrección, tanto de forma oral, como escrita, utilizando textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia de España, y específicamente de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural. Este conocimiento, valoración y respeto se extenderá también al resto de comunidades autónomas, en un contexto europeo y como parte de un entorno global mundial.
- Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- Conocer los límites del planeta en el que vivimos y los medios a su alcance para procurar que los recursos prevalezcan en el espacio el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adquiriendo hábitos de conducta y conocimientos propios de una economía circular.
- Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, conociendo y valorando las propias castellano-manchegas, los hitos y sus personajes y representantes más destacados.

## D2.1- Programación Educación Plástica, Visual y Audiovisual 2º ESO

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

2. EPVA.CE1 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.

10%

2. EPVA.CE2 Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

10%

2. EPVA.CE3 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.

10%

2. EPVA.CE4 Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

20%

2. EPVA. CE5 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.

20%

2. EPVA. CE6 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.

10%

2. EPVA.CE7 Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlas y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

10%

2. EPVA.CE8 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.

10%

## CRITERIOS Y PONDERACIÓN

### Relación Criterios de Evaluación (CR) asociados a sus Competencias Específicas (CE).

**2. EPVA. CE1 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. 10%**

2. EPVA.CE1.CR1 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.

50% MEDIA PONDERADA

2. EPVA. CE1.CR2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

50% MEDIA PONDERADA

**2. EPVA. CE2 Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. 10%**

2. EPVA.CE2.CR1 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.

50% MEDIA PONDERADA

2. EPVA.CE2.CR2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

50% MEDIA PONDERADA

**2. EPVA.CE3 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. 10%**

2. EPVA.CE3.CR1 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.

50% MEDIA PONDERADA

2. EPVA.CE3.CR2 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.

50% MEDIA PONDERADA

**2. EPVA.CE4 Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. 20%**

2. EPVA.CE4.CR1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.

50% MEDIA PONDERADA

2. EPVA.CE4.CR2 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.

50% MEDIA PONDERADA

**2. EPVA.CE5 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. 20%**

2. EPVA.CE5.CR1 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.

50% MEDIA PONDERADA



2. EPVA.CE5.CR2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

50% MEDIA PONDERADA

**2. EPVA.CE6 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.** 10%

2. EPVA.CE6.CR1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.

50% MEDIA PONDERADA

2. EPVA.CE6.CR2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

50% MEDIA PONDERADA

**2. EPVA.CE7 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.** 10%

2. EPVA.CE7.CR1 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.

100% MEDIA PONDERADA

**2. EPVA.CE8 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.** 10%

2. EPVA.CE8.CR1 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.

33.33% MEDIA PONDERADA

2. EPVA.CE8.CR2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

33.33% MEDIA PONDERADA

2. EPVA.CE8.CR3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

33.33 MEDIA PONDERADA

<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO</b>	
<b>SABERES BÁSICOS</b>	
<b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b>	Los géneros artísticos.
	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico
	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
<b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b>	El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.
	Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
	La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
	Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.
	El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.

<b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos</b>	Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el Diseño.
	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y el diseño, sus características funcionales y expresivas.
	Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los Sistemas de representación.
	El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en Diseño
<b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b>	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones
	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
	La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales
	Edición digital de la imagen fija y en movimiento
	Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje

## D2.2- Programación Educación Plástica, Visual y Audiovisual 3º ESO

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

3. EPVA.CE1 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. 10%

3. EPVA.CE2 Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las

opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. 10%

3. EPVA.CE3 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. 10%

3. EPVA.CE4 Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. 20%

3. EPVA.CE5 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. 20%

3. EPVA.CE6 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. 10%

3. EPVA.CE7 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. 10%

3. EPVA.CE8 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. 10%

## CRITERIOS Y PONDERACIÓN

### Relación Criterios de Evaluación (CR) asociados a sus Competencias Específicas (CE).

**3. EPVA.CE1 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.**

**10%**

3. EPVA.CE1.CR1 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.

50% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE1.CR2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

50% MEDIA PONDERADA

**3. EPVA.CE2 Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.**

**10%**

3. EPVA.CE2.CR1 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.

50% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE2.CR2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

50% MEDIA PONDERADA

**3. EPVA.CE3 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.**

**10%**

3. EPVA.CE3.CR1 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.

50% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE3.CR2 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.

50% MEDIA PONDERADA

**3. EPVA.CE4 Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.**

**20%**

3. EPVA.CE4.CR1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.

50% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE4.CR2 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.

50% MEDIA PONDERADA

**3. EPVA.CE5 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.**

**20%**

3. EPVA.CE5.CR1 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.

50% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE5.CR2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

50% MEDIA PONDERADA

**3. EPVA.CE6 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.** **10%**

3. EPVA.CE6.CR1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.

50% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE6.CR2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

50% MEDIA PONDERADA

**3. EPVA.CE7 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.**

**10%**

3. EPVA.CE7.CR1 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.

100% MEDIA PONDERADA

**3. EPVA.CE8 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.**

**10%**

3. EPVA.CE8.CR1 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.

33.33% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE8.CR2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

33.33% MEDIA PONDERADA

3. EPVA.CE8.CR3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

33.33% MEDIA PONDERADA

<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO</b>	
<b>SABERES BÁSICOS</b>	
<b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b>	Los géneros artísticos. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico
	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
<b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b>	El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.
	Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
	La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
	Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.



<b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos</b>	El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
	Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el Diseño.
	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y el diseño, sus características funcionales y expresivas.
	Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los Sistemas de representación.
	El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en Diseño
<b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b>	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones
	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
	La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales
	Edición digital de la imagen fija y en movimiento
	Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje

### D2.3- Programación EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

Esta materia 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.

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.

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.

## PONDERACIÓN.

4.EXA. CE1 Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.  
25%

4.EXA. CE2 Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.  
25%

4.EXA. CE3 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.  
25%

4.EXA. CE4 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.

25%

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN.

### CRITERIOS Y PONDERACIÓN

#### Relación Criterios de Evaluación (CR) asociados a sus Competencias Específicas (CE).

**4. EXA.CE1 Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.**

25%

4. EXA.CE1.CR1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

50% MEDIA PONDERADA

4. EXA.CE1.CR2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

50% MEDIA PONDERADA

**4. EXA.CE2 Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.**

25%

4. EXA.CE2.CR1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.

50% MEDIA PONDERADA

4. EXA.CE2.CR2 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.

50% MEDIA PONDERADA

**4. EXA.CE3 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.**

**25%**

4. EXA.CE3.CR1 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.

50% MEDIA PONDERADA

4.EXA.CE3.CR2 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.

50% MEDIA PONDERADA

**4. EXA.CE4 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.**

**25%**

4. EXA.CE4.CR1 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.

33.33% MEDIA PONDERADA

4. EXA.CE4.CR2 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.

33.33% MEDIA PONDERADA

4. EXA.CE4.CR3 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.

33.33% MEDIA PONDERADA



## Competencias específicas y descriptores

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y ARTÍSTICA 4ºESO		
COMPETENCIAS CLAVE	DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA DESCRIPTORES OPERATIVOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<b>Comunicación lingüística CCL</b>	CCL1: Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.	<p>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.</p> <p>La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas a lo largo de la historia. A través de las diferentes artes, el ser humano se define a sí mismo, aportando sus valores y convicciones, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación, bien sea por rechazo, con todos los matices entre estas dos posiciones. Una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y</p> <p>la variación de los mismos a lo largo de la historia ayuda al alumnado en la adquisición de un sentir respetuoso hacia las demás personas.</p> <p>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</p>
<b>Personal, social y de aprender a aprender CPSAA</b>	CPSAA1: Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.	
<b>Ciudadana CC</b>	CC1: Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto. CC2: Analiza y asume fundamentamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.	
<b>Conciencia y expresiones culturales CCEC</b>	CCEC1: Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.	

		<p>las</p> <p>sociedades que dan lugar a dichas producciones.</p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.</p>
<b>CCL</b>	CCL1: Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.	<p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p>La realización de obras propias contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras y sobre las obras de otras personas. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo</p>
<b>CPSAA</b>	CPSAA1: Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de los demás y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.	
<b>CC</b>	<p>CC1: Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.</p> <p>CC3: Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p>	

<p><b>CCEC</b></p>	<p>CCEC1: Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.        CCEC3: Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.</p>	<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.</p>
<p><b>CCL</b></p>	<p>CCL1: Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</p>	<p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del</p>
	<p>CCL2: Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, signados, escritos o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p>	<p>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</p>
<p><b>CD</b></p>	<p>CD1: Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la</p>	<p>formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips,</p>

	propiedad intelectual.	formatos
<b>CPSAA</b>	CPSAA4: Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.	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,
<b>CC</b>	CC1 Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto. CC3: Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.	además de ayudar a interiorizar el placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una mirada empática y despojada de prejuicios.
<b>CCEC</b>	CCEC2: Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	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.
<b>CCL</b>	CCL2: Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.	4. 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
<b>CD</b>	CD1: Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad,	
	seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual. CD2: Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.	como fuente generadora de ideas y respuestas. En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias. Para que el alumnado entienda las producciones artísticas y digitales de la actualidad y se inicie en la realización de producciones propias, puede promoverse la aproximación al conocimiento de distintos saberes, entre los que se pueden incluir: el lenguaje técnico matemático propio de la geometría, la evolución de internet como soporte artístico y comunicativo, la cinematografía, los instrumentos ópticos y/u otros que se consideren necesarios.
<b>STEM</b>	STEM1 Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario. STEM3: Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.	En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y
<b>CPSAA</b>	CPSAA3: Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.	
<b>CC</b>	CC3: Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.	



<b>CCEC</b>	CCEC2: Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	determinando sus coordenadas básicas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, STEM1, STEM3, CPSAA3, CC3, CCEC2.
<b>CCL</b>	CCL2: Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.	5. 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
<b>CD</b>	: Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones	
<b>CPSAA</b>	<p>acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.</p> <p>CPSAA1: Regula y expresa sus emociones fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.</p> <p>CPSAA3: Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de los demás y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.</p> <p>CPSA4: Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.</p>	<p>propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>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.</p> <p>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</p>

<b>CC</b>	CC3: Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando sus propios juicios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.	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.
<b>CCEC</b>	CCEC3: Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa. CCEC4: Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.
<b>CCL</b>	CCL2: Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.	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.
<b>CD</b>	CD1: Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	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.
<b>CPSAA</b>	CPSAA3: Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de los demás y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.	
<b>CC</b>	CC1: Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos sociales,	

	<p>históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en diferentes contextos socio- institucionales.</p>	<p>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.</p>
<b>CCEC</b>	<p>CCEC3: Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>
<b>CCL2</b>	<p>CCL2: Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p> <p>CCL3: Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>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.</p> <p>El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos, desde los más tradicionales, como la pintura, hasta los más recientes, como el audiovisual, la instalación o la <i>performance</i>. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que experimente con los diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente.</p>
<b>CD</b>	<p>CD1: Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.</p> <p>CD2: Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje</p>	<p>El alumnado debe aplicar este conocimiento de las</p>

	<p>permanente.          CD5: Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.</p>	<p>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.</p>
<b>CC</b>	<p>CC1: Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.          CC3: Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.</p>	
<b>STEM</b>	<p>STEM3: Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o</p>	
	<p>modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>
<b>CCEC</b>	<p>CCEC4: Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.</p>	



<b>CCL</b>	CCL1: Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.	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.
<b>STEM</b>	STEM3: Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.	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.
<b>CD</b>	: Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	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.
<b>CPSAA</b>	CPSAA3: Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas. CPSAA5: Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.	Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.
<b>CE</b>	CE3: Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.	



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

### c. Contribución de las materias a la adquisición de las competencias clave

#### COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

Esta competencia clave, supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber.

La trabajamos desde todas las competencias específicas (1 a 8), con los descriptores operativos CCL1 Se expresa de forma oral, escrita o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a diferentes contextos, participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa. CCL2, Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos, ... CCL3, Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad, etc.

El arte, una vez más, es un nexo de unión entre diferentes lenguajes y materias. Potenciar los momentos comunes de debate e intercambio de ideas y propuestas, respecto a un planteamiento interdisciplinar, favorece la madurez del alumnado y mejora su forma de relacionarse e integrarse con el entorno.

Trabajamos esta competencia a través de los Saberes básicos: Los géneros artísticos, Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local, El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión, Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual, El proceso creativo, El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones, Lectura y análisis de imágenes visuales y audiovisuales.

#### COMPETENCIA PLURILINGÜE

Desde esta materia no hay contribución a la competencia plurilingüe

#### COMPETENCIA MATEMÁTICA Y EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E

##### INGENIERÍA

Esta competencia entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y la representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

Desde la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual se trabaja a través de las competencias específicas 4, 7 y 8, con los descriptores STEM1 y STEM3. El uso de métodos inductivos y deductivos, empleando diferentes estrategias para resolver diferentes problemas, analizando críticamente las soluciones. Se utilizará el pensamiento científico para entender y explicar diferentes fenómenos, fomentando la experimentación y la indagación precisa y veraz.

Se plantean actividades y proyectos de diseño 2D y 3D, en los que se da solución a una necesidad o problema de forma creativa, valorando la importancia de la sostenibilidad, el cuidado del

Medio ambiente y el impacto de los mismos. Se da solución a un problema de diseño de forma creativa y en equipo.

A través de la geometría y de algunos proyectos y situaciones de aprendizaje planteados de forma interdisciplinar, en los que estudiamos proporciones, porcentajes, volúmenes, ... también se trabaja la competencia matemática, con diferentes métodos de dibujo y aplicaciones prácticas.

Saberes básicos: Las formas geométricas en el arte y el entorno. Patrimonio Arquitectónico; La percepción visual, Espacio y volumen; Forma y color; Composición; Geometría plana; Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño; Técnicas de expresión gráfico-plástica en dos y tres dimensiones; El módulo en diseño; La imagen fija y en movimiento.

## COMPETENCIA DIGITAL

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluyendo la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática y la creación de contenidos digitales.

Contribuimos a la consecución de esta competencia a través de las competencias específicas: 3, 4, 5, 6, trabajando los descriptores CD1, CD2, CD3, CD5 Realizando búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica, aprendiendo diferentes estrategias de tratamientos de la información, y archivándolos, compartiéndolos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual. El alumnado gestiona su entorno digital a través de plataformas como Classroom y a través del proyecto Carmenta, creando contenidos digitales y aprendiendo a través de ellos. Se enseña al alumnado el uso de diferentes herramientas digitales en formato web o aplicación móvil/Tablet y plataformas virtuales, de manera que el alumno pueda seleccionar más adelante, con criterio, la más adecuada en función de la tarea o proyecto a desarrollar, y la forma en la que quiere comunicar el trabajo realizado o compartirlo. También se plantearán tareas que impliquen la comunicación, colaboración e interactuar compartiendo contenidos en plataformas virtuales, gestionando de forma responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red.

## COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER

Esta competencia clave implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia, y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida.

Lo trabajaremos a través de las competencias específicas 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 8, relacionadas con los descriptores operativos 1, 3, 4 y 5, aprendiendo las fases del proceso creativo de un proyecto, comprendiendo la importancia de la coordinación interdisciplinar de un proyecto, siendo conscientes de la visión integral y global que aportan, de su incidencia en el entorno más cercano y en el propio desarrollo personal. Promoviendo la gestión de las emociones del propio alumnado, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la motivación hacia el aprendizaje. La realización de autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje será también un instrumento relevante para desarrollar esta competencia.

## COMPETENCIA CIUDADANA

Contribuimos a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica. Fomentaremos el compromiso activo con la sostenibilidad y los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos y la reflexión crítica de algunos de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo. Trabajando también en torno a algunos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Fundamentamos nuestra materia en los proyectos y el trabajo cooperativo y en equipo, con lo que contribuiremos en el respeto por las normas, la empatía, la equidad y el espíritu constructivo en la interacción con los demás.

Se contribuirá con el trabajo de las competencias específicas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, trabajando los descriptores CC1, CC2 y CC3.

## COMPETENCIA EMPRENDEDORA

Contribuimos a esta competencia a través de la competencia específica 8, entrenando el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación.

La colaboración con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación será base en el trabajo por proyectos.

Después de cada proyecto o planteamiento se hará un ejercicio de evaluación de las fortalezas y debilidades propias, para mejorar y favorecer el trabajo individual y el de equipo. Realizando una reflexión sobre el proceso de creación de cada proyecto.

## COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES

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

Contribuimos a través de las ocho competencias específicas que se detallan en esta

materia con todos sus descriptores operativos.

A través del desarrollo y aprendizaje de nuestra materia estudiaremos diferentes manifestaciones artísticas y culturales, y la expresividad de los elementos gráfico-plásticos que las componen, los medios, los soportes y las diferentes técnicas artísticas. De manera que el alumnado también podrá expresarse a través de estos elementos y generar pequeñas obras de arte, desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que se ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa. Ver el mundo a través de los ojos del arte supone otra forma de mirar y dar forma a lo que nos rodea. Trabajando, sobre todo, a través de los Saberes básicos del Bloque A: Patrimonio artístico y cultural, en el que se concretan los géneros artísticos, las manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local. Y el bloque relacionado con Técnicas artísticas, las posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual.

En cada unidad o situación que se plantea en el aula habrá referentes artísticos con prevalencia de artistas hombres y artistas mujeres.

#### d. Criterios de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje será continua, formativa e integradora.

Son el referente fundamental para valorar la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida.

1. Competencia específica 1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.
  - 1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.
  - 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.
2. Competencia específica 2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.
  - 2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.
  - 2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

3. Competencia específica 3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.
  - 3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.
  - 3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.
4. Competencia específica 4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.
  - 4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.
  - 4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.
5. Competencia específica 5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.
  - 5.1. Expresar y materializar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.
  - 5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales o audiovisuales, individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo el proceso y pensamiento creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad en los procesos, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.
6. Competencia específica 6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.
  - 6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.



- 6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.
7. Competencia específica 7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.
- 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.
8. Competencia específica 8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.
- 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.
- 8.2. Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tienen los lenguajes visuales y audiovisuales, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa, las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.
- 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales o audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

#### e. Saberes básicos y secuenciación de los mismos

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

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

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

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

- El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento

visual.

- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
- Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.

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

- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y el diseño, sus características funcionales y expresivas.
- Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los Sistemas de representación.
- El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en Diseño

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

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

La 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 plantea 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.

## D2.2- Proyectos de Artes Plásticas y Diseño. 1º ESO

### PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO 1º ESO

#### SABERES BÁSICOS

<b>A. El proceso creativo</b>	- Fases del proceso creativo.
	- Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.
	- Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.
<b>B. El arte para entender el mundo</b>	- El arte como medio de expresión a lo largo de la historia
	- Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.
	- El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.
<b>C. Experimentación con técnicas artísticas.</b>	- Técnicas y medios gráfico-plásticas
	- Técnicas y medios audiovisuales.
	- Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.
<b>D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo</b>	- Arte y ciencia.
	- Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad
	- Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.

**PONDERACIÓN DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN – PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO  
 1º ESO**

COMPETENCIA ESPECÍFICA	P	DESCRIPTORES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	P
1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.	15%	CCL1, CP1, CD3, CE3, CPCSAA5, CCEC4,	1.1. Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.	3,0%
			1.2. Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.	3,0%
			1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.	9,0%
2. Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.	15%	CCL3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2	2.1. Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.	7,0 %
			2.2. Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.	8,0%



<p>3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.</p>	<p><b>30%</b></p>	<p>CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4</p>	<p>3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.</p>	<p>10%</p>
			<p>3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.</p>	<p>10%</p>
			<p>3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos</p>	<p>10%</p>
<p>4. Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad.</p>	<p><b>20%</b></p>	<p>CCL1, CCL5, CP1, CC1, CD3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>4.1. Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.</p>	<p>10%</p>
			<p>4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.</p>	<p>10%</p>
<p>5. Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión</p>	<p><b>20%</b></p>	<p>CCL1,CCL5,CP1,STEM3, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE2</p>	<p>5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.</p>	<p>10%</p>
			<p>5.2. Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.</p>	<p>10%</p>

global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.			
---	--	--	--

## D2.1- ASPECTOS CURRICULARES Y METODOLÓGICOS DE LAS MATERIAS DEL BACHILLERATO

### a. Objetivos generales de la etapa

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

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

- j) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- k) Desarrollar la sensibilidad artística, literaria y el criterio estético como fuentes de formación y enriquecimiento cultural, conociendo y valorando creaciones artísticas, entre ellas las castellano-manchegas, sus hitos, sus personajes y representantes más destacados.
- l) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social, afianzando los hábitos propios de las actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental.
- m) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- n) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.
- o) Conocer los límites de los recursos naturales del planeta y los medios disponibles para procurar su preservación, durante el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adoptando tanto los hábitos de conducta como los conocimientos propios de una economía circular.

### D2.3- DIBUJO TÉCNICO BACHILLERATO

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

Para favorecer esta forma de expresión, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía. El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinarios, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa. Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de Bachillerato, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

Para contribuir a lo citado anteriormente, esta materia desarrolla un conjunto de competencias específicas diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

El desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado. En este sentido, los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) por los generados con estas aplicaciones, lo que facilitará las interacciones y permitirá la realización de construcciones de mayor complejidad, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

Los criterios de evaluación son el elemento curricular que evalúa el nivel de consecución de las competencias específicas y se formulan con una evidente orientación competencial mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados.

A lo largo de los dos cursos de Bachillerato los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso, en el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas o que son soporte de otros posteriores, para gradualmente en el segundo curso, ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina.

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

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

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

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

Por último, en el bloque «Sistemas CAD», se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas utilizando programas de diseño asistido por ordenador; su desarrollo, por tanto, debe hacerse de forma transversal en todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa.

El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados necesarios en estudios posteriores, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos.

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, STEM1, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.



2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, y CCEC2.

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

Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas.

Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEAM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.

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

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los saberes de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4.



## D2.3- DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO

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

Para favorecer esta forma de expresión, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía.

Para contribuir a lo citado anteriormente, esta materia desarrolla un conjunto de competencias específicas diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

El desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado. En este sentido, los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) por los generados con estas aplicaciones, lo que facilitará las interacciones y permitirá la realización de construcciones de mayor complejidad, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

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.

## DIBUJO TÉCNICO 1

COMPETENCIAS CLAVE	DESCRPTORES DEL PERFIL DE SALIDA DESCRPTORES OPERATIVOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p><b>Comunicación lingüística CCL</b></p>	<p>CCL1: Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.</p> <p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>
<p><b>Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería STEM</b></p>	<p>STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.</p> <p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.</p>	<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM1, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.</p>

<p><b>Competencia Digital CD</b></p>	<p>CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.</p>	
<p><b>Personal, social y de aprender a aprender CPSAA</b></p>	<p>CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.</p>	
<p><b>Ciudadana CC</b></p>	<p>CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.</p>	
<p><b>Conciencia y expresiones culturales CCEC</b></p>	<p>CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.</p> <p>CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.</p>	
<p><b>STEM</b></p>	<p>STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la</p>	<p>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</p>

	<p>resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.</p> <p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.</p> <p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.</p> <p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.</p>	<p>interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEAM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.</p>
CPSAA	CPSAA1.1. Fortalece el optimismo, la	

	<p>resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.</p> <p>CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.</p>	
<p><b>CE</b></p>	<p>CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.</p> <p>CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.</p>	
<p><b>CCL</b></p>	<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera</p>	<p>4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.</p> <p>El dibujo normalizado es el principal</p>



	<p>activa e informada y para construir conocimiento.</p>	<p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.</p>
<b>STEM</b>	<p>STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.</p> <p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.</p> <p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.</p>	
<b>CD</b>	<p>CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.</p> <p>forma individual o colectiva, aplicando medidas de</p>	
<b>STEM</b>	<p>STEM1 Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea</p>	

	<p>diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.</p> <p>STEM3: Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.</p>	
<p><b>CPSAA</b></p>	<p>CPSAA1.1. Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.</p> <p>CPSAA3.2. Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos. CPSAA5.</p> <p>Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.</p>	
<p><b>CE</b></p>	<p>CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.</p>	

<p><b>STEM</b></p>	<p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.</p> <p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.</p> <p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos</p>	<p>5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.</p> <p>Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los saberes de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4.</p>
<p><b>CD</b></p>	<p>CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de</p>	

	<p>manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.</p> <p>CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.</p> <p>CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva</p>	
<b>CPSAA</b>	<p>CPSAA1.1. Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.</p>	
<b>CE</b>	<p>CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.</p>	
<b>CCEC</b>	<p>CCEC4.1. Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen</p>	

	serviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.	
--	--	--

## C. Contribución de las materias a la adquisición de las competencias clave

### COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

Esta competencia clave, supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber.

La trabajamos desde todas las competencias específicas (1, 2, 4), con los descriptores operativos CCL1 Se expresa de forma oral, escrita o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a diferentes contextos, participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa. CCL2, Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos, y participa en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

El arte y la geometría, son un nexo de unión entre diferentes lenguajes y materias. Potenciar los momentos comunes de debate e intercambio de ideas y propuestas, respecto a un planteamiento interdisciplinar, favorece la madurez del alumnado y mejora su forma de relacionarse e integrarse con el entorno.

### COMPETENCIA PLURILINGÜE

Desde esta materia no hay contribución a la competencia plurilingüe.

### COMPETENCIA MATEMÁTICA Y EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA

Esta competencia entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y la representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

Desde la materia de Dibujo Técnico se trabaja a través de todas las competencias específicas (1 a 5) , con los descriptores STEM1, STEM2, STEM3, STEM4. El uso de métodos inductivos y deductivos, empleando diferentes estrategias para resolver diferentes problemas, analizando críticamente las soluciones. Se utilizará el pensamiento científico para entender y explicar diferentes fenómenos, fomentando la experimentación y la indagación precisa y veraz.

Se plantean actividades y proyectos de diseño 2D y 3D, en los que se da solución a una necesidad o problema de forma creativa, valorando la importancia de la sostenibilidad, el cuidado del medioambiente y el impacto de los mismos. Se da solución a un problema de diseño de forma creativa y en equipo.

A través de la geometría y de los ejercicios, problemas, proyectos y situaciones de aprendizaje planteados trabajamos la competencia matemática, con diferentes métodos de dibujo y aplicaciones prácticas.

Todos los Saberes Básicos están relacionados y contribuirán a desarrollar esta competencia.



## COMPETENCIA DIGITAL

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluyendo la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática y la creación de contenidos digitales.

Contribuimos a la consecución de esta competencia a través de las competencias específicas: 1, 4, 5, trabajando los descriptores CD1, CD2. Realizando búsquedas avanzadas en internet comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda, aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica, aprendiendo diferentes estrategias de tratamientos de la información, y archivándolos, compartiéndolos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual. El alumnado gestiona su entorno digital a través de plataformas como Classroom y a través del proyecto Carmenta, creando contenidos digitales y aprendiendo a través de ellos. Se enseña al alumnado el uso de diferentes herramientas digitales en formato web o aplicación móvil/Tablet y plataformas virtuales, de manera que el alumno pueda seleccionar más adelante, con criterio, la más adecuada en función de la tarea o proyecto a desarrollar, y la forma en la que quiere comunicar el trabajo realizado o compartirlo. También se plantearán tareas que impliquen la comunicación, colaboración e interactuar compartiendo contenidos en plataformas virtuales, gestionando de forma responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red.

## COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER

Esta competencia clave implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información

eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia, y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida.

Lo trabajaremos a través de todas las competencias específicas relacionadas con los descriptores operativos 1.1, 3.2, 4 y 5, aprendiendo las fases del proceso creativo de un proyecto, comprendiendo la importancia de la coordinación interdisciplinar de un proyecto, siendo conscientes de la visión integral y global que aportan, de su incidencia en el entorno más cercano y en el propio desarrollo personal. Cada alumno/a debe aprender a distribuir las tareas, recursos y responsabilidades, en un grupo o de forma individual, de según sus objetivos. Desarrollando procesos autorregulados de aprendizaje para transmitir conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

Se promoverá la gestión de las emociones del propio alumnado, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la motivación hacia el aprendizaje. La realización de autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje será también un instrumento relevante para desarrollar esta competencia.

## COMPETENCIA CIUDADANA

Contribuimos a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica. Fomentaremos el compromiso activo con la sostenibilidad y los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos y la reflexión crítica de algunos de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo. Trabajando también en torno a algunos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

En ocasiones planteamos proyectos y trabajo cooperativo y en equipo, con lo que contribuiremos en el respeto por las normas, la empatía, la equidad y el espíritu constructivo en la interacción con los demás.

Se contribuirá con el trabajo de las competencias específicas 1, trabajando los descriptores CC1.

## COMPETENCIA EMPRENDEDORA

Contribuimos a esta competencia a través de las competencias específicas 3, 4, 5, con los descriptores operativos CE2, CE3; entrenando el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación.

La colaboración con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación será base en el trabajo por proyectos.

Después de cada proyecto o planteamiento se hará un ejercicio de evaluación de las fortalezas y debilidades propias, para mejorar y favorecer el trabajo individual y el de equipo. Realizando una reflexión sobre el proceso de creación de cada proyecto o práctica/ejercicio. Se aplicarán estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo.

## COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES

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

Contribuimos a través de las competencias específicas 1, 2 y 5, que se detallan en esta materia con todos sus descriptores operativos, CCEC1, CCEC2, CCEC4.

A través del desarrollo y aprendizaje de nuestra materia estudiaremos diversos medios y soportes, así como las técnicas adecuadas para el desarrollo del Dibujo Técnico y la geometría. El alumnado planificará, adaptará y organizará sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia los desempeños derivados de una producción, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos aprendidos, valorando tanto el proceso como el producto final. Reflexionando, promoviendo y valorando críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, investigando las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales, con una postura de recepción activa y deleite.

### D. Criterios de evaluación

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.

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

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

Competencia específica 2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y

propiedades de la geometría plana.

2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.

2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

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

3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.

3.2 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.

3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.

3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.

3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

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

4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.

4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.

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

5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.

5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

## E. Saberes básicos y secuenciación de los mismos

### 1.- Fundamentos geométricos.

- Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
- Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
- Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
- Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.
- Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
- Tangencias básicas. Curvas técnicas.

- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

Para desarrollar este bloque de contenido serán de aplicación las siguientes unidades didácticas:

UNIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
U.D.1. Materiales y trazados geométricos básicos. Los orígenes de la geometría. Lugar geométrico Arco capaz	Competencia específica 1: 1.1. Competencia específica 2: 2.1.	- Observación directa - Ejercicios y trabajos prácticos - Pruebas escritas y cuestionarios - Registros y Rúbricas
U.D.2. Polígonos. Trazado, aplicaciones y decoración Arte y Geometría: STEAM	Competencia específica 1: 1.1. Competencia específica 2: 2.1. 2.2 Competencia específica 4: 4.2	- Observación directa - Ejercicios y trabajos prácticos - Proyecto fotográfico y ejercicios de diseño - Pruebas escritas y cuestionarios - Registros y Rúbricas
U.D.3 Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y Semejanza	Competencia específica 1: 1.1. Competencia específica 2: 2.1. 2.2 Competencia específica 4: 4.2	- Observación directa - Ejercicios y trabajos prácticos - Pruebas escritas y cuestionarios - Registros y Rúbricas
U.D.4. Tangencias y enlaces. Curvas Técnicas	Competencia específica 1: 1.1. Competencia específica 2: 2.1. 2.2 2.3	- Observación directa - Ejercicios y trabajos prácticos - Pruebas escritas y cuestionarios - Registros y Rúbricas

## 2.- Geometría proyectiva.

- Fundamentos de la geometría proyectiva.
- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias.
- Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.

- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

Para desarrollar este bloque de contenido serán de aplicación las siguientes unidades didácticas:

UNIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
U.D.5. Fundamentos y evolución histórica de los Sistemas de Representación. Perspectivas: STEAM	Competencia específica 1: 1.1. Competencia específica 4: 4.2	- Observación directa - Ejercicios y trabajos prácticos - Pruebas escritas y cuestionarios - Registros y Rúbricas
U.D.6. Sistema diédrico	Competencia específica 3: 3.1 3.5 Competencia específica 4: 4.2	- Observación directa - Ejercicios y trabajos prácticos - Pruebas escritas y cuestionarios - Registros y Rúbricas
U.D.7 Sistema de Planos acotados	Competencia específica 3: 3.3 3.5	- Observación directa - Ejercicios y trabajos prácticos - Registros y Rúbricas
U.D. 8 Sistemas axonométricos	Competencia específica 3: 3.2 3.5 Competencia específica 4: 4.2	- Observación directa - Ejercicios y trabajos prácticos - Pruebas escritas y cuestionarios - Registros y Rúbricas
	Competencia específica 3: 3.4 3.5 Competencia específica 4: 4.2	- Observación directa - Ejercicios y trabajos prácticos - Pruebas escritas y cuestionarios - Proyecto fotográfico y ejercicios de diseño - Proyecto colaborativo - Registros y Rúbricas
U.D. 9 Sistema cónico Perspectivas: STEAM	específica 3: 3.4 3.5 Competencia específica 4: 4.2	- Observación directa - Ejercicios y trabajos prácticos - Pruebas escritas y cuestionarios - Proyecto fotográfico y ejercicios de diseño - Proyecto colaborativo - Registros y Rúbricas



### 3.- Normalización y documentación gráfica de proyectos.

- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
- Formatos. Doblado de planos.
- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.

### 4.- Sistemas CAD.

- Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
- Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
- Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

Para desarrollar estos bloques de contenido serán de aplicación las siguientes unidades didácticas:

UNIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
U.D. 10. Normalización y acotación Arte y geometría: STEAM	Competencia específica 3: 3.1 3.5 Competencia específica 4: 4.1 4.2	- Observación directa - Ejercicios, proyectos y trabajos prácticos - Pruebas escritas y cuestionarios - Registros y Rúbricas
U.D.11 Geometría y Sistemas Cad. Dibujo vectorial 2D y 3D Arte y geometría: STEAM	Competencia específica 5: 5.1 5.2	- Observación directa - Trabajos prácticos y proyectos colaborativos

## DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

	U. 1	U. 2	U. 3	U. 4	U. 5	U.6	U.7	U.8	U.9	U.10	U.11
Septiembre	X	X									
Octubre		X									
Noviembre			X	X							
Diciembre				X	X						
Enero						X					
Febrero						X					
Marzo							X	X			
Abril								X	X		
Mayo										X	X
Junio											X

## F. Orientaciones metodológicas y recursos didácticos

### ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El logro de los objetivos propuestos en la materia de **Dibujo Técnico** aconseja mantener un permanente diálogo entre teoría y experimentación, entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su análisis y/o representación. Por lo que la elaboración de bocetos a mano alzada, el dibujo con herramientas convencionales sobre tablero y la utilización de aplicaciones informáticas son instrumentos complementarios para conseguir los objetivos mediante la aplicación prioritaria de los procedimientos establecidos en este currículo de la forma más procedimental posible.

Se ha de facilitar el trabajo autónomo del alumnado, potenciar las técnicas de indagación e investigación y las aplicaciones y transferencias de lo aprendido a la vida real.

Así pues, los métodos de trabajo prácticos que caracterizan al Dibujo Técnico nos permiten incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado con el fin último de que este consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia. Se comenzará con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

La enseñanza de contenidos sólo es un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje se debería realizar de forma que resulte significativo, es decir, que para el alumnado tenga sentido aquello que aprende.

El carácter instrumental del Dibujo Técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación de los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

El uso de las nuevas tecnologías de la información en esta materia se trabajará tanto en el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D, como para la investigación, documentación y presentación de proyectos propios y ajenos. Se usarán las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Es necesario para poder trabajar la materia, disponer de ordenadores en el aula o disponer de un aula informática durante varios periodos.

Con la finalidad de favorecer una atención personalizada que facilite el desarrollo de las competencias y la consecución de los objetivos propuestos se ofrecerán actuaciones como estas para dar una respuesta a la diversidad del alumnado:

- En cada unidad didáctica los ejercicios estarán organizados y secuenciados según su grado de dificultad, cumpliendo los requisitos de orden y progresividad.
- Se fomentará la comprensión y reflexión sobre el porqué de los procedimientos, evitando la repetición y la mecanización.

El profesor informará a su alumnado en las primeras sesiones del curso escolar de los objetivos de la materia, de los contenidos, de los criterios de evaluación y de las competencias para valorarlos en su materia, así como de los criterios de calificación para definir los resultados.

Se trabajará en algunas unidades de forma interdisciplinar, mediante metodologías y contenidos de enfoque STEAM, potenciando la autonomía, iniciativa y creatividad en el alumnado, que será el foco activo en el aula. Se llevarán a cabo diferentes estrategias metodológicas basadas, sobre todo, en la

observación, la experimentación, la manipulación y construcción, el planteamiento de retos y problemas, rutinas de pensamiento, trabajar la emoción y la motivación, y el trabajo cooperativo y colaborativo. Algunos de los contenidos que trabajaremos serán Sistemas de representación y normalización. Representación en 2D y 3D con aplicaciones CAD.

## ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

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.

La metodología que vamos a utilizar en nuestra práctica docente seguirá las siguientes pautas:

- Se partirá del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus ideas y conocimientos previos.
- Los alumnos llevarán a la práctica lo aprendido, mediante experiencias y actividades diseñadas por el profesor. Lo aprendido será utilizado como instrumento para lograr nuevos aprendizajes.
- El profesor dará pautas para realizar las prácticas, éstos tendrán cierto grado de flexibilidad para poder adaptarlos a las capacidades de la diversidad de alumnos que tenemos en el aula.
- Se motivará al alumnado hacia el aprendizaje haciendo que conozca el sentido de lo que hace; dándole así la posibilidad de implicarse en la tarea desde la definición de los objetivos hasta la evaluación; puede aplicar lo aprendido en otras situaciones, y se le da la posibilidad de compartir socialmente su aprendizaje.
- La metodología de aula se planteará de manera que las actividades estén interrelacionadas, sirviendo de conexión entre las diferentes materias. Las competencias se ejercitan y desarrollan resolviendo problemas en diversas situaciones, lo que hace imposible la separación entre las distintas disciplinas y contenidos.
- Nuestro objetivo será lograr aprendizajes significativos y para conseguirlo plantearemos actividades y proyectos interdisciplinares. De esta forma tendremos una perspectiva más unitaria y significativa del aprendizaje.
- Para favorecer el trabajo en competencias se propondrán estrategias para la resolución de tareas por competencias, el método de proyectos, prácticas situadas en escenarios reales y trabajos cooperativos. En este ámbito será en uno de los que situemos como escenario real las actividades enfocadas para el proyecto STEAM, en el que trabajaremos de manera interdisciplinar los contenidos curriculares.

## MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Se dispondrá de diversidad de materiales y recursos didácticos.

Los contenidos teóricos estarán organizados en la plataforma Classroom, donde habrá presentaciones, Pdfs, enlaces a webs y aplicaciones específicas de Dibujo técnico, y videotutoriales como apoyo a las explicaciones teóricas de clase. Y complemento a sus apuntes de clase.

### Material bibliográfico

En el aula de dibujo, lugar donde se va a impartir esta materia, habrá una pequeña biblioteca de Dibujo Técnico. Estos libros servirán de apoyo a las explicaciones del profesor y podrán ser consultados por los alumnos.

Se recomendará a los alumnos un libro de texto que les sirva de guía y de complemento a las

explicaciones de clase. Este curso los libros son:

DIBUJO TÉCNICO I de la Editorial Sandoval. ISBN 9788494155475  
DIBUJO TÉCNICO I Y II, Ed. Donostiarra.

### Material audiovisual

En el aula de dibujo se puede usar el cañón proyector, y que utilizaremos para proyectar imágenes de arte y de diseño, que ayudarán a que el alumno percibir la relación entre la geometría y el arte, el diseño y la técnica.

También se proyectarán presentaciones y aplicaciones informáticas para la explicación de ejercicios con un desarrollo demasiado complejo como para explicarlos en la pizarra y para repaso de algunas unidades.

Los ordenadores portátiles o alguna de las aulas de informática del centro para impartir todos los contenidos relativos a dibujo vectorial y CAD 2D y 3D.

### Material de aula

El aula de dibujo cuenta además con:

- Escuadras, cartabones y reglas.
- Plantillas para el trazado de curvas.
- Juegos de piezas metálicas para la realización de croquis.
- Poliedros regulares, superficies de revolución, prismas y pirámides de madera y plástico.
- Calibres.
- Escalímetros y escalas volantes.
- Escuadra, cartabón, regla y compás de pizarra
- Rotuladores de colores para las explicaciones en la pizarra.
- Tablón donde se expondrán los trabajos mejor resueltos por los alumnos.

### Material aportado por los alumnos

Los alumnos deberán traer a clase, para trabajar, el siguiente material:

- Lápices H y HB, o portaminas 0.3 y 0.5
- Compás
- Goma de Borrarr, sacapuntas y una lima
- Regla, Escuadra y cartabón
- Transportador de ángulos
- Folios y láminas A4

En clase contaremos con todo tipo de material para trabajar las diversas actividades que se propongan, de manera que podrá ser utilizado por los alumnos que lo necesiten.

## D2.3- DIBUJO TÉCNICO II 2º BACHILLERATO

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS PONDERACIÓN.

Código y descripción	Porcentaje	Peso
2.DT2.CE1 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	20%	
2.DT2.CE2 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		20%
2.DT2.CE3 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		20%
2.DT2.CE4 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		20%
2.DT2.CE5 Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones		20%

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

2.DT2.CE1 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	20%
2.DT2.CE1.CR1 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.	

100% MEDIA PONDERADA



**2.DT2.CE2 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** **20%**

2.DT2.CE2.CR1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.

33.33% MEDIA PONDERADA

2.DT2.CE2.CR2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.

33.33% MEDIA PONDERADA

2.DT2.CE2.CR3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.

33.33% MEDIA PONDERADA

**2.DT2.CE3 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** **20%**

2.DT2.CE3.CR1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.

20% MEDIA PONDERADA

2.DT2.CE3.CR2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.

20% MEDIA PONDERADA

2.DT2.CE3.CR3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.

20% MEDIA PONDERADA

**2.DT2.CE4 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** **20%**

2.DT2.CE4.CR1 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.

100% MEDIA PONDERADA

**2.DT2.CE5 Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones 20%**

**2.DT2.CE5.CR1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.**

100%

MEDIA PONDERADA

CONTENIDOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMP. CLAVE	BLOQUE
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>LA GEOMETRÍA EN EL ARTE Y LA NATURALEZA</b></li> <li>- <b>INSTRUMENTOS DE DIBUJO,</b></li> <li>- <b>TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trazados fundamentales en el plano.</li> <li>- Paralelismo y perpendicularidad. Mediatriz de un segmento</li> <li>- Operaciones con segmentos.</li> <li>- Ángulos. Bisectriz de un ángulo. Relaciones y operaciones entre ángulos</li> <li>- Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.</li> </ul> </li> <li>- <b>PROPORCIONALIDAD, SEMEJANZA Y ESCALAS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proporcionalidad y semejanza. Trazado de formas proporcionales.</li> <li>- Construcción y utilización de escalas gráficas.</li> </ul> </li> <li>- <b>POLÍGONOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Triángulos. Determinación, propiedades, resolución gráfica y aplicaciones de sus puntos notables.</li> <li>- Cuadriláteros. Determinación, propiedades y</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales y digitales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.</b></p>	<p><b>1.1.</b> Determinar con la ayuda de los instrumentos de dibujo (regla, escuadra, cartabón y compás) los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano, comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p>	CEC CMCT	<b>BLOQUE 1 GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO</b>
		<p><b>1.3.</b> Comprender las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p>	CMCT	
		<p><b>1.6.</b> Resolver problemas de proporcionalidad y reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p>	CMCT	
		<p><b>1.2.</b> Relacionar las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p>	CMCT	
		<p><b>1.4.</b> Resolver triángulos, cuadriláteros y polígonos con</p>	CMCT CAA	

<p>resolución gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Polígonos regulares. Construcción inscritos en la circunferencia, dado el lado, métodos generales.</li> <li>- Polígonos estrellados.</li> <li>- Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación y coordenadas.</li> </ul>		<p>la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico, aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p>		
<p><b>- TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Aplicación en la elaboración del módulo y redes modulares junto a trazados fundamentales y polígonos.</li> </ul>		<p><b>1.5.</b> Diseñar, modificar o reproducir cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, coordenadas o relaciones de semejanza.</p>	CMCT	
		<p><b>1.7.</b> Comprender las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus propiedades y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos, módulos y redes modulares.</p>	CMCT CAA	
		<p><b>1.8.</b> Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>	CMCT CAA	
<p><b>- TANGENCIAS Y ENLACES. APLICACIONES.</b></p>	<p><b>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando</b></p>	<p><b>2.1.</b> Identificar las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p>	CMCT	<p><b>BLOQUE 1 GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO</b></p>
		<p><b>2.2.</b> Resolver problemas básicos de tangencias con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas,</p>	CMCT	

	<b>gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</b>	utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.		
<b>- CURVAS TÉCNICAS. CONSTRUCCIÓN DE ÓVALOS, OVOIDES Y ESPIRALES</b>		<b>2.3.</b> Aplicar los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.	CMCT CEC	
		<b>2.4.</b> Diseñar a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	CMCT CEC	
<b>- CURVAS CÓNICAS</b>	<b>3. Dibujar curvas cónicas identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para su construcción.</b>	<b>3.1.</b> Comprender el origen de las curvas cónicas y sus propiedades, utilizándolas para su trazado determinando previamente los elementos que las definen.	CMCT CAA	

<b>- SISTEMA DIÉDRICO I: Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio.</b>	<b>6. Utilizar el sistema diédrico para representar las relaciones espaciales entre punto, recta, plano y figuras planas, así como representar formas tridimensionales</b>	<b>5.4</b> Comprender los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.	CMCT	<b>BLOQUE 2 SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</b>
		<b>6.1.</b> Diseñar o reproducir formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de	CMCT	

	<p><b>sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</b></p>	<p>proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>		
<p><b>SISTEMA DIÉDRICO II:</b>  <u>- Proyecciones diédricas de formas planas</u>  <u>- Distancias y verdadera magnitud.</u>  <u>- Sistema de planos acotados.</u></p>		<p><b>6.2.</b> Visualizar en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras)</p>	CMCT	
		<p><b>6.3</b> Comprender el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud, con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.</p>	CMCT	
<p><b>- SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL:</b>    - Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. Sistema axonométrico ortogonal: Perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.    - Perspectiva axonométrica de</p>	<p><b>7. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la</b></p>	<p><b>6.4</b> Comprender el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p>	CMCT CAA	
		<p><b>7.1</b> Realizar perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p>	CMCT CEC	



<p>la circunferencia.          - Representación de sólidos.</p>	<p><b>axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</b></p>				
<p><b>- SISTEMA AXONOMETRICO OBLÍCUO:</b>          - Perspectivas caballeras y militares.          - Representación de sólidos.</p>		<p>7.2 Realizar perspectivas caballeras o planimétricas de cuerpos o espacio con circunferencias situadas en caras paralelas a uno de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado</p>	<p>CMCT CEC</p>		
<p><b>- SISTEMA CÓNICO: ELEMENTOS DEL SISTEMA. PLANO DEL CUADRO Y CONO VISUAL.</b>          - Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.          - Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.          - Representación simplificada de la circunferencia.          - Elaboración de perspectivas frontales y oblicuas sencillas.          - Soluciones gráficas razonadas ante ejercicios de Sistemas de Representación, expresadas con precisión, claridad y objetividad, utilizando con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico.</p>	<p><b>8. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</b></p>	<p><b>8.2</b> Dibujar con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>	<p>CMCT CAA</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>BLOQUE 2 SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</b></p>	
		<p><b>8.3</b> Representar formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la regla.</p>	<p>CMCT CEC</p>		
		<p><b>8.4</b> Resolver los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.</p>	<p>SIEE</p>		

<p><b>- ELEMENTOS DE NORMALIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proyecto: Necesidad y ámbito de aplicación de las normas.<sup>[L] [SEP]</sup></li> <li>- Formatos. Doblado de planos.<sup>[L] [SEP]</sup></li> <li>- Vistas. Líneas normalizadas.</li> <li>- Escalas. Acotación.<sup>[L] [SEP]</sup></li> <li>- Iniciación a cortes y secciones.</li> <li>- Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial.<sup>[L] [SEP]</sup> Dibujo arquitectónico</li> </ul>	<p><b>9. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.</b></p>	<p><b>9.1</b> Describir los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, DIN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación</p>	CCL CSC	<p><b>BLOQUE 3 NORMALIZACIÓN</b></p>
	<p><b>10. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.</b></p>	<p><b>10.1</b> Obtener las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p>	CMCT CAA	
		<p><b>10.2</b> Representar piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p>	CMCT CAA	
		<p><b>10.3</b> Acotar piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p>	CMCT CAA	
		<p><b>10.4</b> Acotar espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p>	CMCT CCL	

## D2.2- Programación de CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES 2º BACHILLERATO.

### D2.2.1- Características de la materia.

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

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

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

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

El currículo de esta materia se diseña tomando como referentes los descriptores operativos de la etapa educativa de Bachillerato, que concretan el desarrollo competencial esperado al término de la enseñanza no obligatoria. Se desarrolla a partir de aprendizajes significativos, funcionales y de interés para el alumnado y está organizado en torno a la adquisición de las siete competencias específicas definidas para ella. Esta adquisición, junto con el aprendizaje de los saberes básicos, contribuye al desarrollo de las ocho competencias clave, que constituyen el eje vertebrador del currículo.

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

En esta materia se tratará la creatividad, el proceso creativo y aquellos factores que la potencian, especialmente la capacidad artística. Esta capacidad necesita de un entorno favorable para su pleno desarrollo. La graduación de los saberes obedece a criterios pragmáticos: el nivel de desempeño de cada competencia específica va siendo mayor y, por tanto, involucrando saberes anteriores. Los criterios de

evaluación responden a la necesidad de valorar desempeños que, de forma secuencial, van adquiriendo mayor complejidad. Una vez que un desempeño ha sido alcanzado satisfactoriamente, actúa como elemento conformante de otro más complejo, así, la adecuada revisión y análisis de diferentes tipos de audiovisuales facilitará la creación de entornos de trabajo creativos y que fomenten la igualdad, el respeto y la aceptación del otro y de uno mismo.

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

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

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

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

## D2.2.2- CCAA.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

### PONDERACIÓN:

**2.CCAAU.CE1** Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.  
**10%**

**2.CCAAU.CE2** Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.  
**10%**

**2.CCAAU.CE3** Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a



expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual. **20%**

**2.CCAAU.CE4** Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción. **10%**

**2.CCAAU.CE5** Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural. **20%**

**2.CCAAU.CE6** Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente. **20%**

**2.CCAAU.CE7** Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas. **10%**

## **CCAA.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: CRITERIOS DE EVALUACIÓN.**

**2.CCAAU.CE1** Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**

**2. CCAAU.CE1.CR1** Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.

33.33% MEDIA PONDERADA

**2. CCAAU.CE1.CR2** Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.

33.33% MEDIA PONDERADA



**2. CCAAU.CE1.CR3** Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.

33.33% MEDIA PONDERADA

**2.CCAAU.CE2** Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

**2.CCAAU.CE2.CR1** Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades

50% MEDIA PONDERADA

**2.CCAAU.CE2.CR2** Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.

50% MEDIA PONDERADA

**2.CCAAU.CE3** Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

**2.CCAAU.CE3.CR1** Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.

50% MEDIA PONDERADA

**2.CCAAU.CE3.CR2** Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.

50% MEDIA PONDERADA

**2.CCAAU.CE4 Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción.**

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

**2.CCAAU.CE4.CR1** Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.

50% MEDIA PONDERADA

**2.CCAAU.CE4.CR2** Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.

50% MEDIA PONDERADA

**2.CCAAU.CE5 Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.**

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

**2.CCAAU.CE5.CR1** Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.

33.33% MEDIA PONDERADA

**2.CCAAU.CE5.CR2** Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.

33.33% MEDIA PONDERADA

**2.CCAAU.CE5.CR3** Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.

33.33% MEDIA PONDERADA

**2.CCAAU.CE6** Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio ambiente.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

**2.CCAAU.CE6.CR1** Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.

25% MEDIA PONDERADA

**2.CCAAU.CE6.CR2** Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios para hacerlo.

25% MEDIA PONDERADA

**2.CCAAU.CE6.CR3** Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarios, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.

25% MEDIA PONDERADA

**2.CCAAU.CE6.CR4** Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.

25% MEDIA PONDERADA

**2.CCAAU.CE7** Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

**2.CCAAU.CE7.CR1** Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.

50% MEDIA PONDERADA

**2.CCAAU.CE7.CR2** Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.

50% MEDIA PONDERADA

Dada la nueva implantación de la materia y de manera única en nuestra comunidad autónoma, la presente programación didáctica se plantea como un documento flexible, por lo que la secuenciación y temporalización que abajo se desarrolla no se llevará a cabo de forma rígida, sino que se adaptará a las circunstancias del curso, del centro y de los alumnos, con el fin de conseguir los objetivos marcados. Esta secuenciación será solo una guía, y es meramente orientativa, ya que el desarrollo de la programación podría hacer aconsejable profundizar en ciertos contenidos, lo que se traduciría en una alteración de los tiempos proyectados.

A partir de las competencias específicas, se elaborarán las actividades, los diferentes proyectos audiovisuales y las pruebas objetivas (exámenes) del curso, así como las pruebas ordinarias y extraordinarias de recuperación marcadas en el currículo de 2º de bachillerato.

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL	CONTENIDOS SITUACIONES DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES, PROYECTOS INDIVIDUALES Y COLECTIVOS.
TRIMESTRE 1	<p><b>UD.1. Semiótica de la imagen, funciones y evolución.</b></p> <p>Percepción visual y sonora            La imagen; funciones y forma.            Evolución, características y comparativa histórica</p> <p><b>UD.2. Imagen y significado.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creatividad, estrategias</li> <li>- Elementos formales, expresivos y significativos de la imagen</li> <li>- Análisis semántico, expresivo y estético de las imágenes.</li> <li>- Valoración crítica de los mensajes.</li> <li>- Imagen y palabra.</li> </ul> <p>Imagen y nuevas experimentaciones artísticas.</p>	<p><b>BLOQUE 1:</b></p> <p>IMÁGENES Y SUS SIGNIFICANTES</p> <p>La estructura de las imágenes.            La imagen fija y su capacidad expresiva: Formato, Composición, Ritmo, color, textura...</p> <p>El retrato: Mi yo personal y mi yo colectivo, mi yo esencial.            "que me gusta y me disgusta de mí en mi entorno"</p>
TRIMESTRE 2	<p><b>UD.3. La imagen fija y sus lenguajes. La fotografía.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Captación de imágenes.</li> <li>- La cámara fotográfica.</li> <li>- La imagen fotográfica.</li> </ul> <p>Características</p>	<p><b>BLOQUE 2:</b></p> <p>EL CARTEL COMO GRITO HACIA LA MIRADA.            Imagen y mensaje.            Los carteles publicitarios.            El cartel del cine, teatro,</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valoración expresiva; fotografía a color y en blanco y negro</li> <li>- Fotografía y sociedad; tipología</li> <li>- Creación y tratamiento de imágenes digitales. Cartel*</li> <li>-</li> </ul> <p><b>UD.4. La imagen secuencial. El cómic. Storyboard.</b></p> <p>Fundamentos perceptivos de la imagen en movimiento. La ilusión de movimiento. La narración de la imagen fija y en movimiento.</p>	<p>conciertos, musicales...etc.          El diseño.          Aplicaciones de las reglas de la fotografía: Tercios, horizontes, diagonales a las esquinas, ritmos reiterados, perspectivas....etc.</p>
<b>TRIMESTRE 3</b>	<p><b>UD.5. La imagen en movimiento. El cine.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistemas y características de las imágenes en movimiento</li> <li>- La composición expresiva del cuadro de imagen en movimiento.</li> <li>- Encuadre</li> <li>- Angulación</li> <li>- Movimientos de cámara.</li> <li>- La iluminación y su expresividad.</li> <li>- Modificaciones en el ritmo del tiempo</li> </ul>	<p><b>BLOQUE 3:</b></p> <p>La imagen en movimiento y su capacidad expresiva. Amamos el gran Cine.</p>
	<p><b>UD.6. La imagen en movimiento. Lenguaje cinematográfico.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La narración de la imagen fija y en movimiento.</li> <li>- El plano y la secuencia.</li> <li>- El plano secuencia.</li> <li>- El diálogo en el cine: plano y Contraplano</li> <li>- Las relaciones espacio temporales</li> <li>- Estructuras narrativas audiovisuales.</li> <li>- El guión audiovisual.</li> <li>- La sinopsis.</li> <li>- La escaleta.</li> <li>- El guión literario.</li> <li>- El guión técnico.</li> <li>- El montaje en Sony VegasPro</li> </ul>	<p><b>BLOQUE 4:</b></p> <p>Narrativa audiovisual.          Semántica de las imágenes.</p> <p><b>YO ESCRIBO CON MI MIRADA, TÚ ESCUCHAS CON TUS OJOS.</b></p> <p>Creación de producciones audiovisuales propias individuales y colectivas. En trabajo cooperativo interdisciplinar y responsable.</p>



## E.- METODOLOGÍA, MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La respuesta a la diversidad del alumnado y la orientación educativa incluirá en la Programación General Anual, las medidas, actuaciones, procedimientos y responsables de su puesta en práctica.

La atención a la diversidad supone la respuesta necesaria al desarrollo del principio de educación personalizada. Un diseño curricular abierto y flexible ha de permitir adaptaciones curriculares en función de la diversidad.

Los intereses y capacidades de cada alumno/a son diferentes y deberán ser tenidos en cuenta a la hora de impartir el área, sobre todo, en lo referente a los ritmos de aprendizaje y de progresión. En este sentido, conviene conocer el punto de partida de cada uno de los alumnos, para un posterior aprendizaje y planificar los niveles de dificultad que se van a encontrar los alumno/as, así como el número de actividades de enseñanza-aprendizaje que habrán de desarrollar.

Se tendrá en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) para permitir a todo el alumnado adquirir conocimiento, habilidades y motivación para aprender. Basándonos en sus principios:

### - **Redes afectivas, ¿Por qué se aprende?**

- La motivación, proporcionando opciones para captar el interés (objetivos personales, utilidad, ...), se proporcionarán opciones, alternativas a una tarea o dentro de la misma tarea, que permitan responder a las diferencias individuales y conectar con las preferencias o el potencial de cada estudiante, utilizando estrategias o metodologías que promuevan la identificación de relevancia de las actividades y les hagan sentirse responsables por el trabajo que están realizando, promoviendo los mensajes positivos para reforzar la confianza en su trabajo y desarrollar un sentimiento de pertenencia al grupo y a la comunidad de aprendizaje.
- El esfuerzo y la persistencia (visualización de metas, niveles de desafío, delimitación de roles), para poder mantener el interés y persistir para poder lograr un aprendizaje, se plantearán opciones para ajustar y buscar equilibrio entre el reto que se plantea y el apoyo que se requiere, asegurando que el aprendizaje tiene lugar, con estrategias como el trabajo en equipo, la colaboración y un clima de confianza para aprender, en el que el error y la reflexión puedan formar parte del aprendizaje. También proporcionar feedback formativo como parte del proceso de enseñanza para que el alumnado pueda hacer modificaciones o regular el esfuerzo.
- La autorregulación, actividades y planteamientos que permitan al alumnado desarrollar habilidades y mecanismos con los que puedan regular sus propias emociones, establecer sus objetivos, ser capaces de evaluar su progreso o conocer sus fortalezas y debilidades para aprender, trabajando de forma explícita la reflexión, el autoconocimiento, la educación de las emociones y estrategias para la gestión de conflictos.

### - **Redes de reconocimiento, ¿Qué se aprende?**

- La representación, proporcionando opciones para la percepción (alternativas visuales, auditivas, táctiles), utilizando materiales en diferentes formatos, de manera que el alumnado pueda acceder por una o varias vías. Información visual cuando hay dificultades de lectura, discapacidad visual o desconocimiento de la lengua. El uso de diferentes formatos digitales para ajustar el contraste o el tamaño de la letra, los subtítulos, el narrador, ... y alternativas a la información verbal para el alumnado con dificultades auditivas o desconocimiento de la

lengua oral, proporcionando transcripciones o documentos sonoros, subtítulos con pictogramas o lengua de señas, ... Mejorando con todo esto las oportunidades para acceder y comprender la información del alumnado.

- El lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos. Se ofrecerán diferentes formas de presentar los componentes lingüísticos y no lingüísticos de cada lenguaje o sistema de representación para que el alumnado pueda acceder a la información por la combinación de una o varias de estas formas. Se enseñarán estos contenidos de forma explícita, haciendo visibles sus componentes, enseñando palabras clave, conectores, estructuras, ...
- La comprensión (vocabularios, traductores, ilustraciones). Requiere la implicación activa del alumnado, para asegurar el procesamiento selectivo de la información, la integración conectada de los conocimientos previos, su categorización y memorización, para poder aplicarla en diferentes situaciones, se incorporarán actividades que requieran que se activen de forma explícita los conocimientos previos e identifiquen patrones, ideas principales y relaciones entre los conceptos. Se ejercitará la memoria (visual, auditiva, táctil), la práctica de reglas nemotécnicas y actividades que permitan ejercitar de forma práctica la aplicación del conocimiento en tareas que requieran toda la información (diseñar un proyecto, resolver un problema/enigma, crear un diorama o escenografía...)

#### - **Redes estratégicas, ¿Cómo se aprende?**

- La acción y la expresión, potenciando la riqueza y variedad de propuestas de trabajo y las opciones para realizarlas, así como seleccionando variedad de recursos y tecnologías de apoyo que favorezcan la accesibilidad a la información.
- La expresión y la comunicación, dando al alumnado alternativas en la forma de desarrollar las tareas. Procurando también el acceso a la información de todo el alumnado y la oportunidad de expresar el conocimiento en la forma más adecuada en cada caso, promoviendo que tengan la oportunidad de aprender según sus posibilidades, fortalezas e intereses.
- Las funciones ejecutivas. Apoyos en el desarrollo de actividades de bajo nivel: anotación de las tareas, listas de control, liberando la memoria de trabajo para que el alumnado se concentre en desempeñar tareas en lugar de en recordarlas. Se utilizarán materiales para orientar en la práctica, para planificar, diseñar estrategias, y otros recursos para que el alumnado gane autonomía. Se establecerán metas/proyectos a nivel individual y de grupo de forma que el alumnado deba planificar, identificar los recursos, organizar los tiempos, etc. Autoevaluando y reconociendo los aciertos y errores en el proceso.

Basándonos en todo lo expuesto, este Departamento basa la adaptación a la diversidad en los siguientes puntos:

- Adaptación de los materiales curriculares a las características del entorno.
- Diversidad de técnicas y modalidades de trabajo. (Trabajos prácticos, de observación, de investigación).
- Diversidad de estrategias de aprendizaje.
- Proyectos de Artes Plásticas y Visuales tiene un planteamiento eminentemente práctico, sus contenidos siguen teniendo una base conceptual, procedimental y actitudinal. Se adquirirá la base conceptual a través de pequeñas explicaciones, actividades de investigación y, sobre todo, de la práctica y de la experimentación.
- Prácticas estructuradas paso a paso, de forma clara y concisa.
- Las actividades que se propondrán a los alumnos tendrán carácter abierto. Se trata de una materia encaminada sobre todo a favorecer el desarrollo de un pensamiento divergente, por lo tanto, cada alumno las abordará en función de sus aptitudes, capacidades, motivaciones e intereses. Igualmente, los materiales usados para estas actividades serán variados para dar respuesta a la complejidad de situaciones, de intereses, y de estilos de aprendizaje.

- Las metodologías favorecerán tanto la individualización, como el desarrollo de estrategias cooperativas y de ayuda entre iguales.
- Se elaborarán actividades centrales, que aseguren la preparación de los alumnos en todos los conocimientos y destrezas que se indican en los criterios de evaluación; y actividades optativas, algunas destinadas a refuerzo y repaso, o enriquecimiento, y otras concebidas como ampliación.
- Se apoyará con materiales específicos a los alumnos que desconozcan la lengua castellana.
- Organización flexible del aula en función de las actividades que se realicen para favorecer la motivación de los alumnos.

## ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO

La organización de la respuesta no es diferente, en cuanto al planteamiento general, cuando el grupo tiene alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, pero exige una mayor individualización del currículo, priorización de objetivos y contenidos, un mayor tiempo de dedicación, y en su caso, de apoyo de recursos personales; el asesoramiento de los responsables de la orientación; y la mayor implicación, si cabe, de las familias.

Todo ello se plasmará en un Plan Individualizado de Trabajo que incluirá las competencias que el alumno y la alumna deben alcanzar en el área de conocimiento, los contenidos, la organización del proceso de enseñanza y aprendizaje y los procedimientos de evaluación. En la organización del proceso de enseñanza y aprendizaje se incluirán actividades individuales y cooperativas, los agrupamientos, los materiales necesarios, los responsables y la distribución secuenciada de tiempos y espacios

- Tras los sondeos iniciales y con la información aportada por Orientación y los tutores, se podrán detectar aquellos casos que exigen una mayor individualización del currículo, esto es una adaptación curricular con un tratamiento diferenciado y específico.

A los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo se les realizará un Plan de Trabajo Individualizado que incluirá las competencias que el alumno o alumna deba alcanzar, los contenidos, la organización del proceso de enseñanza y aprendizaje y los procedimientos de evaluación, una vez que se establezca el nivel de competencia curricular de cada uno de ellos. Esto se realizará en el caso de necesitarse, dado que, por las características de esta materia, casi todos los alumnos pueden superar los objetivos flexibilizando el nivel de los trabajos planteados y variando los instrumentos de evaluación.

- También se incluirán metodologías que favorezcan la cooperación y la ayuda entre iguales.
- Se tendrá en cuenta que cada uno de estos alumnos presenta unas características particulares y se les dará un tratamiento diferenciado que precisan.
- Con el alumnado que tiene **desconocimiento del idioma** trabajaremos mediante pictogramas para explicarles lo que se está trabajando en clase, también nos apoyaremos con el traductor de Google, de pequeños videos y exposiciones muy visuales de las técnicas que utilizamos para resolver las prácticas de aula.
- Al alumnado con **TDA o TDAH**, se le plantearán las actividades y prácticas del aula debidamente estructuradas para realizarlas en pequeños pasos, de forma que estos sean concretos y claros. En el aula se les colocará cerca de la mesa del profesor para poder establecer un contacto más cercano y mejorar la atención. En el caso de realizar pruebas escritas o cuestionarios, podrán contar con más tiempo para realizarlos, y, en el caso de que se necesite, también se podrán realizar estas pruebas de forma oral.
- Para el alumnado de **altas capacidades** se propondrán actividades y prácticas de ampliación y de mayor nivel, planteando diferentes retos por cada unidad propuesta.
- Los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo dispondrán de un material didáctico adaptado, que estará en función de su nivel de competencia curricular, el profesor diseñará actividades que no se distingan demasiado de las realizadas por el resto de la clase

para facilitar así la integración del alumno y evitar su aislamiento.

- En el caso del alumnado con necesidades educativas especiales, para el alumnado con problemas graves de audición, visión y motricidad o cuando alguna circunstancia excepcional, debidamente acreditada, se tomarán las medidas necesarias para favorecer la evolución del alumnado en el aula, siempre en coordinación con el departamento de orientación.
- El PTI será coordinado por el tutor/a, previo informe y asesoramiento del responsable de orientación y en colaboración con las familias y los profesores que intervengan en la respuesta.
- En este PTI se establecerán las medidas curriculares y organizativas oportunas para que puedan alcanzar el máximo desarrollo posible de sus capacidades personales. El PTI contendrá las competencias que el alumno/a debe alcanzar en la materia, los contenidos, que se secuenciarán de forma que garanticen al alumnado un proceso gradual y coherente desde que inicia los aprendizajes hasta que los generaliza y transfiere a nuevas situaciones, los procedimientos y criterios de evaluación que, además de permitir la valoración del tipo y agrado del aprendizaje adquirido, se convertirán en referente fundamental para valorar el desarrollo de las competencias básicas, y la organización de los procesos de enseñanza y aprendizaje en el que incluirán actividades cooperativas, los agrupamientos, los materiales y recursos didácticos necesarios, los responsables y la distribución de tiempos y espacios.
- Para el alumnado con necesidades educativas especiales (ACNEES), se tendrá en cuenta que lo fijado en su PTI se aparta significativamente de los contenidos y criterios de evaluación del currículo, expresándose esta circunstancia como Adaptación curricular significativa (ACS).
- Además, se tomarán las medidas que correspondan al Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la Comunidad Autónoma de Castilla la Mancha.

Las medidas aplicadas con este alumnado se revisarán trimestralmente.

## F.-PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO

### Procedimientos, estrategias e instrumentos de evaluación

La evaluación será continua, formativa e integradora.

El objeto de la evaluación será doble: los aprendizajes del alumno y la enseñanza del profesor.

Con la evaluación conseguiremos conocer con qué grado se han afianzado en los alumnos los contenidos y se han alcanzado los objetivos previstos inicialmente.

La evaluación será continua, es decir, con el seguimiento diario del trabajo de los alumnos e individualizada, aunque el trabajo se realice en equipos. Se concreta y organiza a lo largo de todo el curso.

El cambio metodológico será la clave para el trabajo competencial en el aula y su evaluación.

Las estrategias e instrumentos de evaluación permitirán que el alumnado evalúe su propio aprendizaje y el profesorado analice y evalúe el desarrollo de su práctica docente.

Se pondrá interés en la autoevaluación que de su trabajo realicen los propios alumnos que, sin ser definitiva, nos darán una idea de lo aprendido por ellos, así como de su contribución en otro orden al grado de madurez. Lo dicho anteriormente no descarta que se considere adecuada para dar a conocer en qué grado ha sido conseguido el aprendizaje de procedimientos y de actitudes de los contenidos de la materia por parte del



alumno. Los objetivos comunes también serán evaluados con el seguimiento diario antes mencionado y diferentes y variados instrumentos de evaluación. Por tanto, la finalidad de la evaluación será obtener información de los progresos y dificultades de cada alumno o equipo de alumnos, así como corregir y ajustar la programación didáctica al desarrollo del grupo y regular el tiempo para cada actividad o propuesta.

## ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

La evaluación continua se concreta y organiza durante el curso con un momento inicial (evaluación inicial), el seguimiento y desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje a lo largo del mismo (evaluación formativa), y un momento de síntesis final al concluir el proceso de evaluación final (evaluación sumativa).

La evaluación nos permite recoger los datos necesarios para obtener la información sobre los procesos de enseñanza aprendizaje que tienen lugar en el aula.

- Evaluación inicial: A comienzo de curso, teniendo como finalidad conocer el grado de desarrollo alcanzado con respecto a los objetivos y competencias del curso anterior.

Al comienzo de cada unidad se realizará un pequeño repaso oral, pequeños ejercicios y alguna actividad encaminada a detectar las ideas previas de los alumnos. Nos servirá también para planificar y programar las actividades de enseñanza-aprendizaje.

- Evaluación formativa: Durante todo el proceso de aprendizaje, consiste en valorar los progresos y dificultades de cada alumno, mediante la observación sistemática del proceso de aprendizaje, y el registro de éstas. Cumple una función formativa, puesto que aporta conocimientos sobre sus progresos y sobre cómo superar sus dificultades.
- Evaluación sumativa: Al final de cada evaluación, comprobaremos el grado de consecución de los criterios de evaluación. Se valorará a cada alumno en función de sus capacidades, se valorará su interés, su esfuerzo y sus progresos.

**Se dará información previa al alumnado sobre las actividades, instrumentos y criterios de evaluación, así como la forma de llevarlos a cabo y los criterios de calificación.**

## INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los **instrumentos de evaluación**, están ajustados a los criterios de evaluación, serán variados y descriptivos para facilitar la información al profesorado y al propio alumnado del nivel de competencia del alumnado, del desarrollo alcanzado en cada una de las competencias específicas y, por ende, en las competencias clave, su progreso en la materia, conociendo de una manera real lo que el alumno sabe o no sabe, así como las circunstancias en las que aprende.

- Observación directa en el aula: el seguimiento atento de la actividad en el aula, observando el desenvolvimiento de grupos y alumnos, y tomando las notas oportunas y realizando un registro en el cuaderno del profesor, permiten la corrección inmediata de las desviaciones que se produzcan, dando respuesta a las necesidades y demandas de los alumnos e introduciendo las modificaciones pertinentes respecto a los objetivos que se persiguen.

Constituye un instrumento muy adecuado para evaluar la funcionalidad de los aprendizajes relativos a las técnicas de uso de materiales y herramientas, y en su caso, realizar las correcciones oportunas. Permite, igualmente, comprobar si se producen transferencias desde otras materias o la aplicación de los conocimientos que se les proporcionan.

En el caso de Dibujo Técnico, en Bachillerato, se producen muchas principalmente de Matemáticas, pero



también de Física y Tecnología Industrial.

A través de esta observación se evaluarán también las actitudes del alumno durante las explicaciones y el desarrollo de las actividades.

En Dibujo Técnico, en Bachillerato, también se tendrán en cuenta:

- Apuntes de clase: Los alumnos según vayan siguiendo las explicaciones del profesor, irán realizando sus propios apuntes, que reflejarán el trabajo realizado durante todo el curso, se incluirán en ellas los resúmenes de los conceptos adquiridos, los enunciados y la resolución de los problemas. Los apuntes serán tomados a limpio directamente, de esta forma el alumno irá adquiriendo soltura en el uso de los instrumentos de dibujo.
- Ejercicios realizados en el aula. Se procederá a la observación directa, corrigiendo de manera inmediata los errores o dudas que puedan surgir.
- Intervenciones en clase, ya sean preguntas hechas por el alumno o problemas propuestos por el profesor.
- Documentos elaborados por los alumnos: a través de estos documentos (proyectos, memoria, trabajos individuales, láminas, presentaciones...) se pueden evaluar directamente una serie de aspectos importantes: expresión gráfica y escrita, orden, limpieza, hábitos de trabajo, capacidad para elaborar trabajos monográficos, utilización de diversas fuentes de información, técnicas de trabajo personal, ...
- Proyectos o trabajos prácticos (prácticas): Desde el punto de vista de la evaluación, en el proyecto y en el trabajo práctico se refleja una parte importante de los contenidos relacionados con las técnicas de expresión gráfico plástica, uso de diferentes materiales, composición, fuentes de información utilizadas, nivel de creatividad, interés por el acabado, ... El proyecto o el trabajo práctico terminado da una idea del grado de desarrollo de los aprendizajes que se pretenden, hecho que además puede observar el alumno, lo que facilita la autoevaluación.
  - En bachillerato: Láminas realizadas en casa. Cada semana se recogerán los ejercicios y láminas, servirán para comprobar cómo se han entendido las explicaciones. Las láminas se corregirán individualmente y se realizarán correcciones en la pizarra, siempre y cuando los alumnos realicen los ejercicios y muestren interés por ellos. Se anotará y evaluará cuanto haga el alumno.

Dossier de clase: Bloc o cuaderno de proyectos se utilizará en 2º y 3º ESO para organizar tanto la teoría como los bocetos, ejercicios y prácticas realizadas en el aula. Servirá, tanto al profesor como al alumno para analizar, evaluar y autoevaluar el progreso académico. Obtendremos información de qué aprende y cómo, a la vez de la capacidad de el alumno para gestionar los materiales que elabora en el aula, valorando el trabajo real y el proceso de aprendizaje.

- Cuaderno de campo, se utilizará, sobre todo, en 3º ESO, en momentos determinados en los que se trabajen actuaciones del proyecto Steam. De forma que podremos tener en un mismo documento/herramienta una recogida de datos sobre un tema o planteamiento a investigar, diferentes formas de experimentación y práctica relacionadas con este tema y un trabajo final, resultado de lo anterior, incluyendo la parte interdisciplinar de lo que se vaya trabajando en diferentes materias y que tenga relación con lo que se esté investigando y aprendiendo. De

manera que el alumnado tendrá una visión global de todo lo trabajado.

- Pruebas escritas: cuestionarios, cuestionarios on line (GForms, Kahoot, Plickers, EdPuzzle...) pruebas escritas y trabajos teóricos y presentaciones, se utilizarán para comprobar los aprendizajes de los alumnos, principalmente los relativos a conceptos.
- Rúbricas. Estos instrumentos medirán las acciones del alumnado sobre una tarea o actividad, describiendo distintos niveles de calidad de una tarea o proyecto, dando información al alumno sobre el desarrollo de su trabajo y una evaluación detallada sobre sus trabajos finales. Pudiéndose evaluar competencias a través de ellos. Se utilizarán algunas elaboradas por los miembros del departamento.
- Dianas de evaluación (autoevaluación y coevaluación de grupo), se utilizarán, sobre todo, para evaluar el trabajo en equipo. A través de ellas se pueden evaluar aspectos concretos del trabajo realizado y de su proceso. Servirán para hacer al alumno más consciente de su aprendizaje, generando una reflexión sobre cómo adquirir un contenido, y al profesor le será útil a la hora de abordar los errores cometidos.

También se tendrá en cuenta:

- Puntualidad en clase.
- Asistencia regular a clase.
- Respeto por las normas de convivencia hacia los compañeros y demás personal del centro.
- Puntualidad en la entrega de trabajos, dentro de los plazos de entrega propuestos por el profesor. Deben existir razones de peso para que éstos sean tenidos en cuenta si no se entregaran a tiempo.
- Traer a clase los materiales necesarios para trabajar y utilizarlos correctamente.
- Actitud positiva ante el aprendizaje.
- Trabajar en equipo con responsabilidad, respeto y tolerancia.
- Realización de trabajos con orden, claridad y limpieza.
- Expresión con propiedad y corrección, empleando los distintos tipos de códigos plástico-visuales
- Capacidad de elaborar razonamientos lógicos y creativos.
- Aplicación de los conocimientos adquiridos mediante la consulta a las distintas fuentes.

#### a. Criterios de calificación

Para lograr el máximo de objetividad en la calificación de los alumnos, se tendrán en cuenta los criterios de evaluación y el grado de consecución de cada uno de ellos, a través de los diferentes instrumentos de evaluación utilizados en cada unidad, proyecto o situación de aprendizaje y, a través de los descriptores operativos, se comprobará también el grado de adquisición de las competencias clave.

La calificación debe responder a criterios objetivos que nos permitan de forma directa comprobar cuáles son las circunstancias que determinan ese resultado.

La Rúbrica básica utilizada para la valoración de cada instrumento es la siguiente, aunque habrá alguna (como se ha explicado en los "Instrumentos de evaluación") más específica para algunos de ellos:

EN LA ESO:

<p><b>5</b> Demuestra <b>total comprensión</b> los contenidos expuestos. Todos los requerimientos de la tarea están incluidos en la práctica, realizando está con total corrección.</p>
<p><b>4</b> Demuestra <b>considerable comprensión</b> del contenido. Todos los requerimientos de la tarea están incluidos en práctica. Hay errores leves, en el proceso de resolución del planteamiento de la práctica, pero se constata con claridad que comprende los conceptos implicados y sabe aplicarlos, hay equivocaciones en algún paso, en las dimensiones, etc.</p>
<p><b>3</b> Demuestra <b>comprensión parcial</b> de los contenidos. La mayor cantidad de requerimientos de la tarea/práctica están comprendidos en la misma. Hay errores moderados, el alumno tiene ideas sobre los conceptos implicados aunque no llega a aplicarlos con corrección, o bien le falta alguna parte de la práctica por terminar.</p>
<p><b>2</b> Demuestra <b>poca comprensión</b> de los contenidos. Muchos de los requerimientos de la tarea faltan en la práctica. Hay errores moderados y graves, la práctica es incorrecto ya que se realiza una cosa diferente a la que se pide, hay partes de la misma sin terminar.</p>
<p><b>1</b> <b>No comprende</b> los contenidos. Hay errores graves que manifiestan un desconocimiento de los conceptos implicados.</p>
<p><b>0</b> <b>No intenta</b> hacer la práctica o lo que plantea no tiene nada que ver y no se desarrolla.</p>

EN BACHILLERATO:

<p><b>5</b> Demuestra <b>total comprensión</b> del problema. Todos los requerimientos de la tarea están incluidos en la respuesta</p>
<p><b>4</b> Demuestra <b>considerable comprensión</b> del problema. Todos los requerimientos de la tarea están incluidos en la respuesta. Hay errores leves, en el proceso de resolución del ejercicio se constata con claridad que comprende los conceptos implicados y sabe aplicarlos, hay equivocaciones en algún paso, en las dimensiones, etc.</p>
<p><b>3</b> Demuestra <b>comprensión parcial</b> del problema. La mayor cantidad de requerimientos de la tarea están comprendidos en la respuesta. Hay errores moderados, el alumno tiene ideas sobre los conceptos implicados aunque no llega a aplicarlos con corrección, o bien le falta alguna parte del ejercicio por terminar.</p>
<p><b>2</b> Demuestra <b>poca comprensión</b> del problema. Muchos de los requerimientos de la tarea faltan en la respuesta. Hay errores moderados y graves, el ejercicio es incorrecto ya que se realiza una cosa diferente a la que se pide, hay partes del ejercicio sin terminar.</p>

**1 No comprende** el problema. Hay errores graves que manifiestan un desconocimiento de los conceptos implicados.

**0 No responde**, no intenta hacer la tarea o lo que plantea no tiene nada que ver y no se desarrolla.

- Obtendremos una **calificación diferenciada parcial** (de cada evaluación) y una **final** (de curso), de manera que se realizará una media aritmética de cada uno de los criterios de evaluación y de los instrumentos utilizados en la parcial, y de todos en la final.
- Todos los criterios de evaluación tienen un valor y distinta ponderación con arreglo a las competencias específicas como quedó reflejado algo más arriba en esta programación. En función de los instrumentos de evaluación que se utilicen y de los criterios relacionados con cada uno de ellos, adquirirán por sí mismos más o menos peso en la nota de cada evaluación y, por tanto, en la nota final.

Los criterios de evaluación serán conocidos por el alumnado, para facilitar su evolución en el aula. De manera que, en cada momento de la evaluación, en función de la Unidad Didáctica, Proyecto o Situación de Aprendizaje que se esté desarrollando y en relación con sus actividades, se concretarán los criterios y competencias específicas con sus correspondientes descriptores operativos que se estén evaluando. Todo esto será lo que permita calificar el nivel de competencia del alumno, obteniendo a final de curso una nota o grado de consecución por cada competencia.

Todo esto está registrado y detallado en la Programación de aula.

Contamos con unas tablas de Excel y otros formatos de cuaderno del profesor, elaborados por el departamento, que utilizaremos, para el registro de datos de la evaluación, donde hemos metido todos los

datos correspondientes a competencias específicas, descriptores operativos, criterios de evaluación, instrumentos de evaluación, etc. relacionados con cada actividad con la que desarrollamos los saberes básicos.

Por defecto, este proceso nos dará una calificación para cada instrumento de evaluación, de modo que estos tendrán un peso específico en la nota parcial y en la global.

- Se considerará que un alumno ha superado una evaluación cuando haya desarrollado las capacidades expresadas en los criterios de evaluación relacionados con las Unidades Didácticas, Proyectos o Situaciones de aprendizaje impartidas durante el trimestre correspondiente. La nota media deberá ser igual o superior a un 5.
- Las faltas de material se sancionarán como una falta leve. Si estas faltas son reiteradas la falta se podrá sancionar como grave.

### **Actuaciones ante la imposibilidad de la aplicación correcta de la evaluación continua en Bachillerato**

- En el caso de que un alumno supere un número determinado de faltas injustificadas a clase, no obtendrá una calificación positiva en la nota parcial de cada evaluación. El Dpto. considera abandono lo contemplado en las NCOF del Centro y la normativa vigente: cuando el alumno tiene un 30% de faltas sin justificar, no atiende en clase, no trae material, no entrega trabajos o entrega los exámenes en blanco. De manera que únicamente tendrá derecho a una prueba escrita extraordinaria en el que se evaluarán los criterios de evaluación correspondientes a

cada curso y la entrega en esa misma fecha de, al menos, un 70% de las prácticas realizadas a lo largo del curso.

- Este procedimiento será comunicado al alumnado que se encuentre bajo estas circunstancias y a sus familias a través de EducamosCLM, previo informe al tutor/a.

Se implicará al propio alumnado en todo el proceso evaluador, para que pueda aprender del error y suma la responsabilidad del éxito y el fracaso. Algunas herramientas a emplear para este procedimiento son:

- La información sobre contenidos y criterios de calificación para determinar la evaluación diferenciada, como una guía orientativa básica.
- La incorporación de instrumentos de evaluación que permitan la corrección inmediata del error y la comunicación inmediata al alumnado, mediante la autoevaluación, la evaluación mutua o la coevaluación.
- La información a lo largo de todo el proceso de evaluación mediante informes descriptivos individualizados.

En la Evaluación final se contemplará el grado de consecución de los objetivos y el grado de adquisición de las Competencias clave.

La nota en cada evaluación se obtendrá redondeando al entero más próximo.

- **NIVEL DE COMPETENCIA NECESARIO PARA SUPERAR LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.**

Se considerarán mínimos todos los criterios de evaluación y saberes básicos planteados en esta programación.

- **INFORMACIÓN AL ALUMNADO Y A LAS FAMILIAS**

El departamento informará al alumnado y a sus familias sobre las competencias específicas, los saberes básicos, los procedimientos, instrumentos y criterios tanto de evaluación como de calificación, además de sobre los procedimientos de recuperación y medidas de inclusión previstas, a través de Educamos CLM cuando la familia lo solicite, y estará colgado en la página web del Centro.

## PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN DE LAS MATERIAS

- **ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE DE LA EVALUACIÓN ANTERIOR**

En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo que serán comunicadas a sus familias a través de EducamosCLM.

Los alumnos de la ESO que suspendan alguna evaluación tendrán una recuperación a lo largo de la siguiente evaluación, esta consistirá en la entrega de los trabajos y prácticas que no se hayan realizado durante la anterior evaluación, además de una mejora de actitudes en clase, para reforzar los estándares de aprendizaje que no se hayan conseguido, y conseguir una valoración positiva.

Para superar la evaluación han de presentarse en plazo **todos** los trabajos propuestos, participar satisfactoriamente en todas las actividades previstas y obtener una calificación media global igual o superior a cinco.

También se realizará el correspondiente Plan de Refuerzo/Trabajo que se enviará a través de la plataforma



Educamos CLM para el conocimiento de sus familias.

- **ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES**

Los alumnos que hayan promocionado de 1º a 2º, de 2º a 3º o de 3º a 4º de la E.S.O., con el área calificada negativamente se les realizará un Programa de Refuerzo en el que se detallarán las actividades que deberá realizar para alcanzar el grado de competencia mínimo en relación con los objetivos, así como los criterios de evaluación correspondientes.

Se realizará un Programa de Refuerzo en el que se detallarán las actividades que deberá realizar para alcanzar el grado de competencia mínimo en relación con los objetivos, así como los criterios de evaluación correspondientes.

Las actividades a realizar por estos alumnos estarán disponibles en Educamos y en un aula de Classroom destinado a "pendientes". Al alumnado se le informará del código correspondiente y el profesorado del departamento le asignará las tareas a realizar. Igualmente se reflejará la fecha para entregar las prácticas por parte del alumno para completar el proceso de superación de la materia.

Este curso las tareas se dividirán en dos partes, una entrega se realizará en febrero y otra en el mes de mayo, en el que se concluirá una nota final. Con la finalidad de poder realizar un mejor seguimiento del trabajo que debe realizar el alumno

La idea es que se genere una comunicación efectiva y fluida con el alumnado interesado en la recuperación de la materia pendiente, allí se subirán las tareas para superar la materia y servirá de foro para las posibles dudas.

EL jefe del Dpto. de Artes Plásticas y Dibujo se pondrá en contacto con los tutores de grupo de los alumnos, a su vez que, con los alumnos y sus familias para informarles del procedimiento a seguir y proporcionarles la clave del aula virtual Classroom. El seguimiento se realizará por parte de los tres componentes del departamento, siguiendo al alumnado al que seguimos impartiendo clase. En el caso de alumnos/as que no cursan ninguna de nuestras materias, será el jefe de departamento quien se haga cargo de ellos.

Los trabajos que deberá realizar el alumno son propuestos en conjunto por todos los miembros del Departamento.

A fin de realizar un seguimiento mejor de estos alumnos serán evaluados por el profesor/a que les imparta la materia durante el curso actual.

\* Los criterios de evaluación para cualquiera de estos dos casos serán los mismos que se apliquen durante el curso correspondiente para cada Unidad Didáctica.

No se considera que el alumno/a que apruebe los contenidos de un curso superior apruebe la pendiente del curso inferior, al ser los contenidos y criterios de evaluación diferentes.

## G.-EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Según las NOCF del centro y de acuerdo lo establecido en el artículo 16.9 del Decreto 82/2022, de 12 de julio, el profesorado evaluará los procesos de enseñanza llevados a cabo y su propia práctica docente a fin de conseguir la mejora de los mismos.

La evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje tendrá en cuenta, al menos, los siguientes aspectos, según la orden 186/2022 de 27 de septiembre:

1. El análisis de los resultados de la materia
2. La adecuación de la programación didáctica elaborada por el departamento
3. Las medidas organizativas del aula, el aprovechamiento y adecuación de los recursos y materiales curriculares, el ambiente escolar y las interacciones personales.
4. La coordinación entre los miembros del departamento y los compañeros que impartimos clase en un mismo grupo y nivel.
5. La utilización de métodos pedagógicos adecuados y las propuestas de actividades, tareas o situaciones de aprendizaje coherentes.
6. La distribución de espacios y tiempos
7. El uso adecuado de procedimientos, estrategias e instrumentos de evaluación variados
8. Las medidas de inclusión educativa adoptadas para dar respuesta al alumnado
9. La utilización del Diseño Universal para el Aprendizaje tanto en los procesos de enseñanza y aprendizaje como en la evaluación
10. La comunicación y coordinación con las familias.

Esta evaluación se realizará trimestralmente, en cada Departamento Didáctico y utilizando el documento de análisis del proceso de enseñanza y de la práctica docente.

También trimestralmente se hará un análisis de los resultados de cada evaluación en CCP. Responsables de la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje

El responsable de la evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje es el profesorado del departamento de Artes Plásticas y Dibujo, que tendrá en cuenta lo establecido en el plan de evaluación interna del centro.

### Procedimientos y temporalización

Este proceso de evaluación se realizará a lo largo del curso en los tres trimestres, después de cada evaluación y especialmente al final del curso con la realización de encuestas por parte del alumnado (estas encuestas se podrán subir a Classroom/Educamos para que el alumnado las rellene).

Todo esto en conjunto valorando los indicadores correspondientes propuestos en el Apartado I., sobre Evaluación de la Práctica Docente.

Como indica el decreto de Secundaria enunciado al principio de este punto, desde el departamento se proponen y se han elaborado las siguientes herramientas de evaluación que a continuación se exponen y que incluyen estrategias para la autoevaluación y la coevaluación.

## EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

En este apartado se plantean unos indicadores para evaluar, a lo largo del curso, la práctica docente, con la finalidad de introducir mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A lo largo del curso, los miembros del departamento, iremos matizando los momentos de la evaluación de la práctica docente y concretaremos todos los aspectos a evaluar.

## CUESTIONARIO PARA LOS ALUMNOS: SATISFACCIÓN ACTIVIDAD DOCENTE

IES Carlos III (Toledo) \_\_\_\_\_ Curso: 2023/2024 DEPARTAMENTO: Artes Plásticas y Dibujo  
 ASIGNATURA:

CURSO: GRUPO:

PROFESOR:

Por favor, indique su grado de acuerdo según la siguiente escala de valoración:

1 (totalmente en desacuerdo), 2, 3, 4, 5 (totalmente de acuerdo)

1.	Las clases están bien preparadas.	1	2	3	4	5
2.	Las explicaciones de clase son claras.	1	2	3	4	5
3.	El profesor consigue despertar el interés por la asignatura.	1	2	3	4	5
4.	Se fomenta la participación de los alumnos.	1	2	3	4	5
5.	El profesor utiliza adecuadamente los medios didácticos (audiovisuales, pizarra, libro, etc.) para facilitar el aprendizaje.	1	2	3	4	5
6.	Se muestra a los alumnos con claridad cuáles son los objetivos de la asignatura.	1	2	3	4	5
7.	El profesor comienza las clases con puntualidad.	1	2	3	4	5
8.	El profesor está disponible para atender las dudas sobre la asignatura.	1	2	3	4	5
9.	El profesor se muestra correcto en el trato con los alumnos.	1	2	3	4	5
10.	Los criterios de evaluación de la asignatura han sido bien explicados.	1	2	3	4	5
11.	Esta profesora me ha ayudado a aprender.	1	2	3	4	5
12.	Con esta asignatura he aprendido cosas que considero valiosas para mi formación académica.	1	2	3	4	5
13.	Las actividades realizadas me han servido para mejorar mi preparación general en aspectos como, por ejemplo: expresión (artística y plástica), trabajo en equipo, uso de la información, capacidad crítica, etc.	1	2	3	4	5
14.	Mi grado de satisfacción con la asignatura es alto.	1	2	3	4	5

OBSERVACIONES (Añade cualquier opinión que consideres de interés)

## ANEXO 1.- PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.

Con este tipo de actividades se busca conseguir un aprendizaje más real, implementando el currículo de la materia, para, así, incrementar el interés por aprender y facilitar la generalización de los aprendizajes fuera del contexto del aula. Estas actividades son obligatorias y evaluables.

**Según la de la Resolución de 14/06/2023, La Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se dictan instrucciones para el curso 2023/2024 en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, en el que se indica lo relativo a los días de celebración de actividades conmemorativas:**

*“Los centros educativos incorporarán en su Programación General Anual la realización de actividades de conmemoración de los siguientes días: día internacional de eliminación de la violencia contra la Mujer (25 de noviembre), día de la Constitución española (6 de diciembre), día escolar de la No Violencia y de la Paz (30 de enero), día internacional de la Mujer (8 de marzo), día internacional del Libro (23 de abril), día de Europa (9 de mayo), así como cuantos otros días considere el centro educativo en ejercicio de su autonomía”.*

De manera multidisciplinar, se podrán trabajar las siguientes temáticas y momentos del curso:

- Halloween
- Eliminación de la violencia contra la mujer.
- Navidad
- Día de la Paz
- Día de la Mujer
- Día del Libro
- Días del IES Saludable
- Festival solidario
- Etc.

También se podrán desarrollar en el centro actividades que conlleven que personas externas al mismo, tengan que venir a dar charlas, coloquios, enseñar, exponer, etc ... como las que propone todos los años el Ayuntamiento de Toledo en su proyecto “ToledoEduca”

El departamento mantendrá una propuesta de actividades para todos los cursos que impartimos en función del calendario de exposiciones regionales o municipales que surjan en Toledo y alrededores, así como con 4º de la ESO y Bachillerato, un visita comentada al Museo de Arte Contemporáneo Reina Sofía y al Museo del Prado.

Como todos los años también participaremos en las charlas, coloquios, ponencias y proyecciones del festival del Cine y la palabra de Toledo. CIBRA. Con 4º y 2º Bach de Creación de contenidos Artísticos y Audiovisuales.