

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS



CURSO 2025-2026

INDICE

1. CONSIDERACIONES GENERALES	4
1.1. DEPARTAMENTO DE DIBUJO.....	4
1.2. PROPUESTAS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA.....	5
1.4. MARCO NORMATIVO	6
1.5. CONTEXTUALIZACIÓN	8
2. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA	9
2.1. OBJETIVOS GENERALES DE LA ESO	9
2.2. OBJETIVOS GENERALES DE BACHILLERATO	10
2.3. PERFIL DE SALIDA, COMPETENCIA CLAVE Y DESCRIPTORES DE SALIDA DE LA ESO	11
2.4. PERFIL DE SALIDA, COMPETENCIA CLAVE Y DESCRIPTORES DE SALIDA DE BACHILLERATO.....	24
2.5. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	33
3. PROYECTOS DE ARTE 1º DE LA ESO.....	34
3.1. INTRODUCCIÓN A LAS CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA PROYECTOS DE ARTE	34
3.2. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE	36
3.3. RELACIÓN ENTRE SABERES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES DE PERFIL DE SALIDA, CRITERIOS DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	37
4. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º Y 3º ESO.....	47
4.1. INTRODUCCIÓN A LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL.....	47
4.2. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	48
4.3. RELACIÓN ENTRE SABERES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES DE PERFIL DE SALIDA, CRITERIOS DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	51
4.4. ENTRE SABERES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES DE PERFIL DE SALIDA, CRITERIOS DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	57
5. EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º DE LA ESO.....	68
5.1. INTRODUCCIÓN A LA MATERIA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA	68
5.2. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE	70
5.3. RELACIÓN DE SABERES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, PONDERACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	71
6. DIBUJO TÉCNICO I Y II BACHILLERATO.....	82
6.1. INTRODUCCIÓN A LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO	82
6.2. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE	83

6.3. RELACIÓN ENTRE SABERES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES DE PERFIL DE SALIDA, CRITERIOS DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	85
6.4. RELACIÓN ENTRE SABERES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES DE PERFIL DE SALIDA, CRITERIOS DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. DIBUJO TÉCNICO II	88
7. CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES	96
7.1. INTRODUCCIÓN A LA MATERIA DE CCAA	96
7.2. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE	97
7.3. RELACIÓN ENTRE SABERES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES DE PERFIL DE SALIDA, CRITERIOS DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	99
8. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS Y ORGANIZATIVAS	105
8.1. TÁCTICAS DIDÁCTICAS	105
8.2. METODOLOGÍA: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.....	108
8.3. METODOLOGÍA ESPECÍFICA EN ESO	109
8.4. METODOLOGÍA ESPECÍFICA EN BACHILLERATO.....	111
8.5. ACTIVIDADES	114
8.6. AGRUPAMIENTO DEL ALUMNADO	117
8.7. ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS Y ESPACIOS	118
8.8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS	120
9. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD ...	123
10. ELEMENTOS TRANSVERSALES	127
11. EVALUACIÓN	127
11.1. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE: UDD, FINAL TRIMESTRAL Y FINAL ANUAL	138
11.2. RECUPERACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE.....	139
11.3. RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES	140
11.4. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE	141
11.5. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE	142
11.5.1. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	142
11.5.2. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE LA ACCIÓN DIDÁCTICA	142
11.5.3. EVALUACIÓN INTERNA DE LA PROGRAMACIÓN	143
12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	145
13. PLAN DE LECTURA.....	145
14. INTERDISCIPLINERIDAD	146
15. COMUNICACIÓN CON LAS FAMILIAS Y COORDINACIÓN DOCENTE.....	146

1. CONSIDERACIONES GENERALES

Esta programación trata de concretar y ordenar las actividades que el profesorado del departamento de Artes Plásticas pretende desarrollar a lo largo del curso 2025-2026, con el propósito de realizar la tarea educativa con la mayor eficacia por nuestra parte y aprovechamiento por parte del alumnado.

1.1. DEPARTAMENTO DE DIBUJO

El Departamento está formado por las profesoras: Rocío Bretones Benavides, Silvia Rodríguez Baz y Ruth Contreras Farelo.

Se imparten las siguientes materias:

- Proyectos de Artes Plásticas y Visuales (PAPV) 1º de la ESO
- Educación Plástica, Visual y Audiovisual 2º y 3º de ESO
- Expresión Artística. (EXPA) 4º de ESO
- Dibujo Técnico I de 1º de Bachillerato
- Dibujo Técnico de II de 2º Bachillerato
- Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales (CCAA) de II de Bachillerato

PROFESORA	CURSO	ASIGNATURA
Rocío Bretones Benavides	2º Bachillerato (A,B,C,)	CCAA
	2º ESO E	EPVA
	2º ESO C	EPVA
	2º ESO D	EPVA
	2º ESO F	EPVA
	2º ESO G	EPVA
	2º ESO H	EPVA
	2º ESO C	ALTERNATIVA RELIGIÓN
Ruth Contreras Farelo	2º BACHILLERATO (A Y B)	DIBUJO TÉCNICO II
	4º (A,B,C,D,E,F Y 2º DIV F)	EXPA
	3º F Y 1º DIV F	EPVA
	1º ESO C	PAPV
	1º ESO F	PAPV
	1º ESO G	PAPV
	3º ESO B	TUTORÍA
	JEFATURA DE DEPARTAMENTO	

Silvia Rodríguez Baz	1º BACHILLERATO (A Y B)	DIBUJO TÉCNICO I
	2º ESO A	EPVA
	2º ESO B	EPVA
	3º ESO A	EPVA
	3º ESO B	EPVA
	3º ESO C	EPVA
	3º ESO D	TUTORÍA Y ALTERNATIVA
	3ºESOB	A RELIGIÓN

Las reuniones del Departamento se realizarán los LUNES de 10:30 a 11:25 , serán guiadas por la jefa del Departamento y en ella se tratarán los siguientes aspectos:

- Informar a todos los miembros del Departamento de las decisiones tomadas en la CCP (Comisión de Coordinación Pedagógica). Discutir las propuestas de la CCP.
- Revisar el desarrollo de la programación didáctica del Departamento.
- Trabajar sobre las posibles mejoras de atención al alumnado con necesidades educativas específicas.
- Hacer un seguimiento del alumnado con materias pendientes del Departamento.
- Detectar las necesidades de material del Departamento y del Aula Taller.
- Tratar cualquier aportación que pueda realizar algún miembro del Departamento y llevarla a la CCP si la aprueba la mayoría de los miembros.
 - Aportar propuestas de mejora del Departamento.
 - Tomar Acta de cada una de las reuniones para la revisión y aprobación de todos los miembros del Departamento.

El trabajo realizado en el Departamento será en equipo, y todas las decisiones que se tomen serán por consenso.

1.2 PROPUESTAS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

Las actividades de formación para este curso escolar dependen de la oferta educativa del CFPR que se organizan de modo virtual y presencial y de los Grupos de Trabajo y Seminarios que se propongan en el centro, en los que participen miembros del Departamento, como el Proyecto de Innovación Educativa.

No obstante, dependiendo de las ofertas que realicen las diferentes administraciones, cada uno de los miembros, podrá, si estima conveniente y necesario, desarrollar algún otro tipo de curso de formación.

1.4. MARCO NORMATIVO

El ordenamiento jurídico de aplicación 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:

- **Ley Orgánica 2/2006**, de 3 de mayo, de Educación 2/2006¹, 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 Educación² (en adelante LOE-LOMLOE) (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 establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato (BOE de 6 de abril).

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 e la convivencia escolar en Castilla- La Mancha (DOCM de 11 de enero).
- **Decreto 85/2018**, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre).
- **Decreto 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 80/2022, de 12 de julio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Infantil en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).
- **Decreto 81/2022, de 12 de julio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Primaria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).
- **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 121/2022, de 14 de junio**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Infantil y Primaria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 22 de junio).
- **Orden 169/2022, de 1 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de Castilla-La Mancha (DOCM de 9 de septiembre).
- **Orden 186/2022, de 27 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre).
- **Orden 187/2022 de 27 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 30 de septiembre).

1.5. **CONTEXTUALIZACIÓN**

El IES Castillo del Águila es un centro público que está situado en Villaluenga de la Sagra, Toledo.

La zona combina lo rural con lo industrial (hay actividad de fábricas de cemento y polígonos industriales próximos). Esto supone que muchos alumnos provengan de entornos rurales, con valores vinculados al trabajo local, agricultura o industrias ligeras, y posiblemente con trayectorias familiares ligadas al trabajo manual o productivo.

Nuestro alumnado procede de los municipios adscritos a la zona (Villaluenga de la Sagra, Yuncler, Cobeja y Cabañas de la Sagra), aunque no todos son naturales de estos pueblos. Hay presencia de diversidad cultural, el centro destaca por su apuesta por el bilingüismo.

El IES Castillo del Águila atiende a aproximadamente 930 alumnos. En los niveles que comprende (ESO y Bachillerato) se reparten en siete grupos de 1º de ESO, seis grupos de 2º de ESO, seis grupos de 3º de ESO más dos grupos de 1º Diversificación, 6 grupos de 4º de ESO, dos grupos de 2º Diversificación y tres grupos de Bachillerato. Cuenta con un número importante de docentes, lo que indica una ratio razonable profesor/alumno, lo que puede favorecer la atención individualizada.

Además de la ESO, ofrece Formación Profesional Básica, por ejemplo Título Profesional Básico en Informática de Oficina.

El centro está catalogado por la Consejería de Educación, Cultura y Deportes de la JCCM como centro de difícil desempeño. Hay interés institucional por incorporar innovación educativa, nuevas tecnologías y fomentar creatividad de los alumnos. El centro tiene un fuerte tejido de colaboración: profesorado, familias, proyectos interdisciplinares. Se caracteriza por tener una comunidad educativa comprometida

Por todo ello, el desarrollo de esta programación tiene en consideración el Proyecto Educativo de centro, documento programático que define su identidad, recoge los valores, y establece los objetivos y prioridades en coherencia con el contexto socioeconómico y con los principios y objetivos recogidos en la legislación vigente. El Proyecto Educativo y las programaciones didácticas desarrollan la autonomía pedagógica del centro educativo de acuerdo con lo establecido en los artículos 121 de la LOE-LOMLOE y 102 de LECM.

2. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

2.1. OBJETIVOS GENERALES DE LA ESO

Los objetivos de la ESO se concretan en los artículos 7 del Real Decreto 217/2022 y del Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Castilla la Mancha.

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

- a. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c. Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, incluidos los derivados por razón de distintas etnias, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f. Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h. Comprender y expresarse en la lengua castellana con corrección, tanto de forma oral, como escrita, utilizando textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i. Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada, aproximándose a un nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas.
- j. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia de España, y específicamente de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural. Este conocimiento, valoración y respeto se extenderá

también al resto de comunidades autónomas, en un contexto europeo y como parte de un entorno global mundial.

- k. Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- l. 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.
- m. Conocer los límites del planeta en el que vivimos y los medios a su alcance para procurar que los recursos prevalezcan en el tiempo y en el espacio el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adquiriendo hábitos de conducta y conocimientos propios de una economía circular.
- n. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, conociendo y valorando las propias castellano-manchegas, los hitos y sus personajes y representantes más destacados o destacadas.

2.2. OBJETIVOS GENERALES DE BACHILLERATO

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y 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.
- o. Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.
- p. 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.

2.3. PERFIL DE SALIDA, COMPETENCIA CLAVE Y DESCRIPTORES DE SALIDA DE LA ESO

El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y el Decreto 82/2022, de 12 de julio, adoptan la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Así, los artículos 11 de dichas normas (Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y del Decreto 82/2022, de 12 de julio) establecen las 8 competencias clave.

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

Perfil de salida

El Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica es la herramienta en la que se concretan los principios y los fines del sistema educativo español referidos a dicho periodo.

El Perfil identifica y define, en conexión con los retos del siglo XXI, las competencias clave que se espera que los alumnos y alumnas hayan desarrollado al completar esta fase de su itinerario formativo. El Perfil de salida es único y el mismo para todo el territorio nacional. Es la piedra angular de todo el currículo, La matriz que cohesiona y hacia donde convergen los objetivos de las distintas etapas que constituyen la enseñanza básica. Se concibe, por tanto, como el elemento que debe fundamentar las decisiones curriculares, así como las estrategias y las orientaciones metodológicas en la práctica lectiva.

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

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

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

trabajar a lo largo de su vida tanto en su propio país como en otros países de su entorno.

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

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

- Desarrollar una actitud responsable a partir de la toma de conciencia de la degradación del medioambiente y del maltrato animal basada en el conocimiento de las causas que los provocan, agravan o mejoran, desde una visión sistémica, tanto local como global.
- Identificar los diferentes aspectos relacionados con el consumo responsable, valorando sus repercusiones sobre el bien individual y el común, juzgando críticamente las necesidades y los excesos y ejerciendo un control social frente a la vulneración de sus derechos.
- Desarrollar estilos de vida saludable a partir de la comprensión del funcionamiento del organismo y la reflexión crítica sobre los factores internos y externos que inciden en ella, asumiendo la responsabilidad personal y social en el cuidado propio y en el cuidado de las demás personas, así como en la promoción de la salud pública.
- Desarrollar un espíritu crítico, empático y proactivo para detectar situaciones de inequidad y exclusión a partir de la comprensión de las causas complejas que las originan.
 - Entender los conflictos como elementos connaturales a la vida en sociedad que deben resolverse de manera pacífica.
 - Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular las de la cultura en la era digital, evaluando sus beneficios y riesgos y haciendo un uso ético y responsable que contribuya a la mejora de la calidad de vida personal y colectiva.

- Aceptar la incertidumbre como una oportunidad para articular respuestas más creativas, aprendiendo a manejar la ansiedad que puede llevar aparejada.
- Cooperar y convivir en sociedades abiertas y cambiantes, valorando la diversidad personal y cultural como fuente de riqueza e interesándose por otras lenguas y culturas.
- Sentirse parte de un proyecto colectivo, tanto en el ámbito local como en el global, desarrollando empatía y generosidad.
- Desarrollar las habilidades que le permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida, desde la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y la valoración crítica de los riesgos y beneficios de este último. La respuesta a estos y otros desafíos entre los que existe una absoluta interdependencia
- Necesita de los conocimientos, destrezas y actitudes que subyacen a las competencias clave y son abordados en las distintas áreas, ámbitos y materias que componen el currículo. Estos contenidos disciplinares son imprescindibles, porque sin ellos el alumnado no entendería lo que ocurre a su alrededor y, por tanto, no podría valorar críticamente la situación ni, mucho menos, responder adecuadamente. Lo esencial de la integración de los retos en el Perfil de salida radica en que añaden una exigencia de actuación, la cual conecta con el enfoque competencial del currículo: la meta no es la mera adquisición de contenidos, sino aprender a utilizarlos para solucionar necesidades presentes en la realidad.

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

Competencias clave que se deben adquirir

Las competencias clave que se recogen en el Perfil de salida son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la citada Recomendación del Consejo de la Unión Europea. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias con los retos y desafíos del siglo XXI, con los principios y fines del sistema educativo establecidos en la LOE

y con el contexto escolar, ya que la Recomendación se refiere al aprendizaje permanente que debe producirse a lo largo de toda la vida, mientras que el Perfil remite a un momento preciso y limitado del desarrollo personal, social y formativo del alumnado: la etapa de la enseñanza básica.

Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y los objetivos previstos en la Lomloe para las distintas etapas educativas está vinculada a la adquisición y al desarrollo de las competencias clave recogidas en este Perfil de salida, y que son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales.

La transversalidad es una condición inherente al Perfil de salida, en el sentido de que todos los aprendizajes contribuyen a su consecución. De la misma manera, la adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única área, ámbito o materia, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas áreas, ámbitos o materias y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

Descriptorios operativos de las competencias clave en la enseñanza básica.

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

Los descriptorios operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada área, ámbito o materia.

Esta vinculación entre descriptorios operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el Perfil de salida y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.

Dado que las competencias se adquieren necesariamente de forma secuencial y progresiva, se incluyen también en el Perfil los descriptorios operativos que orientan sobre el nivel de desempeño esperado al completar la Educación Primaria, favoreciendo y explicitando así la continuidad, la coherencia y la cohesión

entre las dos etapas que componen la enseñanza obligatoria.

□ Competencia en comunicación lingüística (CCL).

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de

manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten

comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Descriptorios operativos:

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

□ **Competencia plurilingüe (CP).**

La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática. Descriptores operativos manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Descriptores operativos:

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla

adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

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

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Descriptorios operativos:

Al completar la enseñanza básica, 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.

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

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

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

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

□ Competencia digital (CD)

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptores operativos:

Al completar la enseñanza básica, 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.

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

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

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

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

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

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Descriptorios operativos:

Al completar la enseñanza básica, 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.

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

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

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

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

□ **Competencia ciudadana (CC).**

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los **Objetivos de Desarrollo Sostenible** planteados en la Agenda 2030.

Descriptores operativos:

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

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

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

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

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

□ **Competencia emprendedora (CE).**

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas.

Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Descriptorios operativos:

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

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

CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando

conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera

razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

□ **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).**

La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

Descriptorios operativos:

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

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

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

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

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

2.4. PERFIL DE SALIDA, COMPETENCIA CLAVE Y DESCRIPTORES DE SALIDA DE BACHILLERATO

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

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

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia plurilingüe
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería
- Competencia digital
- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia ciudadana
- Competencia emprendedora
- Competencia en conciencia y expresión culturales.

Estas competencias clave son la adaptación al sistema educativo español de las establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias a los retos y desafíos del siglo XXI, así como al contexto de la educación formal y, más concretamente, a los principios y fines del sistema educativo establecidos en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Si bien la Recomendación se refiere al aprendizaje permanente, que debe producirse a lo largo de toda la vida, el Perfil de salida remite al momento preciso del final de la enseñanza básica. Del mismo modo, y dado que las competencias clave se adquieren necesariamente de forma secuencial y progresiva a lo largo de toda la vida, resulta necesario adecuar las mismas a ese otro momento del desarrollo personal, social y formativo del alumnado que supone el final del Bachillerato. Consecuentemente, en el presente anexo, se definen para cada una de las competencias clave un conjunto de descriptores operativos, que dan continuidad, profundizan y amplían los niveles de desempeño previstos al final de la enseñanza básica, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de esta etapa postobligatoria.

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

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

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

Descriptores operativos de las competencias clave para Bachillerato.

A continuación, se definen cada una de las competencias clave y se enuncian los descriptores operativos del nivel de adquisición esperado al término del Bachillerato. Para favorecer y explicitar la continuidad, la coherencia y la cohesión entre etapas, se incluyen también los descriptores operativos previstos para la enseñanza básica.

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

□ Competencia en comunicación lingüística (CCL).

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten

comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Descriptorios operativos.

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

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

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

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 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 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).**

La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

Descriptores operativos.

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

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.

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 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).**

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Descriptores operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea

estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

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

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

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

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).**

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías

digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptores operativos.

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

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

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

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

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

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).**

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Descriptorios operativos.

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

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. 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.

CPSAA3.1 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. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.

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

☐ **Competencia ciudadana (CC)**

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

Descriptorios operativos.

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

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.

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.

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.

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.

☐ **Competencia emprendedora (CE)**

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas.

Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Descriptorios operativos

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

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.

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

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

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

La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

Descriptorios operativos.

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

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

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

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.

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

CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

2.5. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- **Saberes básicos**

Son los conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos de cada materia o ámbito, y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.

- **Competencias específicas**

Son los desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o situaciones donde se requieren los saberes básicos de cada materia o ámbito. Sirven de conexión entre el perfil de salida, los saberes básicos y los criterios de evaluación de cada materia o ámbito.

- Criterios de evaluación

Sirven para evaluar la adquisición de las competencias específicas a lo largo de la etapa. Indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las actividades a las que refieren las competencias específicas de cada materia en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.

3. PROYECTOS DE ARTE 1º DE LA ESO

3.1. INTRODUCCIÓN A LAS CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA PROYECTOS DE ARTE

El desarrollo de la capacidad creativa es un objetivo fundamental a lo largo de la educación secundaria e imprescindible para hacer frente a los nuevos retos que nos plantea la sociedad actual.

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

En una sociedad dominada por las imágenes, tanto fijas como en movimiento, es imprescindible aprender a valorar sus cualidades expresivas y comunicativas, así como los medios y espacios en las que se producen. Entender la importancia de la creación artística, además de conocer su evolución a lo largo de la historia y en las diferentes sociedades y culturas, nos ayuda a comprender mejor sus funciones, cualidades y facilita, incluso, el autoconocimiento individual y como miembros de una sociedad. El reconocimiento de estas formas de representación, se canalizarán a través de la experimentación e interpretación práctica de las obras y técnicas más representativas, valorando la importancia de la autoría de las obras visuales y audiovisuales, su registro y los espacios disponibles para su uso.

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

Dentro de un planteamiento global y transversal, esta materia ofrece las pautas y las herramientas necesarias para desarrollar proyectos creativos e interdisciplinares, a partir de distintas propuestas (STEAM, SHAPE...),

complementando y reforzando también los contenidos de las materias del mismo nivel, para obtener un aprendizaje global y significativo. Sin motivación no existe aprendizaje por lo que se propone una metodología dinámica y activa,

basada en proyectos, que fomentará la participación de la comunidad educativa y el que los alumnos y alumnas planifiquen y generen creaciones con diferentes medios.

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

Esta materia propone una planificación flexible y dinámica de los saberes básicos para, por un lado, poder aplicarlos en proyectos de centro, usando los procedimientos, materiales y técnicas oportunos, además de, por otro, favorecer

el trabajo interdisciplinar. Sus objetivos son despertar y dinamizar la imaginación y la creatividad del alumnado, potenciar la expresión conceptual y emocional a través de procedimientos plásticos, así como favorecer el intercambio de opiniones, a partir del análisis y reflexión del mundo que nos rodea. Destaca también la importancia de situar la obra artística en un contexto concreto, teniendo en cuenta aspectos relevantes relacionados con la ecología, como: la reutilización, el reciclaje, la sostenibilidad de los materiales y recursos usados, entre otros, añadiendo una reflexión sobre su incidencia en la sensibilidad del destinatario.

Proyectos de Artes Plásticas y Visuales permite asentar los saberes adquiridos tras haber cursado las materias artísticas de la etapa educativa previa, Educación Primaria, ya que tiene un carácter integrador, basado en una

metodología activa y práctica, suponiendo, además, un avance, debido a su enfoque interdisciplinar y proyectual, que propone una enseñanza contextualizada en un entorno concreto y relacionada con otras materias o proyectos del centro. En este sentido, la creación artística no es el resultado final de un proyecto, sino el vehículo para adquirir los aprendizajes y competencias del nivel, junto con estrategias que permitirán desarrollar también conexiones con los saberes de otras materias.

3.2. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE

El currículo de la asignatura para el primer ciclo de la E.S.O. establece cuatro bloques de contenidos: «El proceso creativo», «El arte para entender el mundo», «Experimentación con técnicas artísticas», «La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo»

Lo que a continuación se plantea son tres proyectos distintos, uno para cada bloque y cada trimestre. Abordaremos cada uno de los proyectos con diferentes Situaciones de aprendizaje. En las situaciones se trabajarán los Saberes seleccionados. En los tres proyectos se siguen las fases presentadas en el apartado de Metodología, siguiendo el planteamiento ABP. Al tratarse de un taller, la aplicación de los saberes se llevará a cabo con el fin de producir un resultado, suma de lo trabajado en el trimestre.

PROYECTOS	SITUACIONES DE APRENDIZAJE
1er Trimestre; NO SOMOS LEONARDO DA VINCI	S.A.1 Dibujo con técnica seca
	S.A.2 El arte del mosaico
	S.A.3 Expresarte
2º Trimestre;	S.A.4 El modelado de Escultura.
	S.A.5 Ilustrar Historias
3er Trimestre VISUALIZARTE	SA. 6 Imagen fija: Capturar un instante
	SA. 7 Imagen movimiento

Temporalización

La materia se imparte en 2 sesiones semanales de 55 minutos, repartidas en cuatro días. Atendiendo a las fechas de inicio y fin de curso para las clases lectivas 2025/26.

3.3. RELACIÓN ENTRE SABERES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES DE PERFIL DE SALIDA, CRITERIOS DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: DIBUJO CON TÉCNICA SECA				PRIMER TRIMESTRE		
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIA ESPECÍFICA	Descriptores De perfil de salida	PESO %	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO %	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
S1. «El proceso creativo», S3. «Experimentación con técnicas artísticas»,	Competencia específica 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. El proceso en una creación artística es, realmente, el aprendizaje significativo que el alumnado va a obtener. Creando, de forma individual o en grupo, y comprendiendo la necesidad de seguir las fases del proceso creativo en un proyecto, potenciaremos el pensamiento crítico, además de valores como la participación, el respeto y valoración de otras propuestas y opiniones. Analizar el proceso supone incidir en la importancia de secuenciar correctamente el método de trabajo y restársela al resultado final. La necesidad de buscar alternativas para la resolución de problemas y consensuarlas en un trabajo en grupo, promueve un pensamiento más flexible y diverso. Competencia específica 3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo. Poner en práctica las diferentes técnicas creativas, tanto gráfico-plásticas como audiovisuales, permite el desarrollo de capacidades tan importantes como la visión espacial, la motricidad o la percepción, al mismo tiempo que supone una forma de expresión de ideas y emociones. Conseguir que cada alumno se sienta identificado con una técnica concreta, además de encontrarse cómodo en su lenguaje específico, nos permite, por un lado, potenciar su seguridad y ofrecerle, por otro, una forma de canalizar y mostrar sus ideas y planteamientos, de forma creativa.	CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	1,2% 1,2% 1,2% 1,2% 1,2% 1,2% 1,2%	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	8,4%	Análisis de producción
		CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4.	1,05% 1,05% 1,05% 1,05% 1,05% 1,05% 1,05%	3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	8,4%	Proyecto artístico

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: EL ARTE DEL MOSAICO					PRIMER TRIMESTRE	
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Descriptores De perfil de salida	PESO %	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO %	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
«El proceso creativo», «Experimentación con técnicas artísticas», 4, «La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo»,	Competencia específica1. 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. [...] Competencia específica 3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo. Poner en práctica las diferentes técnicas creativas, tanto gráfico-plásticas como audiovisuales, permite el desarrollo de capacidades tan importantes como la visión espacial, la motricidad o la percepción, al mismo tiempo que supone una forma de expresión de ideas y emociones. [...]	CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	1,2% 1,2% 1,2% 1,2% 1,2% 1,2% 1,2%	1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad 1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización. 3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente. 3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto. 3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	8,3% 8,3%	Proyecto guiado Observación directa
		CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4.	1,05% 1,05% 1,05% 1,05% 1,05% 1,05% 1,05%		8,3%	Creación artística
					8,4%	Creación artística

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE. 3. EXPRES-ARTE						PRIMER TRIMESTRE	
S1. «El proceso creativo», S2. «El arte para entender el mundo» S3. «Experimentación con técnicas artísticas»,	Competencia específica1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa. [...]	CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	1,2% 1,2% 1,2% 1,2% 1,2% 1,2%	1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad 1.3. 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.	8,3% 8,3%	Producción de proyectos Trabajo cooperativo	
	Competencia específica 2. Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes. Comprender la importancia de las manifestaciones artísticas a lo largo de la historia, así como el contexto social y cultural donde se han producido, proporciona un conocimiento integral del ser humano y su necesidad de expresión y representación. El análisis de obras artísticas, su interpretación técnica y comunicativa, nos permite aprender a desarrollar una mejor comprensión del mundo que nos rodea y de las características propias de las distintas culturas; mediante estas acciones se potenciará también el respeto al patrimonio artístico y la motivación por participar en eventos culturales cercanos.	CCL3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2.	1,68% 1,68% 1,68% 1,68% 1,68%	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.	8,3%	Creación artística	
	Competencia específica 3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo. Poner en práctica las diferentes técnicas creativas, tanto gráfico-plásticas como audiovisuales, permite el desarrollo de capacidades tan importantes como la visión espacial, la motricidad o la percepción, al mismo tiempo que supone una forma de expresión de ideas y emociones. [...]	CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4	2,1% 2,1% 2,1% 2,1% 2,1% 2,1% 2,1% 2,1%	3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto. 3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	8,4% 8,3%	Indagación sobre las técnicas Creación artística	

S.A.4. EL MODELADO DE ESCULTURA						SEGUNDO TRIMESTRE
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTOR ES OPERATIVOS	PESO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
S1. «El proceso creativo», S2. «El arte para entender el mundo» S3. «Experimentación con técnicas artísticas»,	Competencia específica1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa. [...]	CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	1.68% 1.68% 1.68% 1.68% 1.68% 1.68%	1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad. 1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización. 1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.	5,9% 5,9% 5,9%	O.D Comentario de arte Observación directa Y Creación artística
	Competencia específica 2. Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las	CCL3, CD1, CD2, CCEC1,	1,18% 1,18% 1,18% 1,18%			

	propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes[	CCEC2.	1,18%	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.	5,8%	Creación artística
	Competencia específica 3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo. Poner en práctica las diferentes técnicas creativas, tanto gráfico-plásticas como audiovisuales, permite el desarrollo de capacidades tan importantes como la visión espacial, la motricidad o la percepción, al mismo tiempo que supone una forma de expresión de ideas y emociones. [...]	CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4	1,47% 1,47% 1,47% 1,47% 1,47% 1,47% 1,47%	3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente. 3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	5,9% 5,8%	Aplicación técnicas grafico-plásticas Valor estético

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE .5. ILUSTRAR HISTORIAS					SEGUNDO TRIMESTRE	
SABERES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	%	INSTRUMENTO
S1._ «El proceso creativo»,	Competencia específica1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa. [...]	CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	2,52% 2,52% 2,52% 2,52% 2,52% 2,52%	1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.	5,9%	Creación artística
S2._«El arte para entender el mundo»				1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.	5,9%	Ficha de trabajo
S3._«Experimentación con técnicas artísticas»,				1.3. Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos	5,9%	Trabajo de indagación
S4. «La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo»				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.	5,8%	Creación artística
	Competencia específica 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.[...]	CCL3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2.	1,18% 1,18% 1,18% 1,18% 1,18%			
	Competencia específica 3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo. Poner en práctica las diferentes técnicas creativas, tanto gráfico-plásticas como audiovisuales, permite el desarrollo de capacidades tan importantes como la	CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3,	1,47% 1,47% 1,47% 1,47% 1,47% 1,47% 1,47%	3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	5,9%	Selección del material para la obra
				3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	5,9%	Creación artística
						Práctica

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

	visión espacial, la motricidad o la percepción, al mismo tiempo que supone una forma de expresión de ideas y emociones. [...]	CCEC4	1,47%			guiada
	Competencia específica. 4. Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad. La capacidad de expresión en la elaboración de creaciones artísticas es un objetivo fundamental en el momento actual, un tiempo en el que conocer qué sucede a nuestro alrededor y poder canalizar emociones y sentimientos al respecto, da a lugar a un aprendizaje trascendental y gratificante. La participación activa en proyectos interdisciplinares, individuales y colectivos, fortalece el pensamiento crítico y la inteligencia emocional.	CCL1, CCL5, CP1, CC1, CD3, CCEC3, CCEC4.	0,73% 0,73% 0,73% 0,73% 0,73% 0,73%	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.	5,9%	Observación directa
	Competencia específica 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,	CCL5, CP1, STEM3, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE2	1,47% 1,47% 1,47% 1,47% 1,47% 1,47% 1,47%	5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas. 5.2. Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.	5,8% 5,8%	Brainstorming Observación directa Exposición de obra

S.A. 6 IMAGEN FIJA: CAPTURAR UN INSTANTE					TERCER TRIMESTRE	
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIA ESPECÍFICA	DESCRIP TORES DE PERFIL DE SALDA	PESO%	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO %	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
S1. «El proceso creativo», S2. «El arte para entender el mundo» S3. «Experimentación con técnicas artísticas»,	Competencia específica 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.[...] Competencia específica 3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo. Poner en práctica las diferentes técnicas creativas, tanto gráfico-plásticas como audiovisuales, permite el desarrollo de capacidades tan importantes como la visión espacial, la motricidad o la percepción, al mismo tiempo que supone una forma de expresión de ideas y emociones. [...]	CCL3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2. CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4	1.63% 1.63% 1.63% 1.63% 1.63% 2,1% 2,1% 2,1% 2,1% 2,1% 2,1% 2,1%	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. 3.1. Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente. 3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	8,4% 8,4% 8,4%	Proceso de creación guiado Creación artística Proyecto artístico

S.A. 7 – IMAGEN MOVIMIENTO						TERCER TRIMESTRE	
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIP TORES DE SALIDA	PESO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO%	INSTRUMENTO	
S1. «El proceso creativo», S2. «El arte para entender el mundo» S3. «Experimentación con técnicas artísticas», S4. «La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo»	Competencia específica 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. [...] Competencia específica 2. Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, [...] Competencia específica 3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo. Poner en práctica las diferentes técnicas creativas, tanto gráfico-plásticas como audiovisuales, permite el desarrollo de capacidades tan importantes como la visión espacial, la motricidad o la percepción, al mismo tiempo que supone una forma de expresión de ideas y emociones. [...]	CCL1, CP1, STEM3, CD3, CPSAA5 ,CE3, CCEC4.	3,6% 3,6% 3,6% 3,6% 3,6% 3,6%	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.	8,4% 8,4% 8,4% 8,4% 8% 8%	Proyecto guiado	
				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.		Observación directa	
				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.		Trabajo grupal o individual	
				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.		Observación directa	
		CCL3, CD1, CD2, CCEC1, CCEC2.	1,68% 1,68% 1,68% 1,68% 1,68%	3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.		Creación artística	
		CP1, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CCEC3, CCEC4	2% 2% 2% 2% 2% 2% 2% 2%	3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.		Expresividad de la obra	

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS**

	Competencia específica 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,	CCL5, CP1, STEM3, CD3, CPSAA3 ,CC1, CE1, CE2	1% 1% 1% 1% 1% 1% 1%	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.	8%	Obra cooperativa
--	---	---	--	--	----	------------------

4. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º Y 3º ESO

4.1. INTRODUCCIÓN A LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

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

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

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

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

La materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado. De

hecho, el enfoque eminentemente práctico de la materia conlleva que el alumnado se inicie en la producción artística sin necesidad de dominar las técnicas ni los recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción.

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.

4.2. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

Los saberes básicos de la materia se articulan en cuatro bloques.

El primero lleva por título «Patrimonio artístico y cultural» e incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas.

El segundo, denominado «Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica», engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión.

El tercer bloque, «Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos», comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo. Por último, el bloque «Imagen y comunicación visual y <audiovisual>» incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

En las siguientes tablas se establece la organización, secuenciación y temporalización de los saberes y competencias clave a lo largo del curso.

Educación plástica visual y audiovisual 2º ESO

2º ESO	SITUACIONES DE APRENDIZAJE
Primer trimestre	S.A.1. Situándonos en el espacio. Paralelas y perpendiculares. Polígonos regulares. ¿Quién es Tim Burton? Tarjeta Halloween Óvalos y ovoides. Espirales. Diseño marca ropa. Navidad.
Segundo trimestre	S.A. 2 Proporcionando a color. Op art. Simetría. Proporciones. Máscara carnaval. Zentangle. El color. Dibujando al natural.
Tercer trimestre	S.A. 3 ¿Qué dicen las imágenes? Texturas Interpretación obra arte. Publicidad. El cartel. El cine. Studios Ghibli.

Educación plástica visual y audiovisual 3º ESO

3ºESO	SITUACIONES DE APRENDIZAJE
1º Trimestre	S.A.1. Percepción y lecturas de imágenes
	S.A.2. Dibujo técnico
2º Trimestre.	S.A.3. Elementos de la expresión visual
	S.A.4. El color
	S.A.5. Forma y plano en la composición
3º Trimestre.	S.A.6. La fotografía
	S.A.7. Cine y TV
	S.A.8. De la ilustración a la animación

- Secuenciación; algunas unidades didácticas se desarrollan de forma paralela a otras, ya que sus contenidos se refuerzan y complementan. La organización, secuenciación y concreción de las competencias, podrá verse modificada en orden, ante la adecuación a la realidad específica del aula

Temporalización

La materia se imparte en 2 sesiones semanales de 55 minutos, repartidas en cuatro días. Atendiendo a las fechas de inicio y fin de curso para las clases lectivas de este curso académico

4.3. RELACIÓN ENTRE SABERES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES DE PERFIL DE SALIDA, CRITERIOS DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

PRIMER TRIMESTRE					
S.A.1. Situándonos en el espacio. - Paralelas y perpendiculares. - Polígonos regulares. - ¿Quién es Tim Burton? - Tarjeta Halloween - Óvalos y ovoides. - Espirales. - Diseño marca ropa. - Navidad.					
Saberes Básicos: A-B-C-D					
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	PESO	DESCRIPTOR ES DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
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	10	CCL2, CD1, CD2, STEM1, STEM3, CPSAA3, CC3, CCEC2	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.	5	- Láminas Dibujo técnico.
			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	

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	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.	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.	5	- Trabajo escrito
			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	5	- Tarjeta Halloween
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	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4	8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	3,3	- Diseño marca
			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. 8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen	3,3	- Navidad solidaria
				3,3	

SEGUNDO TRIMESTRE		Saberes Básicos A-B-C-D			
S.A. 2 Proporcionando a color. - Op art. - Simetría. - Proporciones. - Máscara carnaval. - Zentangle. - El color. - Dibujando al natural.					
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	PESO	DESCRIPTOR ES DE SALIDIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
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	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2	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.	5	- Cubos op art. - Láminas proporción
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	10	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	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.	5	- Trabajo grupal Día de la Mujer.

convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.					
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.	10	CCL2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito	5	- Trabajo individual Color.
			5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	5	- Máscara carnaval.
CE6. Apropriarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social	10	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3	6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	5	- Trabajo individual.
			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.	5	- Presentación de trabajos.

TERCER TRIMESTRE S.A. 3 ¿Qué dicen las imágenes? - Texturas - Interpretación obra arte. - Publicidad. - El cartel. - El cine. Studios Ghibli.	Saberes Básicos A-B-C-D				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	PESO	DESCRIPTOR ES DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
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	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	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.	5	- Láminas
CE2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio	10	CCL1, CCL2, CCL3, CP1, CD1, CD4, CPSAA1, CPSAA3.1,	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.	5	- Trabajo individual de reinterpretación de obras de arte.

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.		CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.	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.	5	- Exposición.
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.	10	CCL2, CD1, CD2, STEM1, STEM3, CPSAA3, CC3, CCEC2.	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.	5	- Collage por grupos
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.	20	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD2, CD5, CC1, CC3, CCEC4.	7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	20	- Principios de animación.

4.4. ENTRE SABERES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES DE PERFIL DE SALIDA, CRITERIOS DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: PERCEPCIÓN Y LECTURA DE IMÁGENES			PRIMER TRIMESTRE		
SÁBERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTOR ES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
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. – La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. 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.	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.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	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.	10%	Trabajo y análisis
	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.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	10%	Trabajo práctico y Observación directa
	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.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	10%	Producción plástica

Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. – El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. – Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.	6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento crítico de distintos referentes artísticos y culturales modela su identidad, ayudándolo a insertarse en la sociedad de su tiempo y a comprenderla mejor a partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones.[...]		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	10%	
--	--	--	---	-----	--

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: DIBUJO TÉCNICO					PRIMER TRIMESTRE	
SÁBERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO	
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	1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	1.2. 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.	10%	Trabajo práctico	
	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.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias	10%	Trabajo práctico	
				10%	Producción guiada	

comunicación. – Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. – Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. Llevar a cabo una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos, sentimientos y emociones, el conocimiento de los materiales, las herramientas, las técnicas y los recursos creativos del medio de expresión escogido, así como sus posibilidades de aplicación. [...]	CCL2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.	5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	10%	Producción plástica
	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.	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.	5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	10%	Creación artística
			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.	10%	cuestionario

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3: ELEMENTOS DE LA EXPRESIÓN VISUAL				SEGUNDO TRIMESTRE	
SÁBERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
A. Patrimonio artístico y cultural. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación	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.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2	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.	6.25 %	Trabajo práctico

con el contexto histórico. B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. – Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. – Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: textura. 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.	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.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	6.25 %	Producción artística
			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.	6.25 %	
	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.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	6.25 %	Láminas y trabajos
	7. 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.	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4	7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas. 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.	6.25 %	Láminas y trabajos

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4: EL COLOR					
SÁBERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTOR ES OPERATIVO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRU MENTO
A. Patrimonio artístico y cultural. – 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. B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. – El lenguaje visual como forma de comunicación. – Elementos básicos del lenguaje visual. Posibilidades expresivas y comunicativas. – Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: color. 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.	1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	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.	6,25%	Cuestionario
	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.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	6,25%	Trabajo práctico
	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	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	6,25%	Producción artística
				6,25%	Creación artística

	comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.		5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	6,25%	Producción artística
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5: La FORMA Y EL PLANO EN LA COMPOSICIÓN					
SÁBERES BÁSICOS	COMPETENCIA ESPECÍFICAS	DESCRIPTOR ES OPERATIVO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
A. Patrimonio artístico y cultural. – 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. B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. – Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma. – La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. C.	1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	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, 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.	6,25%	Trabajo práctico
				6,25%	Cuestionario

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. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones.	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.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	6,25% 6,25%	Ficha práctica Análisis guiado
	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.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	6,25%	Expresividad de la obra y observación directa
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6: LA FOTOGRAFÍA					Tercer Trimestre
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRITORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
A. Patrimonio artístico y cultural. – Los géneros artísticos. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las	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	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	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.	6,66%	Trabajo práctico

pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. – El lenguaje visual como forma de comunicación. – La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características de la fotografía.	cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.		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.	6,66%	Cuestionario
	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.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	6,66%	Creación propia
	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.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	6,66%	Trabajo guiado
			5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	6,66%	Producción artística
					Proyecto Práctico y Observación directa

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 7: CINE Y TELEVISIÓN				TERCER TRIMESTRE	
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
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. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine y los formatos digitales. – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. - Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje	1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	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.	6,66%	Ficha de análisis
	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.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	6,66% 6,66%	Ficha indagación Trabajo guiado

S.A. 8: DE LA ILUSTRACIÓN A LA ANIMACIÓN				TERCER TRIMESTRE	
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. – El lenguaje visual como forma de comunicación. – La composición. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. – El lenguaje y la comunicación visual. – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la animación y los formatos digitales. – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.	1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	1.2. Valorar la importancia de cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	6,66%	Ficha de análisis guiada
	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.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	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.	6,66	Proyecto visual

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

	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.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	6,66%	Trabajo
			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.	6,66%	Ficha de análisis
	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.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	6,66%	Producción artística
			5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	6,67%	Creación visual

5. EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º DE LA ESO.

5.1. INTRODUCCIÓN A LA MATERIA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA

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

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

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

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

El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos. Estos se encuentran divididos en dos bloques: «Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos; y «Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre el

lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

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

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

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

5.2. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

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

	SITUACIONES DE APRENDIZAJE
Primer Trimestre	S.A.1 Elementos gráfico-plásticos
	S.A.2 Reinterpretando la historia del arte
Segundo Trimestre	S.A.3 Geometría
	S.A.4 Diseño industrial
	S.A.5 Diseño arquitectónico y escenográfico
Tercer trimestre	S.A.6 La Imagen fija
	S.A.7 La imagen movimiento y tiempo

Temporalización

La materia se imparte en 3 sesiones semanales de 55 minutos, repartidas en cuatro días. Atendiendo a las fechas de inicio y fin de curso para las clases lectivas 2025/26.

5.3. RELACIÓN DE SABERES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES OPERATIVOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, PONDERACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: ELEMENTOS GRÁFICO PLÁSTICOS			PRIMERA EVALUACIÓN		
SÁBERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
A. Técnicas gráfico-plásticas. – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. – Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. – Grafiti y pintura mural. – Técnicas básicas de creación de volúmenes. – El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. – Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. – Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. – Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y	Competencia específica 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. Competencia específica 2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuada a cada necesidad o intención. Competencia específica 3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2. CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4. CD5, CPSAA1, CCEC4	1.1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	9,1%	Análisis de obra guiado. Observación directa
			2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	9,1%	Creación artística
			3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	9,1%	Trabajo de indagación
			3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado	9,1%	Proyectos de arte grupal o individual Observación directa

composición.					
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: REINTERPRETANDO LA HISTORIA DEL ARTE					PRIMERA EVALUACIÓN
SÁBERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRPTORES OPERATI	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
A. Técnicas gráfico-plásticas. – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – Técnicas básicas de creación de volúmenes. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). – Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. – Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. – Técnicas básicas de creación de volúmenes. – El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. – Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.	Competencia específica 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. Competencia específica 2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2 CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4	1.1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. 1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente. 2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más repertorio personal de recursos.	9,1% 9,1% 9,1% 9,1%	Análisis de manifestaciones artísticas Observación directa Trabajo de indagación Observación directa Elaboración de obra y expresividad de la misma

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. – Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	Competencia específica 4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA 1, CPSAA 3, CPSAA 5, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4	4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	9,1%	Creación artística con técnicas artísticas húmedas
			4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados	9,1%	Análisis y Exposición de la obra
			4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	9,1%	Trabajo de indagación

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3: GEOMETRÍA			SEGUNDO TRIMESTRE		
SÁBERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
A. Técnicas gráfico-plásticas. - Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. - Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. - El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. - Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. - El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	Competencia específica 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. Competencia específica 2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención. Competencia específica 3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2. CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4 CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4	1.1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. 1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente. 2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos. 3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines. 3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva: buscando un resultado final	4,55% 4,55% 4,55% 4,55%	Ficha de análisis Trabajo de indagación Estética de la obra Observación directa Producción gráfico-plástica Análisis pautado de los lenguajes visuales Realización de obra

	Competencia específica 4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4	4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	4,55%	Diseño y elaboración de obra artística
			4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	4,55%	Análisis de resultados
			4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor	4,55%	Propuesta de desarrollo

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4: DISEÑO INDUSTRIAL				SEGUNDA EVALUACIÓN	
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTOR S OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
A. Técnicas gráfico-plásticas. – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. – Técnicas básicas de creación de volúmenes.	Competencia específica 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2	1.1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	4,55%	Ficha de análisis
			1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.		Elaboración de trabajo

– El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. – Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. – Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). – Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.	Competencia específica 2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4	2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	4,55%	Observación directa
	Competencia específica 4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.	4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. 4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados. 4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	4,55%	Creación de obra Fases del proyecto
				4,55%	Valoración del proyecto
				4,55%	Trabajo de indagación

SIITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5: DISEÑO ARQUITECTÓNICO Y ESCENOGRÁFICO				SEGUNDA EVALUACIÓN	
SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTOR ES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENT O
A. Técnicas gráfico-plásticas. – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. – Técnicas básicas de creación de volúmenes. – El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. – Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.	Competencia específica 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2	1.1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	4,55%	Análisis guiado
			1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	4,55%	Trabajo de indagación
	Competencia específica 2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	CD2, CPSAA 1, CPSAA 3, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4	2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	4,55%	Elaboración de proyecto
			2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	4,55%	Expresividad y estética del proyecto

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. – Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. – El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). – Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.	Competencia específica 3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.	CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.	3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	4,55%	Fases del proyecto creativo
	Competencia específica 4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA1 , CPSAA3 , CPSAA5 , CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.	4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	4,55%	Creación de un producto
			4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	4,54%	Trabajo de análisis y resultados
			4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	4,55%	Trabajo de indagación

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6: CAPTURAR UN INSTANTE : IMAGEN FIJA				TERCERA EVALUACIÓN	
SÁBERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIP TORES OPEFRA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMEN TO
A. Técnicas gráfico-plásticas. – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. – Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.	Competencia específica 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. Competencia específica 3. 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. Competencia específica 4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2 CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4 CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3 CPSAA5, CE3, CCEC4	1.1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción 1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	7,15%	Ficha de análisis
			3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	7,15%	Trabajo de indagación
			4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	7,15%	Creación artística Observación directa
			4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	7,15%	Producción artística
			4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	7,14%	Análisis de resultados y exposición Indagación personal

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 7: IMAGEN MOVIMIENTO			TERCERA EVALUACIÓN		
SÁBERES ÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTOR ES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
A. Técnicas gráfico-plásticas. - Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. - Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. - Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. - Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. - Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. - Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. - El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	Competencia específica 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. Competencia específica 2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención. Competencia específica 3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2 CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4 CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4	1.1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	7,15%	Debate en clase
			1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	7,15%	Documento de valoración y reflexión
			2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	7,15%	Producción creativa
			2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	7,15%	Obra artística
			3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	7,15%	Creación artística
			3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención	7,15%	Producción visual

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

	Competencia específica 4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4	expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados 4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. 4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados. 4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico,	7,15% 7,15% 7,15%	Diseño de la propuesta creativa Exposición de la obra y análisis de resultados Documento de indagación
--	--	---	---	--	---

6. DIBUJO TÉCNICO I Y II BACHILLERATO.

6.1. INTRODUCCIÓN A LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO

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

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

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

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

El desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado. En este sentido, los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo

de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) por los generados con estas aplicaciones, lo que facilitará las interacciones y permitirá la realización de construcciones de mayor complejidad, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

6.2. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Temporalización	SITUACIONES DE APRENDIZAJE DIBUJO TÉCNICO I
Primer Trimestre	FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS
Segundo Trimestre	GEOMETRÍA PROYECTIVA
Tercer Trimestre	B.GEOMETRÍA PROYECTIVA
	NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS
	SISTEMAS CAD

Temporalización	SITUACIONES DE APRENDIZAJE DIBUJO TÉCNICO II
Primer Trimestre	S.A.1 TRAZADOS GEOMÉTRICOS
	S.A.2 TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS: HOMOLOGÍA Y AFINIDAD
	S.A.3 TANGENCIAS
	S.A.4 TRAZADO DE CURVAS CÓNICAS
Segundo Trimestre	S.A. 5 GEOMETRÍA DESCRIPTIVA: SISTEMA DIÉDRICO
	S.A.6 SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS
	S.A.7 SISTEMA AXONOMÉTRICO OBLÍCUO Y ORTOGONAL
Tercer Trimestre	S.A.8 PERSPECTIVA CÓNICA
	S.A.9 NORMALIZACIÓN

- Secuenciación; algunas unidades didácticas se desarrollan de forma paralela a otras, ya que sus contenidos se refuerzan y complementan. La organización, secuenciación y concreción de las competencias, podrá verse modificada en orden, ante la adecuación a la realidad específica del aula

Temporalización

La materia se imparte en 4 sesiones semanales de 55 minutos, repartidas en cuatro días. Atendiendo a las fechas de inicio y fin de curso para las clases lectivas 2025/26.

6.3. RELACIÓN ENTRE SABERES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES DE PERFIL DE SALIDA, CRITERIOS DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

				DIBUJO TÉCNICO I		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN (+ instrumentos)		SABERES BÁSICOS
COMPETENCIA ESPECÍFICA	PESO RELATIVO		PESO RELATIVO		PESO RELATIVO	
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.	10%	CCL1	1,5%	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. (OD, PM)	10%	A. Fundamentos geométricos. – Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc. – Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
		CCL2	1,5%			
		STEM1	1%			
		STEM4	1%			
		CD1	1%			
		CPSAA4	1%			
		CC1	1%			
		CCEC1	1%			
CCEC2	1%					
CE2 Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones	20%	CCL2	2%	Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. (EP, E)	5%	A. Fundamentos geométricos. – 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
		STEM1	3%			
		STEM2	3%			
		STEM4	3%	Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. (EP, E)	7,5%	
				Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	7,5%	
CPSAA1.1	3%					

matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.		CPSAA5	3%	(EP, E)		técnicas. – Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.
		CCEC2	3%			
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.	40%	STEM1	5%	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (EP, E)	15%	B. Geometría proyectiva. – Fundamentos de la geometría proyectiva. – Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias. – Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias. – Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. – Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos. – Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.
		STEM2	5%			
		STEAM3	5%	Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. (EP, E)	10%	
		STEM4	5%	Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. (EP, E)	5%	
		CPSAA1.1	5%	Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica. (EP, E)	5%	
		CPSAA5	5%			
		CE2	5%	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (EP, E)	5%	
CE3	5%					
CE4 Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar	20%	CCL2	2%	Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. (EP, E)	15%	C. Normalización y documentación gráfica de proyectos. – Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. – Formatos. Doblado de planos. – Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización:
		STEM1	2,5%			
		STEM3	2,5%			
		STEM4	2%			
		CD2	2%			
		CPSAA1.1	2%	Utilizar el croquis y el boceto como elementos de	5%	

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.		CPSAA3.2	2%	reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo. (OD, E)		simbología industrial y arquitectónica. – Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.
		CPSAA5	2%			
		CE3	2%			
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.	10%	STEM2	1,5%	Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. (EP, PM)	5%	D. Sistemas CAD. – Aplicaciones vectoriales 2D-3D. – Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. – Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. – Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.
		STEM3	1,5%			
		STEM4	1%			
		CD1	1%			
		CD2	1%	Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. (EP, PM)	5%	
		CD3	1%			
		CPSAA1	1%			
		CE3	1%			
		CCEC4	1%			

Instrumentos de evaluación para Dibujo Técnico: Ejercicios y prácticas (EP), Observación y debate (OD), Exámenes (E), Proyectos y trabajos monográficos (PM)

6.4. RELACIÓN ENTRE SABERES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES DE PERFIL DE SALIDA, CRITERIOS DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. DIBUJO TÉCNICO II

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1. TRAZADOS GEOMÉTRICOS FUNDAMENTALES				PRIMER TRIMESTRE	
SABERES	COMPETENCIA ESPECÍFICA	DESCRIPTOR ES DE SALIDA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO EVALUACIÓN
A. Fundamentos geométricos. - La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas. - Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. - Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias. - Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.	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.	CCL1, CCL2, STEM1, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.	1.1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	20 %	Ejercicios, problemas y prueba objetiva

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS: HOMOLOGÍA Y AFINIDAD					PRIMER TRIMESTRE
SABERES	COMPETENCIA ESPECÍFICA	DESCRIPTOR ES DE SALIDA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
A. Fundamentos geométricos. - La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas. - Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. - Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias. - Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.	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.	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5 y CCEC2.	2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	20%	Resolución de ejercicios y problemas. Prueba objetiva

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3. TANGENCIAS					PRIMER TRIMESTRE	
SABERES	COMPETENCIA ESPECÍFICA	DESCRIPTOR ES DE SALIDA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO	
A. Fundamentos geométricos. - La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas. - Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. - Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias. - Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.	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.	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5 y CCEC2.	2.2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	20 %	Resolución de ejercicios y problemas. Prueba objetiva	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4. TRAZADO DE CURVAS TÉCNICAS Y CÓNICAS					PRIMER TRIMESTRE	
SABERES	COMPETENCIA ESPECÍFICA	DESCRIPTOR ES DE SALIDA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO	
A. Fundamentos geométricos. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.	2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones construcciones y transformaciones.	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5 y	2.3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	20 %	Resolución de ejercicios y problemas. Prueba objetiva	

- Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. - Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias. - Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.	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.	CCEC2.			
--	--	--------	--	--	--

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5. GEOMETRÍA DESCRIPTIVA: SISTEMA DIÉDRICO				SEGUNDO TRIMESTRE	
SABERES	COMPETENCIA ESPECÍFICA	DESCRIPTO RES DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
B. Geometría proyectiva. - Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro. - Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.	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	STEM1, STEM2, STEAM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.	3.1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. 3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico. 3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación. 3.4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	16,6% 16,6% 16,6% 16,6%	Resolución de problemas. Prueba objetiva. Láminas de trabajo. Pruebas prácticas Láminas de trabajo y Prueba objetiva Láminas de trabajo

- Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel. - Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.	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.		3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	11,11%	Observación directa y láminas de trabajo
---	--	--	--	--------	--

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6. SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL Y OBLICUO					SEGUNDO TRIMESTRE
SABERES	COMPETENCIA ESPECÍFICA	DESCRIPTORES DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
B. Geometría proyectiva. - Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. - Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro. - Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y	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	STEM1, STEM2, STEAM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.	3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación. 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	16,6% 16,6%	Resolución de ejercicios y problemas. Prueba objetiva Observación directa y láminas de trabajo

sólidos. - Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel. - Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.	sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.				
---	---	--	--	--	--

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 7. SISTEMA CÓNICO			TERCER TRIMESTRE		
SABERES	COMPETENCIA ESPECÍFICA	DESCRIPTORES DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
B. Geometría proyectiva. - Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro. - Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y	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	STEM1, STEM2, STEAM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.	3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación. 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	30% 20%	Resolución de ejercicios y problemas. Prueba objetiva Observación directa y láminas de trabajo

sólidos. - Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel. - Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.	sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.				
---	---	--	--	--	--

SITUACIÓN DE APRENCIAJE 8. NORMALIZACIÓN					TERCER TRIMESTRE
SABER	COMPETENCIA ESPECIFICA	DESCRIPTO RES DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
C. Normalización y documentación gráfica de proyectos. - Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas. - Diseño, ecología y sostenibilidad. - Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo. - Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación. D. Sistemas CAD. - Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.	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	CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.	4.1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	30%	Realización de diseños técnicos. Prueba objetiva

	proyectos técnicos.				
	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.	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CE3, CCEC4.	5.1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando Las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.	10%	Trabajo de investigación

7. CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES

7.1. INTRODUCCIÓN A LA MATERIA DE CCAA

La materia de Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales pretende facilitar la adquisición de las competencias a través del desarrollo de proyectos que, partiendo del análisis objetivo y crítico de diferentes producciones audiovisuales, tales como fotografías, proyectos publicitarios, cortos, películas y obras de arte (videoarte y arte digital, entre otras), permitan que los alumnos y alumnas pueda crear y expresarse a través de producciones propias, realizadas de forma individual o colaborativa. La evolución constante de la imagen y el audiovisual, a través de las tecnologías de la información y la comunicación, de las redes sociales y de los diferentes productos audiovisuales, conlleva la creación de nuevas y diferentes estructuras de mensaje de carácter global, que incluyan una diversidad de elementos.

Por lo tanto, el objetivo principal de esta materia es que el alumnado aprenda a analizar y a elaborar productos audiovisuales, a través del conocimiento y experimentación de las técnicas, procedimientos y conceptos propios del audiovisual, dotando al alumnado de los conocimientos necesarios sobre derechos de autor y copyright, tanto en el uso de imágenes y audios como en el contenido que vayan a generar.

La finalidad educativa de la materia de Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales está en consonancia con la Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente, que refiere la necesidad de introducir en la educación herramientas que permitan lograr que lo aprendido se pueda aplicar en tiempo real y que genere nuevas ideas, nuevas teorías, nuevos productos y nuevos conocimientos. En concreto, esta materia pretende favorecer la adquisición de criterio estético, sensibilidad artística

y capacidad comunicativa y expresiva por parte de los alumnos y alumnas, quienes deben ser capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que, en la actualidad, se transmiten a través de distintos medios, para después poder generar los suyos propios, teniendo en cuenta, además, la no discriminación de las personas, la inclusión y la accesibilidad de los documentos y proyectos elaborados.

La creación de entornos creativos favorables al desarrollo de proyectos artísticos fomenta la igualdad efectiva entre todas las personas, eliminando cualquier tipo de condicionante social o personal. Estos entornos favorables a las iniciativas artísticas deben ser flexibles en el cómo, pero muy exigentes en el qué y el cuándo, favoreciendo la autodisciplina y la implicación en las tareas desarrolladas, además de la capacidad de trabajo en grupo. La dimensión social de los proyectos artísticos y su alcance, potencialmente global, exige la adquisición de competencias lingüísticas y digitales. Asimismo, su impacto social solo podrá determinarse y

evaluarse desde un conocimiento crítico de la realidad del mundo actual e incorporar un compromiso con la sostenibilidad medioambiental. Finalmente, la creación de contenidos artísticos y audiovisuales es el contexto idóneo para el desarrollo práctico de la creatividad y el sentido del emprendimiento

7.2. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE

El currículo de bachillerato establece los saberes básicos de esta materia, que contribuyen a adquirir las competencias específicas, se organizan en cuatro bloques:

- El primero, denominado **«Cultura audiovisual»**, recoge los saberes relacionados con el impacto actual y la gestión tanto de los proyectos como de las creaciones artísticas y audiovisuales, así como sus diversos formatos y posibilidades de expresión, teniendo en cuenta las intencionalidades comunicativas de las diferentes propuestas;
- El segundo, **«Preproducción»**, comprende desde el proceso creativo y las fases de producción de un audiovisual al conocimiento de los elementos formales y expresivos esenciales de un proyecto fotográfico o audiovisual, lo que permitirá aprender técnicas y procedimientos que preparen para la creación y realización de diferentes proyectos;
- El tercer bloque, **«Producción»** incluye los aspectos necesarios para la creación y realización de un proyecto fotográfico, audiovisual o sonoro, fomentando una postura creativa, abierta y favorable, junto con actitudes de perseverancia, curiosidad, interés y respeto en la creación y análisis de proyectos individuales o colectivos; por último,
 - El bloque **«Montaje y postproducción»** incluye la planificación por fases, los medios técnicos y la difusión de una producción fotográfica, audiovisual o sonora, así como las técnicas necesarias para realizar un montaje, el proceso para el trabajo en equipo y la evaluación de las producciones. Con todos ellos se debe orientar al alumnado hacia la adquisición de habilidades complejas que serán esenciales en su adaptación posterior a un entorno en continuo cambio

Temporalización

La materia se imparte en 4 sesiones semanales de 55 minutos, repartidas en cuatro días. Atendiendo a las fechas de inicio y fin de curso para las clases lectivas 2025/26.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE DIBUJO CCAA
PRIMER TRIMESTRE
FotografíaArte
SEGUNDO TRIMESTRE
PublicidadARTE
TERCER TRIMESTRE
Imagen y sonido: El cine

7.3. RELACIÓN ENTRE SABERES, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES DE PERFIL DE SALIDA, CRITERIOS DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Trimestre 1 S.A.1. FotografiArte - Breve Historia de la fotografía. - La importancia de la imagen. - Funciones de la imagen. - Uso responsable de la imagen y derechos de autor. - Observando a Madoz.		Saberes Básicos: A-C-D			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	PESO	DESCRIPTOR ES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
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	CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CP3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	1.1 Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.	3,3	- Trabajo de investigación individual.
			1.2 Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.	3,3	
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	20		5.1 Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.	6,6	- FotoRRelato

como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.			5.2 Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.	6,6	
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 medioambiente.	20	CCL1, CCL5, CP1, CD1, CD2, CD3, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.	6.1 Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo. 6.2 Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios para hacerlo. 6.3 Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarias, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental. 6.4 Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.	5 5 5 5	- Trabajo grupal cámara oscura - Fases del Proyecto de creación - Producción audiovisual - Observación directa
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	CCL1, CCL3, CCL5, CD2, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC2, CC3, CE1, CE2, CE3, CCEC4.2.	7.1 Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados. 7.2 Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje	5 5	- Exposición fotografías propias. - Realización fotos Madoz

SEGUNDO TRIMESTRE					
S.A. 2 PublicitArte - La imagen en la publicidad. - Publicidad en RRSS, TV, Radio, publicidad de guerrilla. - Briefing creativo. - Campaña publicitaria.		Saberes Básicos A-B-C-D			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	PESO	DESCRIPTOR ES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
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	CCL1, CCL2, CCL3, CP1, CD1, CD4, CPSAA1, CPSAA3.1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.	2.2 Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.	5	- Exposición y debate.
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	CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	3.1 Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocritica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro. 3.2 Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando,	20	- Trabajo planificación.

			con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.		
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	CCL3, CP1, CD1, CPSAA1, CPSAA3.1, CC3, CE2, CCEC2, CCEC4.1.	4.1 Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.	5	- Realización y presentación del trabajo grupal.
TERCER TRIMESTRE S.A. 3 Imagen y sonido. El cine. - Breve historia del Cine. - El cortometraje - Guion - Storyboard - La importancia del sonido.					
Saberes Básicos A-B-C-D					
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	PESO	DESCRIPTOR ES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PESO	INSTRUMENTO
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	10	CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CP3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.	1.3 Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.	3,3	- Test

conservación del patrimonio audiovisual global.					
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	CCL1, CCL2, CCL3, CP1, CD1, CD4, CPSAA1, CPSAA3.1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.	2.1 Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.	5	- Exposición y debate
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	CCL1, CCL5, CP1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	3.2 Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.	10	- Storyboard, guion.
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	CCL3, CP1, CD1, CPSAA1, CPSAA3.1, CC3, CE2, CCEC2, CCEC4.1.	4.2 Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.	5	- Producción y edición

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS**

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	CCL1, CCL5, CP1, CD1, CD2, CD3, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.	5.3 Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.	6,6	- Exposición final.
--	----	---	--	-----	---------------------

8. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS Y ORGANIZATIVAS

8.1. TÁCTICAS DIDÁCTICAS

Nuestra propuesta metodológica incluye los tres principios **DUA**:

- I. **Proporcionar múltiples formas de representación**: estrategias que orientan el qué estamos enseñando.
 - Ofrecer alternativas para la información visual: proporcionar descripciones de texto habladas para las imágenes o presentaciones visuales.
 - Ilustrar a través de múltiples medios: presentar conceptos claves en una forma de representación simbólica (ilustraciones, tablas, movimiento, vídeo, fotografía, etc.)
 - Proporcionar listas de verificación, organizadores, recordatorios electrónicos, mapas conceptuales virtuales, imágenes visuales.
- II. **Proporcionar múltiples formas de acción y expresión**: estrategias que orientan el cómo vamos a enseñarlo.
 - Variar los métodos de respuesta y navegación: proporcionar alternativas para interactuar con diversos formatos, voz, teclado, dibujo, imagen, vídeo, entre otras.
 - Usar múltiples medios para la comunicación: discurso, dibujo, ilustración, cómics, guiones, diseño, película, música, movimiento, etc. Utilizar las redes sociales, herramientas web interactivas, foros, chats, diseño web, presentaciones de animación.
 - Mejorar la capacidad para monitorear el progreso: hacer preguntas para guiar el autocontrol y la reflexión, mostrar representaciones de progreso (antes y después, gráficos, etc.), proporcionar modelos de estrategias de autoevaluación y coevaluación
- III. **Proporcionar múltiples formas de motivación**: Estrategias que orientan el porqué de lo que se está enseñando.
 - Minimiza las amenazas y distracciones: crear clima de aceptación y apoyo, variar el nivel de novedad y las demandas sociales requeridas para el aprendizaje o rendimiento.
 - Fomentar la colaboración y la comunidad: crear grupos de aprendizaje cooperativo, proporcionar indicadores que guíen a los alumnos sobre cuándo y cómo pedir ayuda a sus compañeros o profesoras, construir comunidades de estudiantes comprometidos en intereses comunes, crear expectativas para el trabajo grupal.
 - Desarrollar la autoevaluación y reflexión: ofrecer dispositivos, ayudas o gráficos para ayudar a las personas a recopilar, registrar y mostrar datos de su propio comportamiento. Utilizar actividades que incluyan un

medio por el cual los alumnos obtengan comentarios y tengan acceso a recomendaciones a modo de ejemplos, cuadros, plantillas, etc.

La metodología que se propone en esta programación didáctica, para la totalidad del curso, es la de Aprendizaje Basado en Proyectos – ABP (o, en inglés, PBL – Project Based Learning).

Esta supone invertir en cierto modo el proceso de aprendizaje; en vez de que el profesor exponga y explique la información a aprender, que debe ser memorizada o repetida (en el caso de la asignatura que nos concierne), lo que el docente presenta es un proyecto o problema. A partir de ahí, el alumno es responsable de ir identificando lo que necesita aprender y de buscar la información. A la hora de plantear este problema, proyecto o reto, es importante situarlo en una esfera cercana a los alumnos, para que estos puedan sentirse identificados en cierta manera y puedan llevar su proceso de aprendizaje a su vida diaria.

Cada proyecto constituye un hilo conductor a través del cual se va indagando en los contenidos presentados en el currículo y más allá, dentro de los intereses personales de cada alumno o grupo de alumnos. Esta forma de aprendizaje va unida casi inevitablemente al trabajo colaborativo; como en la vida real, en la mayoría de situaciones y tareas tenemos que trabajar conjuntamente con otras personas, llegar a acuerdos, respetar, ceder, presentar y convencer de nuestros puntos de vista...

Otra consecuencia ligada a la metodología es la interdisciplinariedad; los proyectos pueden abarcar distintas asignaturas. El papel del docente es de guía o tutor. Su misión es acompañar en el proceso de aprendizaje, resolviendo dudas o aportando fuentes de información, sugiriendo ideas para mantener la motivación del alumnado, pero dando libertad para que estos se muevan en torno a sus centros de interés, en la medida de lo posible. Es muy importante ayudar a crear un contexto que facilite el interés y el compartir dudas, sugerencias, hallazgos, el poner en común los distintos proyectos.

A continuación, algunos puntos clave a la hora de diseñar y entender los proyectos y sus distintas fases:

- El planteamiento de los proyectos se basa en los objetivos del aprendizaje, incluyendo saberes básicos, competencias de aprendizaje contenidos en el curriculum y habilidades a desarrollar como la autogestión, la comunicación, la colaboración, creatividad y el pensamiento crítico, adaptadas al nivel del alumnado en cuestión.
- Los estudiantes se deben involucrar en el proceso amplio de hacerse preguntas, encontrar fuentes y aplicar la información obtenida.
- El proyecto se debe enmarcar en un contexto real de los alumnos y de las herramientas de las que disponen. Debe tratar sobre sus posibles preocupaciones, intereses y/o problema
- Los alumnos deben tener poder de decisión dentro del proyecto, incluyendo cómo trabajar o cuál será el producto final.

- El proceso debe estar continuamente retroalimentado por críticas, autocríticas y comentarios, hechos por el profesor y por los propios estudiantes. Debe darse una continua reflexión sobre la efectividad de la investigación, la calidad del trabajo, los obstáculos que se encuentran y cómo enfrentarlos y superarlos. Los estudiantes deben aprender a dar y recibir críticas constructivas que ayuden a mejorar los procesos, los productos finales y la forma de comunicar todo esto. Para ello, se les puede ayudar con rúbricas, para tener ciertos criterios objetivos para evaluar tanto el trabajo de sus compañeros como el suyo propio. Y, para recoger todo este trabajo y permitir la evaluación del proceso y no solo del producto final, se irá creando un portfolio que recoja el transcurso del proyecto.
- Los estudiantes hacen su proyecto público exponiéndolo y explicándolo a sus compañeros de clase, pudiendo ampliarse esa presentación a personas de fuera del círculo de la clase.

Estas estrategias de enseñanza -aprendizaje, el profesor deja de enseñar para pasar **a guiar el aprendizaje de competencias que el estudiante desarrollará** a lo largo de su vida. Para ello se deben utilizar una serie de metodologías denominadas **metodologías activas**. Estas son definidas como un proceso interactivo basado en la **comunicación** profesor-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-material didáctico y estudiante-medio que potencia la **implicación responsable** de este último y conlleva la satisfacción y enriquecimiento de docentes y estudiantes”.

Las metodologías utilizadas serán las siguientes:

- 1. Clases teóricas.** Su finalidad hablar a los estudiantes.
Sesiones expositivas, explicativas y/o demostrativas de contenidos (las presentaciones pueden ser a cargo del profesor, trabajos de los estudiantes, etc.).
- 2. Seminarios-Talleres.** Su finalidad construir conocimiento a través de la interacción y la actividad.
Sesiones monográficas supervisadas con participación compartida (profesores, estudiantes, expertos, etc.).
- 3. Clases prácticas.** Mostrar cómo deben actuar.
Cualquier tipo de prácticas de aula (estudio de casos, análisis diagnósticos, problemas de laboratorio, de campo, aula de informática).
- 4. Prácticas externas.** Poner en práctica lo que han aprendido.
Formación realizada en empresas y entidades externas a la universidad (prácticas asistenciales...).
- 5. Tutorías.** Atención personalizada a los estudiantes.
Relación personalizada de ayuda en la que un profesor-tutor atiende, facilita y orienta a uno o varios estudiantes en el proceso formativo.
- 6. Aprendizaje basado en problemas.**

Desarrollar aprendizajes activos a través de la resolución de problemas.

7. Aprendizaje orientado a proyectos.

Realización de un proyecto para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos.

8. Aprendizaje cooperativo (trabajo en grupo).

Hacer que aprendan entre ellos. Preparación de seminarios, lecturas, investigaciones, trabajos, memorias, obtención y análisis de datos, etc. para exponer o entregar en clase mediante el trabajo de los alumnos en grupo

8.2. METODOLOGÍA: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

La metodología que se propone en esta programación didáctica, para la totalidad del curso, es la de Aprendizaje Basado en Proyectos – **ABP** (o, en inglés, PBL – Project Based Learning).

Esta supone invertir en cierto modo el proceso de aprendizaje; en vez de que el profesor exponga y explique la información a aprender, que debe ser memorizada o repetida (en el caso de la asignatura que nos concierne), lo que el docente presenta es un proyecto o problema. A partir de ahí, el alumno es responsable de ir identificando lo que necesita aprender y de buscar la información. A la hora de plantear este problema, proyecto o reto, es importante situarlo en una esfera cercana a los alumnos, para que estos puedan sentirse identificados en cierta manera y puedan llevar su proceso de aprendizaje a su vida diaria.

Cada proyecto constituye un hilo conductor a través del cual se va indagando en los contenidos presentados en el curriculum y más allá, dentro de los intereses personales de cada alumno o grupo de alumnos. Esta forma de aprendizaje va unida casi inevitablemente al trabajo colaborativo; como en la vida real, en la mayoría de situaciones y tareas tenemos que trabajar conjuntamente con otras personas, llegar a acuerdos, respetar, ceder, presentar y convencer de nuestros puntos de vista...

Otra consecuencia ligada a la metodología es la interdisciplinariedad; los proyectos pueden abarcar distintas asignaturas.

El papel del docente es de guía o tutor. Su misión es acompañar en el proceso de aprendizaje, resolviendo dudas o aportando fuentes de información, sugiriendo ideas para mantener la motivación del alumnado pero dando libertad para que estos se muevan en torno a sus centros de interés, en la medida de lo posible. Es muy importante ayudar a crear un contexto que facilite el interés y el compartir dudas, sugerencias, hallazgos, el poner en común los distintos proyectos.

A continuación, algunos puntos clave a la hora de diseñar y entender los proyectos y sus distintas fases:

- El planteamiento de los proyectos se basa en los objetivos del aprendizaje, incluyendo saberes básicos, competencias de aprendizaje contenidos en el curriculum y habilidades a desarrollar como la autogestión, la comunicación, la colaboración, creatividad y el pensamiento crítico, adaptadas al nivel del alumnado en cuestión.
- Los estudiantes se deben involucrar en el proceso amplio de hacerse preguntas, encontrar fuentes y aplicar la información obtenida.
- El proyecto se debe enmarcar en un contexto real de los alumnos y de las herramientas de las que disponen. Debe tratar sobre sus posibles preocupaciones, intereses y/o problemas.
- Los alumnos deben tener poder de decisión dentro del proyecto, incluyendo cómo trabajar o cuál será el producto final.
- El proceso debe estar continuamente retroalimentado por críticas, autocríticas y comentarios, hechos por el profesor y por los propios estudiantes. Debe darse una continua reflexión sobre la efectividad de la investigación, la calidad del trabajo, los obstáculos que se encuentran y cómo enfrentarlos y superarlos. Los estudiantes deben aprender a dar y recibir críticas constructivas que ayuden a mejorar los procesos, los productos finales y la forma de comunicar todo esto. Para ello, se les puede ayudar con rúbricas, para tener ciertos criterios objetivos para evaluar tanto el trabajo de sus compañeros como el suyo propio. Y, para recoger todo este trabajo y permitir la evaluación del proceso y no solo del producto final, se irá creando un portfolio que recoja el transcurso del proyecto.
- Los estudiantes hacen su proyecto público exponiéndolo y explicándolo a sus compañeros de clase, pudiendo ampliarse esa presentación a personas de fuera del círculo de la clase.

8.3. METODOLOGÍA ESPECÍFICA EN ESO

La finalidad esencial de la « Educación Plástica Visual y Audiovisual» es, por una parte, dotar al alumno de los recursos necesarios para poder expresarse con lenguaje gráfico plástico y, por otra, poder juzgar y apreciar el hecho artístico.

La enseñanza y el aprendizaje del área se ven facilitados por el desarrollo intelectual desde el pensamiento concreto hasta el pensamiento formal. La didáctica de esta área ha de partir de la apreciación de lo más cercano para llegar a lo más lejano. Se trata, ante todo, de que el alumno asimile el entorno visual y plástico en que vive. En esta interacción con el entorno tienen un papel importante las manifestaciones del arte popular, que pueden encontrarse no importa en qué lugar y que contienen valores estéticos cuyo análisis y aprecio contribuyen a educar la sensibilidad artística. Al tiempo, se debe ayudar, estimular e intercambiar ideas en las aulas para lograr una creciente sensibilidad hacia el hecho artístico teniendo como referencia la obra de los grandes artistas.

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

El principal objetivo de la enseñanza de la Educación Plástica y Visual es que los alumnos adquieran la capacidad de apreciar en su entorno visual, tanto en la naturaleza como en la creación humana, los valores propios de las artes visuales y sepan expresar sus sentimientos, ideas y vivencias por medio del lenguaje visual y plástico.

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

- Perceptivas y cognitivas, como percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas, identificar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes e investigar diversas técnicas plásticas y visuales.
- Estéticas y creativas, como apreciar el hecho artístico, desarrollar la creatividad y expresar su lenguaje personal.
- Sociales y afectivas, como respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica, relacionarse con personas y participar en actividades de grupo.
- De planificación, toma de decisiones y evaluación, como determinar las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos y revisar al acabar cada una de las fases. En suma, la Educación Plástica y Visual:
 - Permite el desarrollo de actitudes y hábitos de análisis y reflexión.
 - Proporciona técnicas útiles para enfrentarse a situaciones diversas.
 - Fomenta el espíritu crítico y la creatividad.
 - Hace posible la captación del lenguaje de las formas, contribuyendo al desarrollo de la sensibilidad.
 - Permite que se pueda llegar a valorar y disfrutar del patrimonio artístico como exponente de nuestra memoria colectiva.
 - Desarrolla la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos.
 - Posibilita la adquisición de destrezas vinculadas al orden y cuidado en los procesos de elaboración de los trabajos.

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

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

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

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

La concreción de los principios se plasmará en la búsqueda sistemática de la construcción de procedimientos del siguiente tipo:

- Análisis y clasificación de lenguajes visuales del entorno.
- Identificación y comparación de texturas del entorno.
- Descripciones, comparaciones y representación de formas.
- Diferenciaciones y representaciones de matices.
- Reconocimiento y utilización de distintos soportes y técnicas.

8.4. METODOLOGÍA ESPECÍFICA EN BACHILLERATO

La adquisición de las competencias en la materia 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 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 permiten al profesorado incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado con el fin último de que éste 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.

Por otra parte, el carácter instrumental del dibujo técnico permite 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 acercamiento de programas de dibujo, como para la investigación, documentación y presentaciones. El uso de las mismas apoyará el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual.

Características y tipo de actividades

Con el fin de conseguir la motivación del alumnado se intentará **potenciar** la participación activa de cada alumno en el aula, reforzando en todo momento **sus logros** y programando actividades que pongan de manifiesto la utilidad de los conceptos estudiados.

La metodología de trabajo, intentará ser lo más sistemática posible y lo más parecida en todas las unidades, dentro de las diferencias propias de cada una. En líneas generales, las formas de trabajo que se utilizarán serán:

- Introducción de la unidad didáctica con carácter motivador (aplicaciones en la vida real)
- Explicación teórica de la unidad y contenidos conceptuales fundamentales de la misma.
- Resolución de ejercicios para fijar los contenidos conceptuales adquiridos.
- Realización individual de problemas que impliquen diferentes estrategias de resolución.

- Comparación y análisis de los resultados obtenidos en la resolución de dichos problemas. Interpretación de resultados obtenidos de forma grupal, potenciando la interacción en el aula y la expresión oral.

La metodología a seguir se fundamentará en la idea principal de que el dibujo técnico debe capacitar para el conocimiento del lenguaje gráfico empleado por las distintas especialidades de diseño, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas. La **metodología** será **abierta, participativa y flexible**; tendremos en cuenta la **metodología DUA** (Diseño Universal para el aprendizaje) presentando la información a los alumnos mediante diferentes soportes y en formatos distintos teniendo en cuenta su capacidad de percepción y comprensión; lo que permitirá adaptar la programación a las circunstancias reales de cada momento del curso. Teniendo en cuenta que el dibujo técnico debe ser eminentemente activo, a la explicación teórica de la asignatura le seguirá la realización de ejercicios, problemas y actividades que pongan al alumno en situación de aplicación de los conocimientos adquiridos.

□ **Exposición de contenidos:** Entendidas como el método por el que el profesor expone la parte conceptual de la materia, de forma ordenada y adecuada al nivel de la etapa. Tiene una faceta discursiva que sirve al alumno como modelo para **mejorar su expresión y**, pensamiento razonado, haciendo participe al alumno en todo momento.

La explicación inicial se hará en la “pizarra” y/o pantalla debiendo contar para ello, con recursos tales como tizas de colores e instrumentos de dibujo en la pizarra (compás, regla, escuadra, cartabón y transportador); además de ordenador con cañón.

Simultáneamente a las explicaciones, el profesor realizará preguntas a los alumnos para conocer el grado de asimilación de los contenidos; realizando, si procede, un repaso o nueva explicación de los contenidos previos. Durante todas estas explicaciones, los alumnos irán tomando nota de forma que elaboren sus propios apuntes, que plasmarán en un “cuaderno de clase” obligatorio.

En todo momento se fomentará, la consulta de bibliografía con la finalidad de que puedan **desarrollar** sus hábitos y **estrategias de autoaprendizaje**.

□ **Ejercicios prácticos:** Son actividades en las que el alumno aplica los conceptos resolviendo problemas, respondiendo a cuestiones que se planteen, realizando “láminas”, trabajos, etc. Son fundamentales para la evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje por parte del profesor y también imprescindibles para que el alumno active su autoevaluación.

Los ejercicios tendrán un carácter gradual, planteándose asequibles al principio para **motivar, crear hábito, y estimular** al alumno. Periódicamente se entregarán ejercicios por unidades y láminas donde el alumno demostrará la competencia adquirida y que harán referencia a los estándares de contenidos. Será importante el trabajo en el aula, junto al profesor y los compañeros, situación en la que es posible la corrección inmediata y la inclusión de los hábitos de orden, limpieza y precisión; no obstante, el trabajo fuera del aula y fuera del tiempo

lectivo reforzará lo aprendido y el alumno se enfrentará a los ejercicios propuestos.

Una vez realizada la evaluación trimestral, se plantearán para cada alumno ejercicios de ampliación o refuerzo, dependiendo de los resultados y con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

□ Los aspectos actitudinales se trabajarán en el día a día de la práctica docente, prestando especial atención, entre otros, a los siguientes aspectos:

- Valoración de la **responsabilidad individual**, el espíritu de trabajo y el esfuerzo personal, cumpliendo con las entregas.
- Tenacidad en la búsqueda de soluciones a los problemas propuestos.
- Inquietud por la realización de preguntas y la comunicación con compañeros y profesor.
- **Limpieza y cuidado** tanto del aula, del espacio de trabajo personal y de los útiles de dibujo técnico.

Se considera fundamental la **participación activa e implicación** del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje; para lo cual, se fomentará en todo momento la colaboración de los alumnos; así como la interacción profesor-alumno tanto en las exposiciones conceptuales como en el desarrollo de las actividades.

8.5. ACTIVIDADES

Las actividades son la manera activa y ordenada de llevar a cabo las estrategias metodológicas o experiencias de aprendizaje. Unas experiencias determinadas (proyecto, investigación, centro de interés, clase magistral, etc.) conllevarán siempre un conjunto de actividades secuenciadas y estructuradas.

El principio de actividad es fundamental en la enseñanza actual. En este sentido, en las experiencias de aprendizaje debemos tener en cuenta los conocidos

principios de la enseñanza de lo próximo a lo distante, de lo fácil a lo difícil, de lo conocido a lo desconocido, de lo individual a lo general y de lo concreto a lo abstracto; así como también los principios que actualmente postula el aprendizaje significativo, los cuales suponen una nueva manera de ver el planteamiento de las actividades del aula:

Para adquirir un nuevo conocimiento, el individuo tiene que poseer una cantidad básica de información respecto a él (esquemas cognitivos relacionales y no acumulativos).

- Consecuencia: actividades previas, diagnóstico inicial, material introductorio. Se han de formar nuevos esquemas mediante los cuales se pueda organizar el conocimiento.
- Consecuencia: actividades de tratamiento de la información, actividades individuales y en grupo.
- Los nuevos esquemas se han de reajustar, han de permitir la acomodación de la nueva información para que sean eficaces.

Consecuencia: actividades complementarias, revisión de aspectos no aprendidos, nueva secuencia. No podemos planificar las actividades o experiencias de aprendizaje de manera arbitraria, sino que se necesita un análisis previo de qué queremos desarrollar y en qué momento introducimos la actividad. En la enseñanza-aprendizaje en el aula podemos distinguir varios tipos de actividades según su finalidad. Cada conjunto requiere diferentes tipos de experiencia educativa:

Actividades de introducción-motivación

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

Actividades sobre conocimientos previos

Son las que realizamos para conocer las ideas, las opiniones, los aciertos o los errores conceptuales de los alumnos sobre los contenidos a desarrollar.

Actividades de desarrollo

Son las que permiten conocer los conceptos, los procedimientos o las actitudes nuevas, y también las que permiten comunicar a los demás la labor realizada. Pueden ser de varios tipos:

- Actividades de repetición. Tienen como finalidad asegurar el aprendizaje, es decir, que el alumno sienta que ha interiorizado lo que su profesor le ha querido transmitir. Son actividades muy similares a las que previamente ha realizado el profesor.
- Actividades de consolidación. En las cuales contrastamos que las nuevas ideas se han acomodado con las previas de los alumnos.
- *Actividades funcionales o de extrapolación.* Son aquellas en las que el alumnado es capaz de aplicar el conocimiento aprendido en contextos o situaciones diferentes a las trabajadas en clase.
- Actividades de investigación. Son aquellas en las que el alumnado participa en la construcción del conocimiento mediante la búsqueda de información y la inferencia, o también, aquellas en las que utiliza el conocimiento para resolver una situación/problema propuesto.
- Etc.

Actividades de refuerzo

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

Actividades de recuperación

Son las que programamos para los alumnos que no han adquirido los conocimientos trabajados.

Actividades de ampliación/profundización

Son las que permiten continuar construyendo nuevos conocimientos a alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo propuestas y, también, las que no son imprescindibles en el proceso.

Actividades globales o finales

Son aquellas que realizamos dando un sentido global a los distintos aspectos que hemos trabajado en un tema, con objeto de no parcelar el aprendizaje, sino, por el contrario, hacerle ver al alumno que los distintos aspectos aprendidos le sirven para dar respuesta a situaciones/problemas de la vida cotidiana.

Trabajos monográficos interdisciplinares u otros de naturaleza análoga que impliquen a varios departamentos

Son aquellos que pretenden:

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

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

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

En conclusión, se plantea una **metodología activa y participativa**, en la que se utilizarán una **diversa tipología de actividades** (de introducción motivación, de conocimientos previos, de desarrollo [de consolidación, funcionales o de extrapolación, de investigación], de refuerzo, de recuperación, de ampliación/profundización, globales o finales). Nuestro enfoque metodológico se ajustará a los siguientes parámetros:

1. Se diseñarán actividades de aprendizaje integradas que permitan a los alumnos avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.
2. La acción docente promoverá que los alumnos sean capaces de aplicar los aprendizajes en una diversidad de contextos.
3. Se fomentará la reflexión e investigación, así como la realización de tareas que supongan un reto y desafío intelectual para los alumnos.
4. Se podrán diseñar tareas y proyectos que supongan el uso significativo de la lectura, escritura, TIC y la expresión oral mediante debates o presentaciones orales.
5. La actividad de clase favorecerá el trabajo individual, el trabajo en equipo y el trabajo cooperativo.
6. Se procurará organizar los contenidos en torno a núcleos temáticos cercanos y significativos.
7. Se procurará seleccionar materiales y recursos didácticos diversos, variados, interactivos y accesibles, tanto en lo que se refiere al contenido como al soporte.

8.6. AGRUPAMIENTO DEL ALUMNADO

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

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

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

8.7. ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS Y ESPACIOS

La organización de los recursos es uno de los elementos de la intervención educativa y se refiere a cómo se establecen los grupos, cómo se organiza el espacio, cómo se distribuye el tiempo y qué materiales se utilizan.

Las sesiones tienen una duración de 55 minutos, estas tendrán lugar en el aula taller, algunos de los grupos tendrán una sesión en su aula, pues, solo se dispone de un aula y se ha de distribuir entre los diferentes grupos.

EL aula taller dispone de mesas grandes para poder trabajar en equipos y desarrollar los proyectos. El Aula-Taller cuenta con 3 mesas grandes, 24 mesas de dibujo inclinables y 25 taburetes. Debido al aumento de ratio de alumnado se han introducido algunas mesas y sillas de aulas convencionales.

El aula cuenta estanterías y muebles de almacenaje para guardar el material y materiales propios del dibujo y dónde el alumnado podrá guardar su trabajo para la siguiente sesión. Asimismo, el taller está dotado de la lavabo, proyector, pizarra y pantalla electrónica.

Para llevar a cabo las situaciones de aprendizaje que requieran de ordenadores, el centro dispone de carritos con ordenadores portátiles y tablets, por el momento, al tener ratios altas, es difícil el uso del aula Althia.

Aunque el uso del teléfono móvil está prohibido en el centro, el alumnado de la asignatura de Creación de Contenidos Visuales y Audiovisuales podrá usar el teléfono móvil debido a la naturaleza audiovisual de la materia.

Organización de los espacios

Hay que resaltar especialmente dos características de la materia que condicionan decisivamente su enseñanza:

1. Su carácter fundamentalmente experimental y creativo.
2. La gran cantidad y variedad de materiales, técnica e instrumentos que el alumno debe manejar y utilizar.

Estas características requieren que la organización de espacios y tiempos deban adecuarse a las posibilidades del centro (como aulas específicas, ya sean de dibujo, informática, etc.) Es necesario contar con un lugar para los distintos medios materiales y técnicos presentes en el aula, o los que los propios alumnos puedan aportar o traer en un momento concreto.

También debería disponerse de un fácil acceso al agua para todas las actividades que lo requieren, así como la limpieza de los instrumentos y herramientas.

Estas condiciones básicas permitirán una mínima organización del trabajo y la distribución de tareas de mantenimiento y orden para el desarrollo de las actividades docentes.

Los alumnos de 1º ESO (Proyectos de Artes) se desplazarán al aula de taller específica.

El alumnado de 2º y 3º de ESO permanecerá en su aula en algunas agrupaciones, en otros casos se desplazará al aula taller, pues, las horas de taller coinciden con otras agrupaciones.

El alumnado de 4º ESO (optativa) se desplazarán al aula taller específica.

El alumnado de 1º bachillerato Dibujo Técnico I se desplazan al aula de taller específica. Dibujo técnico II se impartirá dos días a la semana en el aula de desdoble y dos días de la semana se desplazan al aula taller.

El alumnado de 2º de Bachillerato de la materia CCAA ocupará el aula taller II que en estos momentos está ocupada por II de Bachillerato aunque este aula fue un aula taller (debido al alto ratio de alumnado se ha tenido que hacer uso del aula taller como aula ordinario). Este aula dispone de grifos y armarios de almacenaje.

Las sesiones en el aula Taller queda consolidada de la siguiente forma:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
PAPV 1º F	3ºE+DIV	D. TÉCNICO I CCAA	2º E	D. TÉCNICO I
2ºC	PAPV 1º C	2ºA	2ºC EPVA 3º F +DIV	D. TÉCNICO II CCAA
	EXPA 4º ESO	2ºF	2ºC	PAPV 1º G
2ºG EPVA 3F + DIV	2ºH	EXPA 4º ESO	2ºF	EXPA 4º ESO
CCAA	D. TÉCNICO II CCAA	2ºH PAPV 1º F	D. TÉCNICO I PAPV 1º G	2ºD
3ºE+DIV 2º A	D. TÉCNICO I	2ºD	2ºG PAPV 1º C	2ºE

La organización del tiempo no es un elemento sencillo puesto que debemos tener en cuenta la duración de las sesiones (55 minutos), las fases previstas en las clases, el tiempo necesario para el desarrollo de cada actividad, el número de unidades didácticas de cada materia, la duración de los trimestres, el ritmo de cada estudiante, el momento del día y de la semana en el que se desarrolla la clase, el ambiente del aula, el estado emocional del alumnado....

Los tiempos se van a adecuar a las actividades. Dentro de la Programación de Aula, además de la temporalización estimada para cada actividad cada día, es aconsejable tener una serie de actividades preparadas por si en algún momento fuera necesario.

Los tiempos serán flexibles, teniendo en cuenta las necesidades de las prácticas, a los alumnos (ritmos de aprendizajes, alumnos con necesidades educativas, etc.), de las directrices emanadas del Claustro y de la Comisión de Coordinación Pedagógica.

8.8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Se entiende por **materiales curriculares** aquellos libros de texto y otros materiales editados que profesores y alumnos utilicen en los centros docentes para el desarrollo y aplicación del currículo establecido por la normativa académica vigente.

Se dispone además de materiales impresos y en soporte digital, que permiten llegar a aspectos particulares de la materia con un enfoque concreto: ejercicios propuestos y resueltos, ejercicios publicados en la web, etc. Los materiales y recursos con los que se cuenta en el centro para el desarrollo del currículo son:

A. Materiales convencionales necesarios de uso general del centro:

Debido a la naturaleza de la materia, para que la clase se desarrollase de una forma fluida y práctica, serían necesarios los siguientes recursos:

- Ordenadores personales PC por alumno conectados a internet.
- Cañón de proyección.
- Impresora A3 o A4.
- Tizas blancas y de color.
- Pizarra con tizas o rotuladores.
- Armarios para guardar el material.
- Lavabo para la limpieza de herramientas.
- Material de grabado.
- Caballetes y tableros.
- Material fungible: papeles, brochas, etc.



B. Recursos TIC

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

- Pizarras digitales en las aulas de referencia de todos los grupos
- Software educativo y profesional para editar, realizar diseño gráfico, modificar imágenes, etc.
- Uso de la plataforma EDUCAMOS y los entornos virtuales de la plataforma JCCM
- Utilización de programas de correo electrónico.
- Usos y opciones básicas de los programas de navegación.
- Uso sencillo de programas de presentación (PowerPoint, Prezzi, etc.): trabajos multimedia, presentaciones creativas de textos, esquemas o IA

Portales educativos web

www.trazoide.es

<http://www.aenor.es>

<http://www.museoreinasofia.es/>

<http://www.museothyssen.org>

<http://icom.museum/> (Buscador de museos del mundo)

www.joseantoniocuadrado.com

<http://www.dibujotecnico.com>

(normalización ...)

www.artenlaces.com,

www.artecompo.com,

<http://mimosa.pntic.mec.es>.

<http://www.laslaminas.es/>. Apuntes, ejercicios.

<http://www.tododibujo.com> (apuntes y ejercicios resueltos)

<http://www.educacionplastica.net>

(Trazados geométrico, sistemas de representación...)

www.fotonostra.com

www.artenlaces.com.

Por tanto, se debe aprovechar al máximo la oportunidad que ofrecen las TIC <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/recursos-para-educacion-artistica/>

C. Recursos y materiales del propio alumno.

- Juego de escuadra y cartabón.
- Compás (mejor si es milimétrico).
- Láminas DINA4/A3- Carpeta de láminas.
- Goma de borrar, sacapuntas...

Materias colorantes: Lápices, carboncillos, tizas, rotuladores, témperas, óleo, etc.

Herramientas y utensilios: Pinceles, brochas, reglas, plumillas, compás, tijeras, etc

Puede que alguna unidad didáctica requiera de material extra que se especificará en su momento.

- Regla graduada.
- Portaminas o lápices; 2H, H y HB.
- Producto y papel para limpieza y rotuladores calibrados...
- Cuaderno de registro de apuntes.

Material gráfico: Papeles, cartulinas, cartones, plásticos, pizarra, etc.

Láminas DIN-A4.

Rotuladores y lápices de colores

Material reciclado; cartón, revistas

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

9.MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Tal y como señala el artículo 2 del Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla- La Mancha: *“se entiende como inclusión educativa el conjunto de actuaciones y medidas educativas dirigidas a identificar y superar las barreras para el aprendizaje y la participación de todo el alumnado y favorecer el progreso educativo de todos y todas, teniendo en cuenta las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones personales, sociales y económicas, culturales y lingüísticas; sin equiparar diferencia con inferioridad, de manera que todo el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible de sus potencialidades y capacidades personales”*.

Estas medidas pretenden promover, entre otras, la igualdad de oportunidades, la equidad de la educación, la normalización, la inclusión y la compensación educativa para todo el alumnado.

El citado cuerpo normativo, en sus artículos de 5 a 15 expone las diferentes medidas que se pueden articular para conseguir dar una respuesta adecuada a los alumnos, en función de sus necesidades, intereses y motivaciones. Así se contemplan:

A. Medidas promovidas por la Consejería de Educación (artículo 5): son todas aquellas actuaciones que permitan ofrecer una educación común de calidad a todo el alumnado y puedan garantizar la escolarización en igualdad de oportunidades, con la finalidad de dar respuesta a los diferentes ritmos, estilos de aprendizaje y motivaciones del conjunto del alumnado. Entre ellas: los programas y las actividades para la prevención, seguimiento y control del absentismo, fracaso y abandono escolar, las modificaciones llevadas a cabo para eliminar las barreras de acceso al currículo, a la movilidad, a la comunicación, cuantas otras pudieran detectarse, los programas, planes o proyectos de innovación e investigación educativas, los planes de formación permanente para el profesorado en materia de inclusión educativa o la dotación de recursos personales, materiales, organizativos y acciones formativas que faciliten la accesibilidad universal del alumnado.

B. Medidas de inclusión educativa a nivel de centro (artículo 6): son todas aquellas que, en el marco del proyecto educativo del centro, tras considerar el análisis de sus necesidades, las barreras para el aprendizaje y los valores inclusivos de la propia comunidad educativa y teniendo en cuenta los propios recursos, permiten ofrecer una educación de calidad y contribuyen a garantizar el principio de equidad y dar respuesta a los diferentes ritmos, estilos de aprendizaje y motivaciones del conjunto del alumnado. Algunas de las que se recogen son: el desarrollo de proyectos de innovación, formación e investigación promovidos en

colaboración con la administración educativa, los programas de mejora del aprendizaje y el rendimiento, el desarrollo de la optatividad y la opcionalidad. La distribución del alumnado en grupos en base al principio de heterogeneidad o las adaptaciones y modificaciones llevadas a cabo en los centros educativos para garantizar el acceso al currículo, la participación, eliminando tanto las barreras de movilidad como de comunicación, comprensión y cuantas otras pudieran detectarse.

C. Medidas de inclusión educativa a nivel de aula (artículo 7): las que como docentes articularemos en el aula con el objetivo de favorecer el aprendizaje del alumnado y contribuir a su participación y valoración en la dinámica del grupo-clase. Entre estas medidas, podemos destacar: las estrategias para favorecer el aprendizaje a través de la interacción, en las que se incluyen entre otros, los talleres de aprendizaje, métodos de aprendizaje cooperativo, el trabajo por tareas o proyectos, los grupos interactivos o la tutoría entre iguales, las estrategias organizativas de aula empleadas por el profesorado que favorecen el aprendizaje, como los bancos de actividades graduadas o la organización de contenidos por centros de interés, el refuerzo de contenidos curriculares dentro del aula ordinaria o la tutoría individualizada.

D. Medidas individualizadas de inclusión educativa (artículo 8): son actuaciones, estrategias, procedimientos y recursos puestos en marcha para el alumnado que lo precise, con objeto de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, estimular su autonomía, desarrollar su capacidad y potencial de aprendizaje, así como favorecer su participación en las actividades del centro y de su grupo. Estas medidas se diseñarán y desarrollarán por el profesorado y todos los profesionales que trabajen con el alumnado y contarán con el asesoramiento del Departamento de Orientación. Es importante subrayar que estas medidas no suponen la modificación de elementos prescriptivos del currículo. Dentro de esta categoría se encuentran las adaptaciones de acceso al currículo, las adaptaciones metodológicas, las adaptaciones de profundización, ampliación o enriquecimiento o la escolarización por debajo del curso que le corresponde por edad para los alumnos con incorporación tardía a nuestro sistema educativo.

E. Medidas extraordinarias de inclusión (artículos de 9 a 15): se trata de aquellas medidas que implican ajustes y cambios significativos en algunos de los aspectos curriculares y organizativos de las diferentes enseñanzas del sistema educativo. Estas medidas están dirigidas a que el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible en función de sus características y potencialidades. La adopción de estas medidas requiere de una evaluación psicopedagógica previa, de un dictamen de escolarización y del conocimiento de las características y las implicaciones de las medidas por parte de las familias o tutores y tutoras legales del alumnado. Estas medidas extraordinarias son: las adaptaciones curriculares significativas, la permanencia extraordinaria en una etapa, flexibilización curricular, las

exenciones y fragmentaciones en etapas post-obligatorias, las modalidades de Escolarización Combinada o en Unidades o Centros de Educación Especial, los Programas Específicos de Formación Profesional y cuantas otras propicien la inclusión educativa del alumnado y el máximo desarrollo de sus potencialidades y hayan sido aprobadas por la Dirección General con competencias en materia de atención a la diversidad.

Cabe destacar que, como establece el artículo 23.2 del citado Decreto 85/2018, el alumnado que precise la adopción de medidas individualizadas o medidas extraordinarias de inclusión educativa, participará en el conjunto de actividades del centro educativo y será atendido preferentemente dentro de su grupo de referencia.

Como queda enmarcado en el punto metodología, vamos a seguir **el DUA**, en tanto, modelo que atiende a la diversidad y en el que prima la flexibilización del currículo. Para atender a la diversidad seguiremos los tres Principios del DUA.

Trabajaremos con diferentes fichas:

- **Fichas de refuerzo:** Fichas para trabajar en aquellos aspectos que el alumno no llega. De ahí van a consolidar y alcanzar el nivel de situación de aprendizaje.
- **Fichas de consolidación** adaptada con órdenes más claras, espacios más marcados para escribir, etc, pero al nivel de la situación de aprendizaje.
- **Fichas de profundización:** Nivel más creativo y dónde los alumnos pueden ir más allá.

A. Inclusión educativa en la metodología.

- Desde el punto de vista metodológico, la inclusión educativa implica que el profesor detecte los conocimientos previos, para proporcionar ayuda cuando se detecte una laguna anterior.
- Procure que los contenidos nuevos enlacen con los anteriores, y sean los adecuados al nivel cognitivo.
- Intente que la comprensión de cada contenido sea suficiente para que el alumno pueda hacer una mínima aplicación del mismo, y pueda enlazar con otros contenidos similares

B. Inclusión educativa en los materiales utilizados:

- Variedad y elección metodológica adaptada a las necesidades.
- Concreción individualizada de actividades de refuerzo y profundización.
- Multiplicidad de procedimientos en la evaluación del aprendizaje.
- Diversidad de mecanismos de recuperación.
- Trabajos adaptados y voluntarios.
- Facilitar las TIC necesarias al alumnado con necesidades específicas en el tema con apoyo del equipo directivo y la propia JCCM.

Estos instrumentos pueden complementarse con otras medidas que permitan una adecuada inclusión del alumnado, como:

- Llevar a cabo una detallada evaluación inicial y seguimiento posterior.
- Favorecer la existencia de un buen clima de aprendizaje en el aula.
- Insistir en los refuerzos positivos para mejorar la autoestima.
- Aprovechar las actividades fuera del aula para lograr una buena cohesión e integración del grupo.

Si todas estas previsiones no fuesen suficientes, habrá que recurrir a procedimientos institucionales, imprescindibles cuando la inclusión del alumnado tiene un carácter extraordinario, como pueda ser significativas deficiencias en capacidades de expresión, lectura, comprensión, o dificultades originadas por incapacidad física o psíquica; pidiendo orientación y ayuda al propio Departamento de Orientación.

C. Los alumnos con dificultades físicas o psíquicas que les impidan seguir el desarrollo normal del proyecto curricular, previo informe psicopedagógico del Departamento de Orientación, se les elaboraría, con la necesaria asesoría del mismo, la adaptación curricular necesaria en lo referido a:

1. Adaptación de objetivos y contenidos.
2. Graduación de criterios y procedimientos de evaluación.
3. Adaptación al ritmo de aprendizaje de los alumnos.
 - Metodología.
 - Elección de materiales didácticos
 - Agrupamientos
 - Organización espacio-temporal
 - Programas de desarrollo individual
 - Refuerzos o apoyos

10. ELEMENTOS TRANSVERSALES

El Departamento de Artes Plásticas integra de manera transversal en su práctica docente los valores y principios fundamentales establecidos en la normativa educativa vigente. A través de la educación visual y artística, se fomenta el desarrollo integral del alumnado, promoviendo la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, el respeto a la diversidad cultural y personal, la educación para la paz y la convivencia, así como la sostenibilidad ambiental mediante el uso responsable de materiales y recursos. Asimismo, se impulsa el pensamiento crítico, la creatividad, la educación emocional y el uso responsable de las tecnologías digitales como herramientas de expresión y comunicación artística.

11. EVALUACIÓN

La evaluación supone la recogida sistemática de información sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje que permite realizar juicios de valor encaminados a mejorar el propio proceso. Cómo vamos a evaluar en la Educación Secundaria Obligatoria aparece recogido a nivel normativo en el artículo 28 de la LOE-LOMLOE. Se hace constar que la evaluación será continua, formativa e integradora según las distintas materias.

El profesorado evaluará los aprendizajes del alumnado, utilizando de forma generalizada instrumentos de evaluación variados, diversos, flexibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje, que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado y que garanticen, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades de todo el alumnado, incluyendo al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo. De igual forma, el profesorado evaluará tanto los procesos de enseñanza llevados a cabo, como su propia práctica docente, a fin de conseguir la mejora de los mismos y adecuarlos a las características propias de los distintos cursos.

El propio Departamento didáctico de Artes plásticas propondrá y elaborará, herramientas de evaluación que faciliten la labor individual y colectiva del profesorado, incluyendo estrategias para la autoevaluación y la coevaluación del alumnado. Además, el profesorado tendrá en cuenta la valoración de los resultados obtenidos en el proceso de evaluación continua del alumnado como uno de los indicadores para el análisis.

¿Qué evaluar? Criterios de evaluación

El Decreto 82/2022, de 12 de julio, en su artículo 16.3 señala que: “En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta como referentes últimos, desde todas y cada una de las materias o ámbitos, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida.

Asimismo, el apartado 4 de este mismo artículo refleja:

“El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada materia o ámbito teniendo en cuenta sus criterios de evaluación.

Esta evaluación integradora implica que desde todas y cada una de las materias o ámbitos deberá tenerse en cuenta la consecución de los objetivos establecidos para la etapa, el desarrollo correspondiente de las competencias previsto en el Perfil de salida del alumnado”.

En consecuencia, se debe establecer un peso a los criterios de evaluación, referentes a través de los cuales se evaluarán las competencias específicas asociadas a ellos y por extensión sus descriptores operativos. A través de estas competencias clave, desde cada asignatura, se contribuye a la consecución del perfil de salida.

En las materias se determinará el nivel competencial del alumno, es decir, el grado de adquisición de cada competencia clave, asociando la calificación lograda en cada competencia específica o cada criterio de evaluación con el peso correspondiente de cada descriptor operativo, con el que se relaciona la competencia específica. Se ha optado por repartir el peso global de cada competencia específica, entre los descriptores operativos que se le vinculan. Siempre teniendo en cuenta que el referente de evaluación, en todo caso, ha de ser el criterio de evaluación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1º PAPV	1ª EVAL.			2ª EVAL		3ª EVAL	
	S.A. 1	S.A.2	SA.3	SA.4	SA.5	SA.6	SA.7
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.	8,3%	8,3%	8,3%	5,9%	5,9%		8,4%
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.		8,3%	8,3%	5,9%	5,9%		8,4%
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.				7,2%	5,9%		8,4%
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.				5,8%	5,8%	8,4%	8,4%
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.							8,4%
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.		8,3%	8,3%	5,9%		8,4%	
3.2. Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	8,4%	8,4%	8,4%	5,9%	5,9%	8,4%	8,4%
3.3. Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.		8,3%	8,4%	5,8%	5,8%		8%
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.				5,8%	5,8%		
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.						8,4%	
5.1. Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.					5,8%		8%
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.					5,8%		
TOTAL		100%		100%		100%	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 2º ESO EPVA	1ª Evaluación	2ª Evaluación	Evaluación Final
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.		5	
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			5
2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural			5
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.			5
3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	5		
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	5	5	
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.	5		5
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		
5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.		5	
5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito		5	
6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.		5	
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.		5	
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.			20
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	3,3		

importancia en la sociedad.			
8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	3,3		
8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen	3,3		
TOTAL		100%	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 3º ESO EPVA	1ª TRIMESTRE		2º TRIMESTRE			3ª TRIMESTRE		
	S.A.1	S.A.2	S.A.3	S.A.4	S.A.5	S.A.6	S.A.7	S.A.8
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.	10%			6,25%	6,25%	6,66%		
1.2. 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.		10%		6,25%	6,25%	6,66%	6,66%	6,66%
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.			6,25%					6,66%
4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	10%	10%	6,25%	6,25%	6,25%	6,66%	6,66%	6,67%
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.		10%	6,25%	6,25%	6,25%	6,66%	6,66%	6,66%
5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	10%	10%	6,25%		6,25%	6,66%		6,66%
5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.		10%	6,25%	6,25%		6,66%		6,67%
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.		10%						
6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal	10%							
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.			6,25%					
TOTAL	100%			100%		100%		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 4º ESO	1ª EVALUACIÓN		2ª EVALUACIÓN			3ª EVALUACIÓN	
	S.A.1	S.A.2	SA.3	SA.4	SA.5	SA.6	SA.7
1.1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	9,1%	9,1%	4,55%	4,55%	4,55%	7,15%	7,15%
1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.		9,1%	4,55%	4,55%	4,55%	7,15%	7,15%
2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.		9,1%	4,55%	4,55%	4,55%		7,15%
2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos	9,1%	9,1%	4,55%		4,55%		7,15%
3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	9,1%		4,55%		4,55%	7,15%	7,15%
3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	9,1%		4,55%				7,15%
4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.		9,1%	4,55%	4,55%	4,55%	7,15%	7,15%
4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los		9%	4,55%	4,55%	4,55%	7,14%	

4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.		9,1%	4,55%	4,54%		7,15%	7,15%
TOTAL		100%		100%		100%	

EVALUACIÓN DIBUJO TÉCNICO I

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
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.	10%
2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	5%
2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	7,5%
2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	7,5%
3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (EP, E) 3	15%
3.2. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. 3	10%
3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	5%
3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.	5%
Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	5%
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.	15%
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. (OD, E)	5%
5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	5%
5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	5%
TOTAL %	100%

TABLA EVALUACIÓN DIBUJO TÉCNICO II

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	1º EVALUACIÓN				2º EVALUACIÓN			EV. FINAL	
SITUACIONES DE APRENDIZAJE	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería	20%		20%						
2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.		20%							
2.2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.			20%						
2.3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.				20%					
3.1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.					16,6%				
3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.					16,6%				
3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.							16,6 %	30%	
3.4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.						16,6 %			
3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.					16.6 %		16.6 %	30 %	
4.1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.									30%
5.1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando Las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.									10%
TOTAL	100 %				100%			100%	

¿Cómo evaluar? Instrumentos y procedimientos de evaluación

El proceso de evaluación de los alumnos es uno de los elementos más importantes de la programación didáctica, porque refleja el trabajo realizado tanto por el docente como por el alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje. Para ello debemos tener una información detallada del alumno en cuanto a su nivel de comprensión respecto a los saberes básicos y competencias específicas tratados en el aula.

Esta información la obtendremos de los diferentes instrumentos que se emplearán a lo largo del curso para poder establecer un juicio objetivo que nos lleve a tomar una decisión en la evaluación. Para ello los criterios de evaluación serán evaluados a través de instrumentos diversos, entre los que están:

- Prueba objetiva
- Creación artística
- Proyectos guiados
- Fichas de análisis
- Trabajos de indagación ...

Incluyendo además la herramienta de la observación directa en el aula (se indicará como OD) que permitirá al profesorado constatar la forma en que se desenvuelve en el grupo, la participación del alumnado, la realización de tareas, etc.

Para garantizar que todo el alumnado es evaluado de forma equitativa se usarán aquellos instrumentos que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado y que garanticen, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

¿Cuándo evaluar? Fases de evaluación

Teniendo en cuenta las pautas que guían la evaluación del alumnado, continua, formativa e integradora, a lo largo del curso se realizarán las siguientes evaluaciones:

- **Evaluación inicial:** al comienzo de cada unidad didáctica se realizará una evaluación inicial del alumnado con el fin de conocer el nivel de conocimientos de dicha unidad o tema.
- **Evaluación continua:** en base al seguimiento de la adquisición de las competencias clave, logro de los objetivos y criterios de evaluación a lo largo del curso escolar la evaluación será continua.
- **Evaluación formativa:** durante el proceso de evaluación el docente empleará los instrumentos de evaluación para que los alumnos sean capaces de detectar sus errores, reportándoles la información y promoviendo un feedback.
- **Evaluación integradora:** se realiza en las sesiones de evaluación programadas a lo largo del curso. En ellas se compartirá el proceso de evaluación por parte del conjunto de profesores de las distintas materias del grupo coordinados por el

tutor. En estas sesiones se evaluará el aprendizaje de los alumnos en base a la consecución de los objetivos de etapa y las competencias clave.

- **Evaluación final:** de carácter sumativo y realizada antes de finalizar el curso para valorar la evolución, el progreso y el grado de adquisición de competencias, objetivos y contenidos por parte del alumnado.
- **Autoevaluación y coevaluación:** para hacer partícipes a los alumnos en el proceso evaluador. Se harán efectivas a través de las actividades, trabajos, proyectos y pruebas que se realizarán a lo largo del curso y que se integrarán en las diferentes situaciones de aprendizaje que se definan.

El calendario de aplicación de las evaluaciones para este curso es el siguiente:

- Evaluación inicial: de octubre.
- 1ª evaluación: ESO y 1º de Bachillerato: 15, 16 y 17 de diciembre.
2º de Bachillerato: 2 de diciembre
- 2ª evaluación: ESO y 1º de Bachillerato: 24, 25 y 26 de marzo
2º de Bachillerato: 5 de marzo
- Final: 2º de Bachillerato: miércoles 13 de mayo (exámenes 5-11 mayo)
- Fecha probable de PAU; 10-11 de junio
- Evaluación final de 4º ESO: 16 de junio
- PENDIENTES: Del 10 al 23 de enero (I parcial)
Del 23 de abril al 6 de mayo (II parcial)
- Evaluación Ordinaria 1º Bachillerato: 10 u 11 de junio
- Pruebas Extraordinarias de 1º Bachillerato: 17, 18 y 19 de junio
- Evaluación Extraordinaria 1º de Bachillerato: 22 o 23 de junio
- Evaluación de 1º, 2º y 3º de ESO; 18, 22 y 23 de junio
Cierre de actas 1º, 2º, 3º y 1º de bachillerato; 24 de junio

*Fechas sujetas a modificaciones por el equipo directivo del centro

11.1. Evaluación y calificación del proceso de aprendizaje: UDD, final trimestral y final anual

Se tendrá en cuenta que la evaluación será continua, formativa, sumativa y diferenciada. La calificación del alumnado en la materia se calculará en base a los criterios de evaluación contemplados en la programación de la materia, y para poder valorarlos se tendrán como referentes el grado de logro de los objetivos y de adquisición de las competencias correspondientes, que serán determinados a partir de los criterios de evaluación de cada materia.

- La nota de una unidad didáctica / situación de aprendizaje se obtendrá a partir de las notas de los criterios de evaluación evaluados con su correspondiente peso porcentual, utilizando siempre instrumentos de evaluación variados.
- Cada criterio de evaluación será evaluado con al menos un instrumento de evaluación. A la hora de valorar un criterio de evaluación, se podrán dar diferentes pesos porcentuales a los instrumentos con los que se evalúa.
- Las diferentes competencias específicas serán evaluadas a partir de los criterios de evaluación mediante instrumentos de evaluación variados.
- Cada criterio de evaluación tiene un peso porcentual, en una o varias evaluaciones. El alumno aprobará la evaluación trimestral cuando la nota media ponderada de los criterios de evaluación trabajados en esa evaluación sea igual o superior a 5 puntos.
- En cuanto a la evaluación final anual, el alumnado aprobará la materia cuando la nota media ponderada final del curso sea igual 5 puntos. Dicha calificación final se obtendrá a partir de la media ponderada de las calificaciones de los criterios de evaluación trabajados con sus correspondientes pesos porcentuales.
- Si un alumno suspende una evaluación, deberá recuperarla mediante la realización de uno o varios trabajos evaluados mediante uno o varios instrumentos de evaluación, pruebas escritas y proyectos según considere el Departamento en función de los criterios de evaluación suspensos.

La evaluación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo tendrá las mismas características que las del resto del alumnado. Únicamente, cuando de esa evaluación se deriven dificultades significativas para alcanzar los objetivos, previo informe y asesoramiento de la persona responsable de orientación, la evaluación y la promoción tomarán como referente los objetivos, competencias básicas y criterios de evaluación que se determinen en su Plan de Trabajo Individualizado.

11.2. RECUPERACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE

Si el progreso de un alumno o alumna no es el adecuado, el profesorado de esta materia adoptará las oportunas medidas de inclusión educativas, incluyendo las de refuerzo, en

cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, con especial seguimiento del alumnado con necesidades educativas especiales. Dichas medidas estarán destinadas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, utilizando los apoyos que se precisen.

Una vez finalizada alguna de las evaluaciones parciales, el proceso de recuperación, en cualquiera de ellas, se hará siempre teniendo en cuenta aquellos criterios de evaluación que no se hayan superado en la evaluación correspondiente. No se limitará la calificación que el alumno podrá obtener en este proceso, ya que la evaluación tiene carácter sumativo.

Para la recuperación se utilizarán distintos instrumentos de evaluación que permitan la valoración de los criterios de evaluación pendientes de superar. Se hará a lo largo de la siguiente evaluación y, en cualquier caso, antes de la evaluación final.

La evaluación final contemplará las valoraciones realizadas a lo largo de todo el curso, manteniendo el carácter de la evaluación continua, que será de aplicación hasta el último día del curso escolar.

BACHILLERATO

La **evaluación ordinaria** contemplará las valoraciones realizadas a lo largo de todo el curso, manteniendo el carácter de la evaluación continua, que será de aplicación hasta el último día del curso escolar. En el caso de que llegada la evaluación ordinaria no se haya superado la materia, el alumnado tendrá un nuevo periodo de tiempo, aunque breve, para afianzar y adquirir las competencias aún no alcanzadas y podrá optar a un nuevo proceso de

evaluación extraordinaria. En este periodo trabajará con arreglo al Plan de Trabajo Individualizado que le preparará el/la docente que le imparte la materia para favorecer y facilitar su trabajo.

La **evaluación extraordinaria** será realizada en las fechas que determine la Consejería de Educación, Cultura y Deportes. Tanto la evaluación ordinaria como la extraordinaria tendrán como referentes el grado de logro de los objetivos y de adquisición de las competencias correspondientes, que serán determinados a partir de los criterios de evaluación de cada materia.

11.3

RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS

ANTERIORES

ESO

Para superar la o las materias pendientes de la ESO a lo largo de este curso escolar 2025/2026 se debe tener en cuenta lo siguiente:

Las materias a recuperar son:

☐ ☐ PROYECTOS DE ARTES VISUALES Y AUDIOVISUALES para alumnos de 1º ESO

☐ ☐ EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL para alumnos de 3º y 4º de ESO

☐ ☐ EXPRESIÓN ARTÍSTICA para alumnos de 4º de ESO

Aquellos alumnos que promocionen con cualquiera de las materias pendientes del Departamento podrán recuperarla a lo largo del curso actual y, para ello, deberán seguir el **Plan de Recuperación (PR)** de cada materia pendiente propuesto por el Departamento. Este PR se enviará al alumnado y a sus familias a través de EducamosCLM. Se dejará una copia de los mismos en la conserjería del centro por si se prefieren adquirir por esta vía.

El PR deberá ser cumplimentado y entregado por el alumno. Será considerado un documento OBLIGATORIO junto con la realización de la prueba escrita (en las materias de Bachillerato) para poder optar a la superación de las materias.

El PR, las dudas y las pruebas de recuperación las corregirá el jefe de Departamento.

Consideraciones a tener en cuenta:

☐ ☐ Si un **alumno de 3º ESO** tiene pendiente la materia de PAPV **1º ESO o 2º de EPVA** podrá recuperarla de tres formas:

1ª) Si aprueba la 1ª y 2ª evaluación de este curso y completa y entrega correctamente cumplimentado el PR, aprobaría la materia pendiente.

2ª) En el caso de no aprobar estas evaluaciones, el alumno podrá recuperar la materia realizando entregando el PR.

3ª) Si aprueba la materia de EPVA de 2º - 3º ESO en junio, recuperaría la materia afín pendiente.

☐ ☐ Si un **alumno de 4º ESO** tiene clases de **Expresión artística** este curso y tiene pendiente **EPVA** de cursos anteriores, la o las puede recuperar de 3 formas:

1ª) Si aprueba la 1ª y 2ª evaluación de este curso y completa y entrega correctamente cumplimentado el PR, recuperaría las materias afines pendientes.

2ª) En el caso de no aprobar estas evaluaciones, el alumno podrá recuperar la materia realizando el PR

3ª) Si aprueba la materia de 4º ESO en junio, recuperaría la o las materias afines pendientes.

Las **notas de las recuperaciones** de materias pendientes se verán reflejadas en la **EVALUACIÓN FINAL**.

BACHILLERATO

Para recuperar las materias pendientes de BACHILLERATO a lo largo de este curso escolar 2024-2025 se debe tener en cuenta lo siguiente: La materia a recuperar es:

☐ ☐ **DIBUJO TÉCNICO I** de 1º de BACHILLERATO para alumnos de 2º de Bachillerato

Aquellos alumnos que promocionen a 2º de Bachillerato con cualquiera de las materias pendientes del Departamento podrán recuperarla a lo largo del curso actual y, para ello, deberán seguir el **Plan de Recuperación (PR)** de cada materia pendiente propuesto por el Departamento. Este PR se enviará al alumnado y a sus familias a través de EducamosCLM. Se dejará una copia de los mismos en la conserjería del centro por si se prefieren adquirir por esta vía.

El PR deberá ser cumplimentado y entregado por el alumno. Será considerado un documento **OBLIGATORIO** para poder optar a la superación de las materias.

La nota para recuperar la materia pendiente será de 5 puntos.

Si el alumno aprueba la materia de Dibujo Técnico II en 2º de Bachillerato recupera su materia pendiente afín de 1º de Bachillerato. El PR, las dudas y las pruebas de recuperación las corregirá la jefa de Departamento

11.4. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

La normativa de evaluación según Orden 186/2022 de 27 de septiembre en su artículo 8, contempla que todos los docentes y profesionales implicados evaluarán su propia práctica educativa.

El Departamento de Artes Plásticas del centro debe establecer el momento y la forma en que se realizará la evaluación docente bien al término de cada evaluación, UUDD, etc., con el objetivo de mejorar de manera continua el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En esta evaluación podrá intervenir el alumnado y también debe ser realizada por el propio profesor, valorando una serie de indicadores propuestos por el equipo/Departamento didáctico y formulando las propuestas de mejora correspondientes.

La evaluación personal se realizará de forma trimestral y se recogerá en las actas del Departamento de Artes plásticas, al realizar las revisiones trimestrales, donde se analizarán los resultados académicos logrados por los alumnos en cada trimestre, promoviendo así la reflexión y la puesta en común de medidas para la mejora. El análisis también constará en la Memoria Anual del Departamento didáctico. Con todas estas consideraciones, se contribuye a la actualización y concreción del Plan de Mejora que se implementa en el centro.

11.5 EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

11.5.1 Evaluación de la práctica docente

Para conocer si los medios y técnicas de enseñanza aplicados son correctos o susceptibles de modificación, los medios que utilizaremos para valorar nuestra función docente serán:

Observación. A través de la auto-observación y de análisis de nuestra labor a través de hojas de observación

Cuestionarios. Realizados por los alumnos y con cuestiones concretas referidas a los objetivos del curso, organización y desarrollo de las actividades, conocimiento de la materia, características personales, técnicas y procedimientos de enseñanza, tareas que son encomendadas, exámenes y pruebas con fines de evaluación.

Entrevistas. De las conclusiones que sobre nuestra labor docente extraigamos de los alumnos o de nuestros propios compañeros

11.5.2 Evaluación del proceso de la acción didáctica

Nos permite conocer:

- el grado en que se alcanzan los objetivos propuestos.
- la continuidad entre los objetivos generales y los didácticos.
- la vinculación o relación objetivo-contenido.
- la eficacia de lo que se enseña para poder establecer posibles modificaciones.
- las situaciones de la acción didáctica (contenidos, actividades de enseñanza, normas de trabajo y formas de agrupar los alumnos.
- la importancia - mayor o menor - de las instalaciones y el material.
- la congruencia entre el nivel previsto de los alumnos y el nivel final.
- la congruencia ente la situación didáctica prevista y la que realmente se aplica.

Los medios que utilizaremos serán:

- Métodos de observación.
- Cuestionarios específicos sobre el proceso.
- **Charlas** de los miembros del departamento.

11.5.3 Evaluación interna de la Programación

1. RESPECTO A CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN			
INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
1. La programación recoge los criterios de evaluación de forma clara y sencilla.	X		
2. Los alumnos tienen acceso a los criterios de evaluación/calificación.	X		
3. Las familias, tienen acceso a los criterios de evaluación/calificación.	X		
4. Se evalúan los conocimientos previos.	X		
5. Va dirigida a los diferentes tipos de contenido	X		
7. Se evalúan las competencias	X		
8. Se valora el trabajo que desarrolla en casa	X		
9. Se valora el trabajo que desarrolla el alumno en el aula	X		
10. Se evalúa el proceso de aprendizaje de manera directa y a través de los cuadernos (materiales) de trabajo del alumnado.	X		
11. Las pruebas contemplan diferentes niveles de dificultad	X		
12. Se analizan los resultados del grupo de alumnos.	X		
13. Se establecen los procedimientos de recuperación por evaluación.	X		
15. Se evalúa periódicamente la programación.	X		
14. Las sesiones de evaluación son suficientes y eficaces.	X		

16. Se evalúa la propia práctica docente.	X		
17. La evaluación es continua.	X		
18. Los resultados de las evaluaciones se utilizan para adecuar la programación.	X		
19. En la programación se recogen los documentos que elabora el Centro para la evaluación.	X		
20. La programación contempla mecanismos propios de evaluación interna	X		
21. Se han tenido en cuenta los resultados de las pruebas de diagnóstico del curso anterior.	X		

12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Desde el Departamento de Artes Plásticas se propone la participación en visitas a exposiciones y talleres temporales relacionados con el currículo de la materia, además de colaborar activamente en las actividades y proyectos que organice el centro.

2ª EVALUACIÓN:

Visita a TV CLM Media. Curso de 2º Bachillerato. Asignaturas Creación de Contenidos Audiovisuales y Dibujo Técnico I
3º EVALUACIÓN:

Visita cultural a Salamanca. Cursos 3ºESO

13. PLAN DE LECTURA

Dentro del **Plan de Lectura del centro**, se establece como objetivo prioritario el **fomento del hábito lector** en todos los ámbitos educativos, incluyendo las áreas vinculadas al **plurilingüismo**. Para la consecución de este propósito, el centro cuenta con diversas medidas organizativas y pedagógicas, entre las que destacan:

- Una Biblioteca Escolar dotada de un fondo bibliográfico variado y actualizado
- El **impulso de la lectura como eje transversal** de todas las áreas curriculares, promoviendo su integración en las diferentes materias y proyectos interdisciplinares.

En este marco, el Departamento de Artes Plásticas y Visuales colabora activamente mediante las siguientes actuaciones:

Trabajo interdisciplinar con otros departamentos, de modo que el alumnado realice **ilustraciones de poemas, textos científicos o literarios** de diversa naturaleza, favoreciendo así la conexión entre el lenguaje verbal y el visual.

Propuesta y selección de fragmentos literarios adecuados para su ****interpretación plástica o creación artística**, fomentando la sensibilidad estética,

la creatividad y la comprensión profunda de los textos a través de la expresión visual.

14. INTERDISCIPLINERIDAD

La interdisciplinariedad constituye un eje fundamental en el desarrollo de la programación didáctica, al favorecer una visión global y significativa del aprendizaje. Desde el Departamento de Artes Plásticas se promueve la colaboración con otras áreas del currículo —como Lengua Castellana, Ciencias, Geografía e Historia o Lenguas Extranjeras— con el fin de integrar conocimientos y enfoques diversos a través de proyectos comunes.

Esta cooperación permite al alumnado establecer conexiones entre los contenidos artísticos y otras disciplinas, desarrollar competencias transversales y aplicar la creatividad en contextos reales. De este modo, la expresión plástica se convierte en un vehículo de comunicación y reflexión interdisciplinar, contribuyendo al desarrollo integral del estudiante.

15. COMUNICACIÓN CON LAS FAMILIAS Y COORDINACIÓN DOCENTE

La programación didáctica debe garantizar una comunicación constante y fluida entre el profesorado, las familias y el alumnado, entendiendo esta relación como un pilar esencial del proceso educativo. En ella se incluirán los mecanismos de seguimiento y los informes trimestrales que permitan valorar el progreso competencial del alumnado según las orientaciones de la Consejería de Educación.

En consonancia con lo anterior, esta programación establece las siguientes pautas de comunicación y coordinación:

- El profesorado mantendrá contacto con las familias del alumnado que lo requiera, empleando para ello la hora semanal de atención a padres y madres.
- El centro utiliza como plataforma de gestión académica el programa “EducamosCLM”, que facilita una comunicación ágil y bidireccional con las familias.

A través de esta herramienta se garantiza:

- Información inmediata sobre faltas de asistencia y retrasos.
- Mensajes automáticos a los teléfonos móviles de las familias.
- Envío de correos electrónicos y notificaciones personalizadas.
- Acceso al seguimiento académico del alumnado: exámenes, tareas, calificaciones y observaciones.

- Posibilidad de compartir materiales y recursos didácticos.



- Información actualizada sobre el grado de adquisición de las competencias.
- Se realizarán reuniones periódicas con el tutor o tutora del grupo, con el fin de intercambiar información relevante sobre la evolución del alumnado.
- Se mantendrá una comunicación fluida con la Jefatura de Estudios y el Departamento de Orientación, especialmente en los casos que requieran coordinación específica o medidas de apoyo.

El Departamento de Artes Plásticas considera fundamental mantener una comunicación constante y colaborativa con las familias, promoviendo su implicación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus hijos e hijas, como elemento esencial para el éxito educativo y personal del alumnado.



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS



Castilla-La Mancha