



Ctra de los Santos, s/n
06300 Zafra – Badajoz
Tfno.: 924 029 944
ies.cristodelrosario@edu.juntaex.es



JUNTA DE EXTREMADURA
Consejería de Educación y Empleo



1.

Programación didáctica

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

Curso 2025/2026
IES CRISTO DEL ROSARIO | ZAFRA

1. MARCO LEGISLATIVO.....	2
2. INTRODUCCIÓN.....	4
3. ASPECTOS GENERALES.....	7
3.1. Composición del departamento.....	7
3.2. Materias que se imparten.....	7
3.3. Calendario de reuniones.....	9
3.4. Decisiones didácticas y metodológicas.....	9
3.4.1. Enfoques metodológicos adecuados a los contextos digitales.....	12
3.4.2. Actividades.....	13
3.4.3. Actividades desarrolladas en el PLEA.....	14
4. PROGRAMACIÓN 1ºESO, 3ºESO, 4º ESO Y BACHILLERATO.....	15
4.1. Perfil de salida.....	15
4.2. Competencias específicas.....	16
4.3. Saberes básicos distribuidos a lo largo del curso.....	16
4.3.1. EPVYA.....	16
4.3.2. Expresión artística.....	19
4.3.3. Dibujo Técnico.....	20
4.4. Contribución de las materias al logro de las competencias.....	24
4.4.1. EPVYA Y Expresión artística.....	24
4.4.2. Dibujo Técnico.....	40
4.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	42
4.5.2. 3ºESO.....	43
4.5.3. 4ºESO.....	45
4.6. EVALUACIÓN. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.....	46
4.6.1. Características, instrumentos y herramientas de la evaluación inicial.....	49
4.7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.....	49
4.8. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES, CON ESPECIAL ATENCIÓN A ENFOQUES METODOLÓGICOS ADECUADOS A CONTEXTOS DIGITALES.....	61
4.9. Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad, incluidos, en su caso, los ajustes o adaptaciones curriculares para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo. Medidas para la inclusión...	63
4.10. Programas de refuerzo y recuperación de los aprendizajes no adquiridos para el alumnado que promocione con evaluación negativa en alguna o algunas materias.....	65
4.11. Incorporación de los contenidos transversales.....	67
4.13. Medidas complementarias para el tratamiento de la materia dentro del proyecto bilingüe.....	73
4.14. Indicadores de logro y procedimientos de evaluación y modificación, en su caso, de la programación didáctica en relación con los procesos de mejora.....	74

1. MARCO LEGISLATIVO

Durante el curso 2025 / 2026 programamos bajo el marco legislativo de la LOMLOE.

- Legislación estatal
 - *Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo*, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
 - Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
 - Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
 - Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres
- Legislación y normativas autonómicas
 - Ley 12/2015, de 8 de abril, de igualdad social de lesbianas, gais, bisexuales, transexuales, transgénero e intersexuales y de políticas públicas contra la discriminación por orientación sexual e identidad de género en la Comunidad Autónoma de Extremadura
 - Decreto 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura
 - Decreto 14/2022, de 18 de febrero, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en la Comunidad Autónoma de Extremadura
 - Decreto 109/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura
 - DECRETO 50/2007, de 20 de marzo, por el que se establecen los derechos y deberes del alumnado y normas de convivencia en los centros docentes sostenidos con fondos públicos de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
 - Plan para la Igualdad de Género en el ámbito educativo de Extremadura (2020-2024)

2. INTRODUCCIÓN

Las asignaturas de **Educación plástica, visual y audiovisual** y **Expresión Artística** tienen como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad. Realidad configurada cada vez más como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales tanto de carácter visual como táctil. Al mismo tiempo, con estas materias se busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

Si en la etapa educativa anterior los contenidos relativos a la educación plástica, visual y audiovisual, como expresión artística de representación de ideas y sentimientos, se desarrollan de forma globalizada, en esta etapa se constituye en una materia con estructura propia. Con estos planteamientos se atiende a las características del alumnado de estas edades, enriqueciendo de manera plenamente diferenciada su capacidad de expresión artística mediante el desarrollo de los dos niveles en que se fundamenta la materia.

Como cualquier otro lenguaje, el lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de comunicación: saber ver para comprender y saber hacer para expresarse, con la finalidad de comunicarse, producir y crear y conocer mejorar la realidad para transformarla y a uno mismo para transformarse, en definitiva: para humanizar la realidad y, como eje central de la misma al propio ser humano.

Saber ver para comprender implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de evaluar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo según la propia escala de valores y, además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial para analizar después la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica.

Saber hacer para expresarse necesita del saber anterior y pretende que el alumnado desarrolle una actitud de indagación, producción y creación. Todo el alumnado ha de ser capaz de realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos imprescindibles, tanto conceptuales como procedimentales, que les permitan expresarse y desarrollar el propio potencial creativo.

Organizar los contenidos en bloques diferenciados tiene como única finalidad definir con mayor claridad los aprendizajes básicos que deben abordarse y presentarlos de forma coherente.

Esta manera de estructurarlos no supone dar prioridad a unos sobre otros, ni la exigencia de partir preferentemente de alguno de ellos. La vinculación entre los contenidos de todos los bloques es estrecha.

El currículo posibilita que el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes, objetos o hechos a través de códigos visuales, artísticos y técnicos pueda concretarse en propuestas diversas de descripción y representación gráfico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes, o de transformación de imágenes. Posibilita también su puesta en práctica tanto con medios gráfico-plásticos tradicionales y actuales, como a través de tecnologías digitales, que abran vías de experimentación de nuevas formas de expresión y creación.

Por otro lado, entre las finalidades del **Dibujo Técnico** figura de manera específica dotar al estudiante de Bachillerato de Ciencias de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo, que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

El Dibujo Técnico, por tanto, se emplea como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea producir. Es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

El alumnado, al adquirir competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a norma en los sistemas de representación convencionales, puede conocer mejor el mundo; esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas.

Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el estudiante aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con

el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.

En esta asignatura tiene especial importancia la actitud del alumnado y su interés por querer aprender a razonar, así como entender que es fundamental la precisión, exactitud y buena presentación de los trabajos, dibujos o proyectos y la responsabilidad y cumplimiento de las fechas de entrega. Por otro lado, el análisis de cada fase de los problemas de dibujo técnico es fundamental para comprender la materia como un modo analítico y de razonamiento inductivo evitando en lo posible la mera memorización y aplicación mecánica.

El alumnado debe saber hacer y dibujar, pero también saber leer e interpretar o saber ver y reconocer la geometría en su entorno, así como poder comunicarse de forma objetiva a través del dibujo técnico.

En los bloques de contenidos se pretende valorar el dibujo técnico como medio de análisis, investigación, expresión y comunicación indispensable en los procesos de investigación científica: ayudando a formalizar o visualizar lo diseñado, favoreciendo las fases de creación, difusión e información y permitiendo la correcta interpretación de informaciones de carácter gráfico. Por ello se trabajará en los diferentes bloques tanto los dibujos a mano alzada como los realizados con materiales específicos de dibujo técnico tradicionales analógicos o digitales/infográficos y haciendo hincapié en las diferentes fases que conlleva un problema y un proyecto.

Los saberes básicos de Dibujo Técnico se han distribuido en 4 bloques:

- Fundamentos geométricos
- Geometría proyectiva
- Normalización y documentación gráfica de proyectos
- Sistemas CAD

Durante el primer curso se trabajan las competencias claves relacionadas con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad, así como los fundamentos geométricos y una introducción a la geometría proyectiva. Se trata de que el estudiante tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar distintos aspectos de esta materia.

A lo largo del segundo curso se trabajará en profundidad la geometría proyectiva y se aplican los fundamentos geométricos, aprendidos en el primer curso, en la representación de figuras planas y tridimensionales. Se emplearán diferentes técnicas, desde las gráficas adecuadas con material

analógico/tradicional hasta las técnicas infográficas, por ordenador y aplicación de las Nuevas Tecnologías.

Es importante el uso de las TIC en Dibujo Técnico para agilizar el proceso de problemas complejos partiendo de la enseñanza de manejo de ordenador con herramientas básicas primero y con el uso de bloques y capas. Será necesario para el alumnado aprender el manejo de programas de dibujo vectorial en 2D y en 3D, en especial los programas CAD o similares.

Los saberes adquieren, a lo largo del curso, un grado de dificultad y profundización progresiva. Todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos.

3. ASPECTOS GENERALES

3.1. Composición del departamento

El departamento de Dibujo está integrado este curso por las siguientes personas:

- Aparicio Brandau, Ana (jefa de departamento y profesora de 1º ESO, 3ºESO, 1º de Diversificación y 1º de Bachillerato)
- Buijs Martín, Lluvia (profesor de 3º ESO, 1º ESO, 4º ESO, 2º de Diversificación y 2º Bachillerato)

Ambos miembros pertenecen a la especialidad de Dibujo del cuerpo de profesorado de Secundaria.

3.2. Materias que se imparten

En el curso 2025/2026 el departamento de Dibujo impartirá todas las materias adscritas al mismo. Dichas materias son las siguientes (se indica también el número de horas y grupos por nivel):

Materia	Nivel	Horas	Grupos	Total horas
Educación Plástica, Visual y Audiovisual	1º ESO	3	3	9
Educación Plástica, Visual y Audiovisual	3º ESO + DIVER1	2	3	6

Educación Plástica, Visual y Audiovisual	1º ESO (Bilingüe)	3	1	3
Expresión Artística	4º ESO + DIVER2	3	1	3
Dibujo Técnico I	1º Bachillerato	4	1	4
Dibujo Técnico II	2º Bachillerato	4	1	4
Horas de otros departamentos: Música	1ºESO	2	1	2

El reparto de dichas materias entre los miembros del departamento es el siguiente, conforme a lo consensuado en reunión mantenida el día 1 de septiembre de 2025.

Ana Aparicio Brandau

Educación Plástica, Visual y Audiovisual	1º ESO	3
Educación Plástica, Visual y Audiovisual	3ºESO	6
Dibujo Técnico I	1º Bach.	4
Jefatura de Departamento		3
Reduc. Mayores de 55		2
	TOTAL	18

Lluvia Buijs Martín

Educación Plástica, Visual y Audiovisual	1ºESO	6
Educación Plástica, Visual y Audiovisual(bilingüe)	1ºESO	3

Expresión Artística	4º ESO	3
Dibujo Técnico	2º Bachillerato	4
Música	1ºESO	2
	TOTAL	18

3.3. Calendario de reuniones

Las reuniones de departamento se realizarán en horario lectivo, los martes de 09:20 a 10:15, en el aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual *Wolff Vöstell*. De cada reunión se levantará acta, en el que se hará constar los acuerdos alcanzados, las actuaciones llevadas a cabo por el departamento, así como las consideraciones sobre resultados académicos y sobre el seguimiento de las programaciones.

De forma paralela se realizan las reuniones relacionadas con la marcha general del centro como claustros, reuniones de la comisión de coordinación pedagógica (CCP), reuniones del AdFE, reuniones informativas, sesiones de evaluación, actividades programadas por el equipo educativo, información a familias, actividades extraescolares correspondientes a distintos niveles y reuniones periódicas con el Departamento de Orientación siempre y cuando haya necesidad de ello.

3.4. Decisiones didácticas y metodológicas

Lxs miembros del departamento acuerdan, en reunión mantenida el 1 de septiembre de 2025, a las 9:30 horas, que las líneas generales de orden didáctico y metodológico del departamento se basen en los siguientes principios de intervención educativa:

- Partir del nivel de desarrollo del alumnado, en sus distintos aspectos, para construir a partir de ahí otros aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo.
- Dar prioridad a la comprensión de los contenidos que se trabajan, frente a un aprendizaje mecánico.
- Propiciar oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que el alumnado pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido.
- Fomentar la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido, de modo que el alumnado pueda analizar su progreso respecto a sus conocimientos.

- Utilizar estrategias didácticas basadas en la observación y la experimentación, adecuadas a las capacidades del alumnado, a fin de alcanzar contenidos conceptuales de forma inductiva.

- Personalizada y socializada: Atender en la medida de lo posible las necesidades del alumnado de manera individual proporcionando actividades y materiales que se adecuen a su nivel y ritmo de trabajo, a la vez que se potencie la interacción con el resto de compañeras/os, compartiendo e intercambiando conocimientos y experiencias de manera que ellos mismos puedan servirse de apoyo y referencia, desarrollando actitudes de solidaridad, cooperación y respeto a las opiniones y formas expresivas ajenas, a través del trabajo en grupo.

- Usar procesos constructivos y no meramente receptivos, a través de la metodología de la clase invertida y la metodología Montessori.

- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación, entendiéndose como herramientas de ayuda al proceso pedagógico y campo de experimentación hacia nuevas formas de expresión y creación.

En concreto, en cada materia impartida por el departamento se actuará del siguiente modo:

- Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Expresión Artística

- Proporcionar al alumnado proyectos y actividades interesantes y significativas, y que contengan principalmente una dimensión práctica.
- Fomentar el sentido de la responsabilidad, especialmente en lo concerniente al compromiso de cuidar el material de clase.
- El alumnado elaborará su propio material didáctico, siguiendo las orientaciones del profesorado (a modo de cuaderno o carpeta de trabajo). Se prescinde, por consiguiente, del libro de texto obligatorio.
- El alumnado dispondrá de material de consulta en el aula, así como en la Biblioteca Escolar *Dulce Chacón* del centro.
- Cada proyecto o actividad propuesta estará conectado con uno o más estándares de aprendizaje evaluables, así como estará diseñado para la consecución de los objetivos y de las competencias clave.
- El alumnado conocerá qué estándar, qué destreza o competencia se está trabajando en cada propuesta.
- El profesorado informará de manera continua de los niveles de logro de cada tarea, así como de la calificación correspondiente, procurando hacer de la evaluación un proceso más transparente.

- El intercambio de información entre el alumnado y el profesorado se hará, en la medida de lo posible, a través de la plataforma digital educativa del centro.
 - El alumnado podrá hacer propuestas constructivas para la concreción de la programación de aula.
-
- Dibujo Técnico
 - El alumnado elaborará su propio material didáctico, siguiendo las orientaciones del profesorado (a modo de cuaderno o carpeta de trabajo). Se prescinde, por consiguiente, de libro de texto obligatorio.
 - Dada la dimensión eminentemente práctica de la materia, el alumnado realizará continuamente láminas en clase, así como en casa, que serán corregidas y que formarán parte de los instrumentos de evaluación.

Este Departamento acuerda seguir participando en los siguientes proyectos y programas de centro:

- *Biblioteca del centro*: Varias de las actividades programadas están estrechamente relacionadas con actividades que se llevan a cabo en la biblioteca escolar “Dulce Chacón”.
- *Biblioteka*, revista de la Biblioteca escolar “Dulce Chacón”: varias situaciones de aprendizaje tienen como producto final la elaboración de un artículo para la revista del centro. Participamos en la elaboración de material para la revista y en la maquetación de la misma.
- *PLEA*, a través de nuestras asignaturas queremos contribuir al desarrollo de la competencia comunicativa del alumnado, así como fomentar el gusto por la lectura y la escritura. Para este fin hemos definido un programa de actividades incluidas dentro de las SdA que desarrollaremos a lo largo del curso.
- *AdFE*: Desde el pasado curso nuestro centro ha iniciado el proyecto de Aula del Futuro con el fin de crear un espacio de trabajo que facilite el uso de metodologías activas. Desde este departamento se ha participando activamente en la creación de ese espacio y además en llevar a nuestras materias este cambio metodológico planteando situaciones de aprendizaje que permitan el trabajo colaborativo en distintas áreas o zonas de aprendizaje.

- *Librarium*: Este curso participaremos también en el proyecto de LIBRARIUM con la lectura, entre otros, del libro “Arrugas” de Paco Roca.
- *RadioEdu*: Desde el curso pasado este Departamento participa activamente en el proyecto de nuestra radio educativa Radio Corsario. Varias situaciones de aprendizaje tienen como producto final la creación de un podcast que será grabado y publicado en nuestra radio educativa.
- *Plan de Igualdad*: Por otra parte desde este Departamento se proponen tareas y actividades que abordan la temática de la diversidad afectivo sexual, de género y de identidades de género, así como actividades que trabajan la igualdad de género. Participaremos de manera activa en los actos celebrados en fechas señaladas como son el 25N, el 8M o el 17 de mayo, además de organizar la Semana de la diversidad sexual, de género y de roles de género.

Y por supuesto, en el centro, en el aula y en cualquier documento que salga del departamento se utilizará un lenguaje inclusivo y se abordará cualquier problemática que surja entre el alumnado atajando cualquier conducta inapropiada a este respecto, evitando comportamientos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

3.4.1. Enfoques metodológicos adecuados a los contextos digitales

En lo concerniente a los contextos digitales, se contará con el AdFE y las aulas infolab para el desarrollo de las tareas en las que se requieran herramientas informáticas (según consta en la tabla de elementos curriculares), así como con las tablets u ordenadores personales, bien sean propios o proporcionados por el centro.

Asimismo, para realizar consultas y el uso de aplicaciones de dibujo, se contará con el uso de smartphone particulares.

Contamos con que en el aula donde se imparte la asignatura de EPVYA se ha creado el Aula del Futuro del centro por lo que contaremos con todo el material tecnológico que se vaya adquiriendo para el desarrollo de este proyecto.

Por último, en las aulas en las que se imparten las materias del departamento se cuenta con pizarras digitales para impartir docencia.

3.4.2. Actividades

Las actividades se elaborarán siguiendo las decisiones metodológicas expuestas en el apartado 3.4.

El profesorado se servirá de las herramientas 2.0 para ofrecer al alumnado una nueva manera de asimilar y consolidar los contenidos, posibilitando una estrategia de aprendizaje por descubrimiento, investigación e indagación que le permita desarrollar cierta autonomía en este proceso. De igual manera se plantearán Tareas que requieren el uso de Herramientas 2.0, tales como imágenes interactivas (Thinglink, Genially), presentaciones (Genialy, Google Drive), muros virtuales (Padlet), entre otras.

Las actividades que se realizarán a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Tienen como principal objetivo proporcionar al alumnado un papel protagonista en el proceso de aprendizaje, tomando conciencia de qué aprenden, cómo aprenden, de qué o quién aprenden...y facilitando el desarrollo de estrategias de autorregulación, planificación y autoevaluación.

Todas estas actividades están divididas fundamentalmente en tres categorías con el fin de atender las diversas necesidades que nos podemos encontrar en el aula y adecuar las exigencias de la tarea al nivel de desarrollo del alumnado y de su capacidad personal:

- **Tareas de Inicio:**

- Actividades de motivación y conocimientos previos: actividades que enlazan con los intereses y conocimientos previos del alumnado y puedan provocar sorpresa y curiosidad. Rutinas de pensamiento, dinámicas cooperativas...
- Presentación de la propuesta: mediante un problema o reto que es real y significativo. Se exige un producto final (síntesis de su aprendizaje donde se evidencian las competencias) que será difundido.
- Organización de los equipos de trabajo y las tareas: Actividades para la creación de equipos y distribución de roles y funciones, presentación del itinerario de actividades y tareas, inicio del portafolio o diario de aprendizaje, etc.

- **Tareas de desarrollo:**

- Las tareas diseñadas con el objetivo de que el alumnado realice procesos de los diferentes niveles cognitivos (taxonomía de Bloom) y progrese en el desarrollo de sus competencias clave atendiendo a sus capacidades y a los principios DUA.
- Se centran en los procesos de planificación, investigación, análisis, síntesis y valoración, en las que se elaboran productos necesarios para el logro del producto final.

- **Tareas finales:**

- Permiten la síntesis del aprendizaje mediante la creación del producto final.
- Actividades de Evaluación de las distintas tareas, equipos, trabajo individual, del docente y de la propuesta didáctica.

Las condiciones que regirán las actividades son:

- Adecuación de las exigencias de la actividad al nivel de desarrollo del alumnado y de su capacidad personal.
- Adecuación de los contenidos de la actividad a los conocimientos previos del alumnado como iniciadores de un nuevo aprendizaje.
- Adecuación de los materiales utilizados de forma que permitan la manipulación, el descubrimiento y la transformación creativa.
- Adecuación de la actividad al trabajo en grupo para facilitar la transferencia de conocimientos posibilitada por el aprendizaje social.

3.4.3. Actividades desarrolladas en el PLEA.

Nuestro centro está inmerso en la puesta en práctica de un Plan de Lectura, Escritura y Acceso a la Información, para favorecer el desarrollo de la competencia comunicativa del alumnado, fomentar el gusto por la lectura y la escritura y desarrollar una actitud crítica ante la búsqueda de información.

En todas las SdA que el departamento ha programado para este curso intentamos contribuir a la mejora de la comprensión lectora y de la oralidad del alumnado con distintas herramientas y metodologías.

Desde nuestro departamento colaboramos en el PLEA con el siguiente programa de actividades:

- Propuesta de lecturas para el pasaporte lector:
 - 1º ESO: Luca Novelli, *Leonardo y la mano que dibuja el futuro*, Editex
 - 3º ESO: Javier Rey, *Interperie (novela gráfica basada en la obra de Jesús Carrasco)*, Editorial Planeta. Paco Roca, *Arrugas* (novela gráfica), Editorial Astiberri Ediciones
 - 4º ESO: Art Spiegelman, *MAUS*, Reservoir Books
 - 1º de Bachillerato: Tracy Chevalier, *La maestra del vidrio*, Editorial Duoma
- Participación en el proyecto lingüístico de centro:

- El alumnado leerá los últimos o primeros 10 minutos de clase durante un mes.
- Diarios de aprendizaje:
 - En algunas SdA el alumnado usará un diario de aprendizaje como herramienta para promocionar su autonomía en el proceso de aprendizaje y ayudarles a profundizar en sus reflexiones sobre cómo trabajan, qué piensan, cómo se han sentido y qué dificultades han encontrado.
- Exposiciones orales:
 - El alumnado expondrá en público algunos de sus trabajos realizados durante el curso. Estas exposiciones contribuirán a que el alumnado se exprese con mayor claridad, eficacia y seguridad, en su lengua materna.
- Trabajos en grupo:
 - El intercambio de ideas en el aula mejora la expresión verbal del alumnado. De esta manera el alumnado desarrolla habilidades sociales y emocionales, aprendiendo a comunicar sus opiniones y pensamientos de manera adecuada. Mantener una actitud respetuosa en el intercambio de opiniones fomenta la empatía y mejora la capacidad para resolver conflictos de manera constructiva.

4. PROGRAMACIÓN 1ºESO, 3ºESO, 4º ESO Y BACHILLERATO

4.1. Perfil de salida

El Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y el bachillerato 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.

Todas las competencias quedan recogidas en la tabla a la que nos lleva el siguiente enlace

[Perfil de salida](#)

4.2. Competencias específicas

1. ESO

La materia de *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* tiene dos propósitos fundamentales:

- Fomentar en el desarrollo de capacidades creativas
- Fomentar en la comprensión y elaboración de mensajes visuales y audiovisuales.

La asignatura de *Expresión Artística* implica poner en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos haciendo que todos ellos se impliquen e interactúen en un mismo pensamiento creador.

Para lograr estos dos propósitos se han establecido las [competencias específicas](#) que se recogen en el DECRETO 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

2. BACHILLERATO

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

Se pretende que el alumno desarrolle una serie de [competencias específicas](#) establecidas en el Decreto 109/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura

4.3. Saberes básicos distribuidos a lo largo del curso

4.3.1. EPVYA

Los [saberes](#) se estructuran en 4 bloques:

1. Saberes relacionados con todo tipo de creaciones artísticas a lo largo de la historia.
2. Engloba los conocimientos más técnicos sobre los elementos que integran los mensajes visuales.
3. Propone el aprendizaje de técnicas y usos de materiales en el proceso de creación artística.
4. Se ocupa de señalar la naturaleza y características de los principales elementos y códigos del lenguaje visual y audiovisual

EPVYA 1º Y 3º ESO				
BLOQUE	SABERES	NIVEL	SdA	TEMPORALIZACIÓN
A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL: A.1. Historia del arte.	A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.	1º 3º	TODOS SdA1 SdA2 SdA3 SdA4	TODOS TODOS
	A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.	1º 3º	TODOS SdA1 SdA2 SdA4	TODOS TODOS
	A.2.1. Patrimonio arquitectónico.	1º	SdA4	3ºTRIMESTRE
	A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.	1º	SdA4	3ºTRIMESTRE
B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA: B.1. Percepción y comunicación visual.	B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.	1º	SdA1 SdA2 SdA3	1ºTRIMESTRE 2ºTRIMESTRE
	B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	1º	SdA1 SdA2 SdA3	1ºTRIMESTRE 2ºTRIMESTRE
	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.	1º	SdA1 SdA2 SdA3	1ºTRIMESTRE 2ºTRIMESTRE
	B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	1º 3º	SdA1 SdA2 SdA3 SdA4	1ºTRIMESTRE 2ºTRIMESTRE TODOS
B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA: B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas.	B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.	3º	SdA3	2º TRIMESTRE
		1º	SdA1	1ºTRIMESTRE
BLOQUE C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS: C.1. Técnicas artísticas.	C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.	1º 3º	SdA1 SdA2 SdA3 TODOS	1ºTRIMESTRE 2ºTRIMESTRE TODOS
	C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	1º 3º	TODOS	TODOS TODOS

BLOQUE C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS: C.2. El proceso creativo.	C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.	3º 1º	SdA4 SdA2	3ºTRIMESTRE 1ºTRIMESTRE
BLOQUE C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS: C.3. Geometría.	C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano. C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas. C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza. C.3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonométría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.	1º 3º	SdA3 SdA4 SdA4	2ºTRIMESTRE 3ºTRIMESTRE 3ºTRIMESTRE
BLOQUE D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL: D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos	D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética. D.1.3. Desinformación y manipulación.	1º 3º 1º 3º	SdA2 SdA3 SdA2 SdA3 SdA4 SdA4 SdA4	1ºTRIMESTRE 2ºTRIMESTRE TODOS TODOS 3ºTRIMESTRE 3ºTRIMESTRE
BLOQUE D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL: D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales.	D.2.1. Dibujos creados por ordenador. D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes. D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador. D.2.4. Animaciones básicas por ordenador.	1º 1º 1º 3º	SdA2 SdA2 SdA2 SdA4	1ºTRIMESTRE 1ºTRIMESTRE 1ºTRIMESTRE 3ºTRIMESTRE
BLOQUE D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL: D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico.	D.3.1. La fotografía. Origen y evolución. D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones. D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles. D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos. D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la animación. D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo. D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic. D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución. D.3.9. Nuevos formatos digitales. D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico. D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nocións básicas de subtitulado y audiodescripción.	3º 3º 3º 3º 3º 1º 3º 3º 1º 1º 1º 1º	SdA1 SdA1 SdA1 SdA1 SdA3 SdA1 SdA4 SdA3 SdA3 SdA4 SdA4 SdA4	1ºTRIMESTRE 1ºTRIMESTRE 1ºTRIMESTRE 1ºTRIMESTRE 2ºTRIMESTRE 1ºTRIMESTRE 3ºTRIMESTRE 3ºTRIMESTRE 3ºTRIMESTRE 3ºTRIMESTRE 3ºTRIMESTRE

4.3.2. Expresión artística

Los saberes básicos propuestos para la materia de [Expresión Artística](#) ponen al servicio del desarrollo de las competencias específicas de nuestra materia, asociadas a los conceptos de observación, análisis, creación, experimentación, expresión y disfrute estético.

Los saberes básicos se agrupan de la siguiente forma:

- Técnicas gráfico-plásticas
- Diseño y publicidad
- Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia

SABERES BÁSICOS 4º ESO				
BLOQUE DE CONTENIDOS	SUBBLOQUE	SABERES	SdA	TEMPORALIZACIÓN
Bloque A. «Técnicas gráfico-plásticas»	A.1. Técnicas gráfico-plásticas.	A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	SdA1 SdA3 SdA4	TODOS
		A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.	SdA3 SdA4	2º Y 3º TRIMESTRE
		A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.	SdA3 SdA4	2º Y 3º TRIMESTRE
		A.1.4. Técnicas de estampación: monotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.	SdA3	2ºTRIMESTRE
		A.1.5. Graffiti y pintura mural	SdA4	3ºTRIMESTRE
	A.2. Escultura	A.2.1.Técnicas básicas de modelado de volúmenes	SdA5	3ºTRIMESTRE
		A.2.2. Ensamblaje artístico	SdA5	3ºTRIMESTRE
	A.3. Reciclaje y toxicidad	A.3.1. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.	SdA2 SdA5	1ºTRIMESTRE 3ºTRIMESTRE
		A.3.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.	SdA1 SdA2 SdA3 SdA4 SdA5	TODOS
«Diseño y publicidad»	B.1. Proceso creativo	B.1.1. Boceto	SdA1 SdA2 SdA4	1ºTRIMESTRE 3ºTRIMESTRE
		B.1.2. Guión o proyecto	SdA1 SdA2	1ºTRIMESTRE
		B.1.3. Presentación final	SdA1 SdA2	1ºTRIMESTRE
		B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	SdA1 SdA2 SdA3 SdA4	RIMESTRE 3ºTRIMESTRE
	B.2. Lenguaje visual	B.2.1.Elementos básicos del lenguaje visual	SdA1 SdA3	1ºTRIMESTRE 2ºTRIMESTRE
		B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual	SdA1 SDA2 SdA3	1ºTRIMESTRE 2ºTRIMESTRE
		B.2.3. Percepción visual.	SdA1 SdA3	1ºTRIMESTRE 2ºTRIMESTRE
		B.2.4. Teoría del color	SdA1 SdA3 SdA4	TODOS
		B.2.5. Composición	SdA1 SdA3 SdA4	TODOS

Bloque B	B.3. Diseño	B.3.1. Diseño gráfico	SdA2 SdA3	1ºTRIMESTRE 2ºTRIMESTRE
		B.3.2. Diseño de producto	SdA3	2ºTRIMESTRE
		B.3.3. Diseño de moda	SdA3	2ºTRIMESTRE
		B.3.4. Diseño de interiores	SdA3	2ºTRIMESTRE
		B.3.5. Escenografía	SdA3	2ºTRIMESTRE
		B.3.6. Iniciación al diseño inclusivo	SdA3	2ºTRIMESTRE
	B.4. Publicidad	B.4.1. Publicidad: análisis de mensajes publicitarios. Estudio de sus elementos formales: formas, color, luz, encuadres, planos, uso de la palabra y el sonido, estudio de personajes y decorados.	SdA3	2ºTRIMESTRE
		B.4.2. Publicidad y consumo responsable. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. Técnicas y recursos persuasivos. Técnicas procedentes del psicoanálisis. Edward Bernays.	SdA3	2ºTRIMESTRE
	C.1. Fotografía	C.1.1. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación	SdA4	3ºTRIMESTRE
		C.1.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.	SdA2	1ºTRIMESTRE
		C.1.3. Fotografía digital	SdA2	1ºTRIMESTRE
		C.1.4. Fotografía expresiva	SdA2	1ºTRIMESTRE
		C.1.5. El fotomontaje digital y tradicional	SdA2	1ºTRIMESTRE
		C.1.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos	SdA1 SdA2 SdA3 SdA4 SdA5	TODOS
		C.2.1. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La imagen secuenciada	SdA3	2ºTRIMESTRE
		C.2.2. Proyectos de videoarte.	SdA3	2ºTRIMESTRE

4.3.3. Dibujo Técnico

Los bloques en los que están organizados nos ayudan a organizar y sistematizar los saberes básicos de los dos cursos de [Bachillerato](#) pero no puede dejar de señalarse que estarán siempre estrechamente interrelacionados dado que cualquier proyecto requerirá el conocimiento simultáneo de todos ellos.

Están organizados en los cuatro bloques siguientes:

1. Fundamentos geométricos
2. Geometría proyectiva

3. Normalización y documentación gráfica de proyectos
4. Sistemas CAD

SABERES BÁSICOS 1º Y 2º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO					
BLOQUE DE CONTENIDOS	SUBBLOQUE	SABERES	CURSO	SdA	TEMPORALIZACIÓN
Bloque A. «Fundamentos geométricos»	A.1. Historia de la geometría.	A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.	1º	SdA1.1.	1ª EVALUACIÓN
		A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico.	1º	SdA1.1.	1ª EVALUACIÓN
		A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.	1º	SdA1.1. SdA2.1. SdA3.1. SdA3.4. SdA3.5.	1ª, 2ª Y 3ª EVALUACIÓN
		A.1.2.1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.	2º		3ª EVALUACIÓN
	A.2. Trazados en el plano.	A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	1º	SdA1.1. SdA2.1. SdA3.1. SdA3.4. SdA3.5.	1ª, 2ª Y 3ª EVALUACIÓN
		A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz).	1º	SdA1.1. SdA2.1. SdA3.1. SdA3.4. SdA3.5.	1ª, 2ª Y 3ª EVALUACIÓN
		A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.	1º	SdA1.1. SdA2.1. SdA3.1. SdA3.4. SdA3.5.	1ª, 2ª Y 3ª EVALUACIÓN
	A.3. Relaciones geométricas	A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Thales	1º	SdA2.1.	1ª EVALUACIÓN
		A.3.1.2. Equivalencia.	1º	SdA3.1.	2ª EVALUACIÓN
		A.3.1.3. Semejanza.	1º	SdA2.1.	1ª Y 2ª EVALUACIÓN
	A.4. Construcción de formas poligonales.	A.4.1.1. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares cóncavos (estrellados) y convexos.	1º	SdA2.1.	1ª EVALUACIÓN
		A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos.	1º	SdA2.1.	1ª EVALUACIÓN

B	A.4. Construcción indirecta.	A.4.2.1. Triángulos y cuadriláteros. Métodos de construcción indirectos.	2º		1ª EVALUACIÓN
		A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.	1º	SdA2.1.	2ª EVALUACIÓN
		A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.	1º	SdA2.1.	2ª EVALUACIÓN
		A.5.2.1. Potencia de un punto respecto a una circunferencia.	2º		1ª EVALUACIÓN
		A.5.2.2. Eje radical y centro radical.	2º		1ª EVALUACIÓN
		A.5.2.3. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión.	2º		1ª EVALUACIÓN
		A.6.1.1. Simetría axial y radial.	1º	SdA2.1.	2ª EVALUACIÓN
		A.6.1.2. Homotecia-escalas	1º	SdA2.1.	2ª EVALUACIÓN
		A.6.2.1. Transformaciones geométricas: homología y afinidad.	2º		1ª EVALUACIÓN
		A.6.2.2. Homología y afinidad aplicados a la resolución de problemas en los sistemas de representación.	2º		1ª EVALUACIÓN
A.7. Curvas cónicas	A.6. Transformaciones geométricas.	A.7.1.1. Definición, propiedades y elementos constructivos.	1º	SdA2.1.	2ª EVALUACIÓN
		A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.	1º	SdA2.1.	2ª EVALUACIÓN
		A.7.2.1. Curvas cónicas: métodos de construcción avanzados.	2º		1ª EVALUACIÓN
		A.7.2.2. Rectas tangentes a curvas cónicas.	2º		1ª EVALUACIÓN
		A.7.2.3. Trazado con y sin herramientas digitales.	2º		1ª EVALUACIÓN
		B.1.1.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.	1º	SdA3.1.	2ª EVALUACIÓN
		B.1.1.2. Sistemas de representación. Fundamentos.	1º	SdA3.1.	2ª EVALUACIÓN
		B.1.2.1. Sistemas de representación. Ampliación.	2º		2ª EVALUACIÓN
		B.2.1.1. Representación de punto, recta y plano. Determinación del plano.	1º	SdA4.1.	3ª EVALUACIÓN
		B.2.1.2. Traza de rectas y planos con planos de proyección.	1º	SdA4.1.	3ª EVALUACIÓN

Bloque B, «Geometría proyectiva»	B.2. Sistema diédrico.	B.2.1.3. Relaciones de pertenencia a recta y a plano.	1º	SdA4.1.	3ª EVALUACIÓN
		B.2.1.4. Relaciones de paralelismo y perpendicularidad. Intersecciones.	1º	SdA4.1.	3ª EVALUACIÓN
		B.2.1.5. Obtención de distancias en verdadera magnitud.	1º	SdA4.1.	3ª EVALUACIÓN
		B.2.1.6 Figuras contenidas en planos.	1º	SdA4.1.	3ª EVALUACIÓN
		B.2.2.1. Abatimientos y verdaderas magnitudes.	2º		2ª EVALUACIÓN
		B.2.2.2. Giros y cambios de plano. Aplicaciones.	2º		2ª EVALUACIÓN
		B.2.2.3. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides rectos y oblicuos.	2º		2ª EVALUACIÓN
		B.2.2.4. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección.	2º		2ª EVALUACIÓN
		B.2.2.5. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.	2º		2ª EVALUACIÓN
		B.2.2.6. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.	2º		2ª EVALUACIÓN
B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.	B.3.1. Sistema axonométrico.	B.3.1.1. Sistema axonométrico. Proyecciones cilíndrica ortogonal y cilíndrica oblicua.	1º	SdA4.1.	3ª EVALUACIÓN
		B.3.1.2 Perspectiva axonométrica isométrica. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.	1º	SdA4.1.	3ª EVALUACIÓN
		B.3.1.3 Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos básicos.	1º	SdA4.1.	3ª EVALUACIÓN
		B.3.1.4 Perspectiva caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.	1º	SdA4.1.	3ª EVALUACIÓN
		B.3.1.5 Perspectiva caballera. Proyección cilíndrica oblicua. Representación de figuras y sólidos básicos.	1º	SdA4.1.	3ª EVALUACIÓN
		B.3.2.1. Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.	2º		2ª EVALUACIÓN
		B.3.2.2. Perspectiva caballera. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.	2º		2ª EVALUACIÓN
		B.4.1.1. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.	1º	SdA5.1.	3ª EVALUACIÓN
		B.4.1.2. Identificación de elementos para su interpretación en planos.	1º	SdA5.1.	3ª EVALUACIÓN
la de planos ados.	B.4. Sistema de planos acotados.				

SABERES BÁSICOS 1º Y 2º DE BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO					
BLOQUE DE CONTENIDOS	SUBBLOQUE	SABERES	CURSO	SdA	TEMPORALIZACIÓN
Bloque C, «Normalización y documentación gráfica de proyectos»	B.4. Sistemas cónicos.	B.4.2.1. Resolución de problemas de cubiertas sencillas.	2º		2ª EVALUACIÓN
		B.4.2.2. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.	2º		2ª EVALUACIÓN
	B.5. Sistema cónico.	B.5.1.1. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema.	1º	SdA5.1.	3ª EVALUACIÓN
		B.5.1.2. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas.	1º	SdA5.1.	3ª EVALUACIÓN
	C.1. Escalas, normalización y acotación.	B.5.2.1. Representación de sólidos y espacios arquitectónicos y urbanísticos a partir de sus vistas.	2º		2ª EVALUACIÓN
		C.1.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.	1º	SdA5.1.	3ª EVALUACIÓN
		C.1.1.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales: UNE e ISO.	1º	SdA5.1.	3ª EVALUACIÓN
		C.1.2.1. Croquis y planos de taller.	2º	SdA5.1.	3ª EVALUACIÓN
		C.1.1.3. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.	1º	SdA5.1.	3ª EVALUACIÓN
		C.1.2.2. Perspectivas normalizadas.	2º		3ª EVALUACIÓN
		C.1.1.4. Normas básicas: elección de vistas necesarias. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.	1º	SdA5.1.	3ª EVALUACIÓN
		C.1.2.3. Cortes, secciones y roturas.	2º		3ª EVALUACIÓN
Bloque D, «Sistemas CAD»	C.2. Formatos.	C.1.1.5. Acotación. Elementos y conceptos básicos.	1º	SdA5.1.	3ª EVALUACIÓN
		C.1.2.4. Acotación. Profundización.	2º		3ª EVALUACIÓN
	D.2. Sistemas CAD. Representaciones 3D.	C.2.1.1. Formatos. Doblado de planos.	1º	SdA5.1.	3ª EVALUACIÓN
		C.2.2.1. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.	2º		3ª EVALUACIÓN

Bloque D, «Sistemas CAD»	D.1. Sistemas CAD. Representaciones 2D.	C.2.2.3. Diseño, ecología y sostenibilidad	2º		3ª EVALUACIÓN
		D.1.1.1. Aplicaciones vectoriales 2D.	1º	SdA6.1.	3ª EVALUACIÓN
		D.1.2.1. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.	2º		3ª EVALUACIÓN
	D.2. Sistemas CAD. Representaciones 3D.	D.2.1.1. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.	1º	SdA6.1.	3ª EVALUACIÓN
		D.2.2.1. Fundamentos de diseño de piezas en 3D.	2º		3ª EVALUACIÓN
		D.2.2.2. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.	2º		3ª EVALUACIÓN

4.4. Contribución de las materias al logro de las competencias

4.4.1. EPVYA Y Expresión artística

A) Relaciones entre las distintas competencias específicas de la materia: Contribuir al desarrollo de cada una de las competencias específicas de las materias de EPVYA y Expresión artística hace que entren en juego el resto de las mismas estableciéndose conexiones entre todas ellas.

- La materia “Educación Plástica visual y Audiovisual” se estructura en dos ejes, crear y comprender. Es difícil establecer con qué eje está vinculada cada una de las competencias específicas debido a la estrecha relación que existe entre ambos, Aún así, podríamos decir que las competencias específicas 1, 2 y 3 están más relacionadas con el eje de comprender y las competencias específicas 5,7 y 8 lo están con el eje de crear, mientras que las competencias 4 y 6 mantienen una estrecha relación con ambos ejes.
- En la asignatura “Expresión Artística” las competencias están diseñadas para conseguir que el alumnado actúe de forma reflexiva, aprendiendo de los demás y explorando estrategias de planificación del trabajo, para producir obra artística de acuerdo a unas intenciones concretas. Por un lado, las competencias 1, 2 y 3 están orientadas a que el alumnado encuentre en la práctica artística un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa. Por otro lado, las competencias 2, 3 y 4 ayudarán al alumnado a crear producciones artísticas con diferentes técnicas a partir de una intención, adaptando el diseño y el proceso al público destinatario.

B) Relaciones de las competencias específicas con las competencias de otras materias:

Tal y como se muestra en la tabla, las competencias específicas de EPVYA y EXPRESIÓN ARTÍSTICA tienen relación con algunas de las competencias de asignaturas como Geografía e Historia, Música, Lengua Castellana y Literatura, Economía y empresa, Educación en Valores Cívicos y Éticos o Biología y Geología.

CE 1º y 3º ESO	COMPETENCIAS DE OTRAS MATERIAS	CE 4º ESO	COMPETENCIAS DE OTRAS MATERIAS

1	1 Y 2 de Geografía e Historia 3 Formación y Orientación Personal y Profesional 1 de Música	1	1 Educación en valores cívicos y éticos 1, 3, 4 y 5 EPVYA 7 Geografía e Historia 1 Música 4 Educación en Valores Cívicos y Éticos 3 Lengua Castellana y Literatura
2	3 Lengua Castellana y Literatura	2	4 Educación en Valores Cívicos y Éticos 2, 4 y 7 EPVYA 2 y 3 Música
3	5 y 10 de Lengua Castellana y Literatura 9 de Geografía e Historia 1 de Música	3	5 Tecnología 4 y 7 EPVYA 2 y 3 Música
4	3 de Economía y Empresa 1 de Música	4	7 Economía y Emprendimiento 2, 5, 6 y 8 EPVYA 4 Música 3 Biología y Geología 2 y 3 Tecnología 2 y 3 Tecnología y Digitalización 9 Música 3 y 5 Lengua Castellana y Literatura 4 Educación en Valores Cívicos y Éticos
5	4 de Educación en Valores Cívicos y Éticos 2 Geografía e Historia 4 de Música		
6	6 y 7 de Matemáticas		

	2 de Biología y Geología de Geografía e Historia		
7	2 de Tecnología y Digitalización		
8	2 de Economía y Empresas 10 de Lengua Castellana y Literatura 4 de Música		

C) Relaciones de las competencias específicas con las competencias clave

En la siguiente tabla se muestra la relación entre las competencias específicas de la asignatura de EPVYA y las competencias clave.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		COMPETENCIAS CLAVE	DESCRIPTORES DE LAS CC
1º y 3º ESO	4º ESO		
1		Competencia en conciencia y expresiones culturales Competencia ciudadana	1
2		Competencia en conciencia y expresiones culturales	2
		Competencia en comunicación lingüística	1
3		Competencia en comunicación lingüística	3
		Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología e ingeniería. Competencia digital	1
		Competencia ciudadana	4
4		Competencia en conciencia y expresiones culturales	4
		Competencia emprendedora	3

5		Competencia en conciencia y expresiones culturales	3 y 2
6		Competencia en comunicación lingüística	1
		Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología e ingeniería.	3
7		Competencia digital	2 y 5
8		Competencia emprendedora	1 y 3
		Competencia en conciencia y expresiones culturales	4

D) Relación de las competencias específicas con los criterios de evaluación, saberes básicos, competencias clave y competencias específicas de otras materias.

1. EPVYA - 1º y 3º ESO

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1	
<p><u>Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y <u>entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.</u></u></p> <p>Al final de 3º de ESO, el alumnado conocerá de forma básica los distintos períodos del arte en España, Europa y el resto del mundo, valorando la importancia de conservar ese patrimonio (...).</p>	
Criterios de evaluación: Criterio 1.1. <ul style="list-style-type: none"> → Identifica y valora factores históricos y sociales de una obra artística. → Identifica y valora función y finalidad de una obra artística. 	Saberes Básicos: 1 <ul style="list-style-type: none"> - A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte. - A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus

<ul style="list-style-type: none"> → Describe (de forma oral, escrita, visual o audiovisual) diferentes corrientes artísticas. → Muestra respeto e interés en la descripción. → Incorpora la perspectiva de género en la descripción. 	<p>aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género</p>
<p>Criterio 1.2.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Valora la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico. → Utiliza el patrimonio como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones. → Integra, por medio de sus creaciones, aspectos de su propia identidad cultural. 	<p>Descriptores Competencias Clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1. <p>Conexiones con C.E. de otras materias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Y 2 de Geografía e Historia - 3 Formación y orientación laboral - 1 de Música

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2

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

Al finalizar 3º de ESO, el alumnado será capaz de compartir reflexiones y analizar una obra artística propia y ajena (aspectos técnicos, psicológicos y sociales) con actitud abierta, flexible y respetuosa con las diversas expresiones culturales.

Criterios de evaluación:

Criterio 2.1.

- Explica la importancia del proceso creativo como confluencia entre realidad e imaginario personal.
- Experimenta capacidad de deleite estético.
- Muestra comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.

Criterio 2.2.

- Analiza de forma guiada diversas producciones artísticas ajena
- Analiza de forma guiada las propias producciones artísticas.
- Desarrolla una mirada estética hacia el mundo.
- Muestra respeto por la diversidad de las expresiones culturales.

Criterio 2.3.

- Observa, con curiosidad y respeto, diversas producciones artísticas.
- Se construye una cultura artística y visual amplia.
- Selecciona manifestaciones artísticas de su interés.

Criterio 2.4.

- Disfruta del arte.
- Comparte sus impresiones y emociones.

Saberes Básicos:

- A.1. Historia del Arte:
 - A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.
- C.2. El proceso creativo:
 - C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
 - C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.

Descriptores Competencias Clave:

- CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

Conexiones con C.E. de otras materias:

→ Expresa su opinión personal de forma abierta.	- 3 LCL
---	---------

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3

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

Al finalizar 3º de ESO, el alumnado podrá analizar publicidad, vídeos musicales, informativos, películas u otras producciones (...) interpretando las intenciones de los creadores.

<p>Criterios de evaluación:</p> <p>Criterio 3.1.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Analiza los elementos que constituyen las creaciones visuales. → Describe las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales. <p>Criterio 3.2.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Realiza una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan. → Concede importancia al proceso reflexivo y al intercambio de opiniones. 	<p>Saberes Básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - B.2. Elementos básicos del lenguaje: <ul style="list-style-type: none"> - B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos. - B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. <p>Descriptores Competencias Clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2. - <p>Conexiones con C.E. de otras materias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 y 10 LCL - 9 GeH - 1 de Música
---	---

COMPETENCIA ESPECÍFICA 4

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

El alumnado valorará el uso responsable del material y sus repercusiones medioambientales y para la salud.

Al finalizar 3º de ESO, el alumnado conocerá brevemente la historia de los distintos modos de producción artística y será capaz de utilizar variadas técnicas (...).

<p>Criterios de evaluación:</p> <p>Criterio 4.1.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Reconoce los rasgos particulares de cada lenguaje artístico. <p>Criterio 4.2.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Establece conexiones entre diferentes lenguajes (fotografía, cómic, cine, publicidad...), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso. → Busca, combina y reutiliza diferentes imágenes en sus producciones. <p>Criterio 4.3.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Realiza proyectos artísticos con creatividad. → Muestra iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. 	<p>Saberes Básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - C.1. Técnicas artísticas: <ul style="list-style-type: none"> - C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. - C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. - C.2. El proceso creativo <ul style="list-style-type: none"> - C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.
	<p>Descriptores Competencias Clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.
	<p>Conexiones con C.E. de otras materias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 EyE - 1 de Música

COMPETENCIA ESPECÍFICA 5

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

Al finalizar 3º de ESO, el alumnado podrá expresar sentimientos e ideas por medio de diversas técnicas (ilustraciones, carteles, fotografías, vídeos, animaciones o imágenes secuenciadas).

<p>Criterios de evaluación:</p> <p>Criterio 5.1.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Expresa ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales. <p>Criterio 5.2.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Realiza diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales. → Integra en sus mensajes racionalidad, empatía y sensibilidad. <p>Criterio 5.3.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Analiza los aspectos formales y sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales → Explica su pertenencia a un contexto cultural. → Muestra empatía, actitud colaborativa y respetuosa. 	<p>Saberes Básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - B.1. Percepción y comunicación visual: <ul style="list-style-type: none"> - B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema. - B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. - B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas: <ul style="list-style-type: none"> - B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.
	<p>Descriptores Competencias Clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
	<p>Conexiones con C.E. de otras materias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 EVCyE - 2 GeH - 4 de Música

COMPETENCIA ESPECÍFICA 6

Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.

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

<p>Criterios de evaluación:</p> <p>Criterio 6.1.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Reproduce diseños basados en tangencias. → Reproduce diseños basados en curvas técnicas. → Reproduce diseños basados en polígonos. → Reproduce diseños basados en simetrías. → Crea diseños propios basados en tangencias. → Crea diseños propios basados en curvas técnicas. → Crea diseños propios basados en polígonos. → Crea diseños propios basados en simetrías. <p>Criterio 6.2.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Crea redes modulares a partir del hexágono y el hexaedro. → Representa volúmenes en perspectiva isométrica a partir de redes. <p>Criterio 6.3.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Dibuja paisajes urbanos utilizando los principios de la perspectiva cónica. <p>Criterio 6.4.</p>	<p>Saberes Básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A.2. Historia de la arquitectura: <ul style="list-style-type: none"> - A.2.1. Patrimonio arquitectónico. - A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo. - C.3. Geometría: <ul style="list-style-type: none"> - C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano. - C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas. - C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza. - C.3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonométría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos. <p>Descriptores Competencias Clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3
---	--

<ul style="list-style-type: none"> → Hace un uso apropiado del material específico de dibujo técnico. → Realiza trabajos con precisión, claridad y limpieza. 	<p>Conexiones con C.E. de otras materias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 y 7 Matemáticas - 2 ByG - GEografía e Historia
--	---

COMPETENCIA ESPECÍFICA 7

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

Al finalizar 3º de ESO, el alumnado habrá aprendido a crear, a manipular dibujos y fotografías y a realizar animaciones sencillas por medio de programas informáticos utilizados en clase.

Criterios de evaluación: <p>Criterio 7.1.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Crea y manipula imágenes fijas con programas informáticos. → Crea y manipula imágenes animadas con programas informáticos. <p>Criterio 7.2.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Realiza proyectos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad. → Propone soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos. → Muestra interés por experimentar. 	<p>Saberes Básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales: <ul style="list-style-type: none"> - D.2.1. Dibujos creados por ordenador. - D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes. - D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador - D.2.4. Animaciones básicas por ordenador. - D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico: <ul style="list-style-type: none"> - D.3.1. La fotografía. Origen y evolución. - D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones. - D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles. - D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos. - D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela. - D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo. - D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic. <p>Descriptores Competencias Clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4. <p>Conexiones con C.E. de otras materias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 Tecnología y digitalización

COMPETENCIA ESPECÍFICA 8

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

Al finalizar 3º de ESO, el alumnado conocerá y sabrá utilizar un amplio abanico de técnicas relacionadas con la percepción y las ilusiones ópticas, con normas de composición, con el uso del color, de la luz y de la perspectiva (y) podrá realizar anuncios para televisión, cortos de cine, carteles, diseño de marcas u otros productos que estén relacionados con la publicidad (...), símbolos, pictogramas, ilustraciones, dibujos y fotografías cómics u otros trabajos que pueden ser también creados o modificados mediante herramientas digitales. Para realizar estas obras deberán saber planificar, evaluar y presentar proyectos artísticos y poder trabajar en grupo, compartiendo responsabilidades e ideas.

Criterios de evaluación: Criterio 8.1.	Saberes Básicos:
	<ul style="list-style-type: none"> - D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos:
	<ul style="list-style-type: none"> - D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.
	<ul style="list-style-type: none"> - D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.
<ul style="list-style-type: none"> - D.1.3. Desinformación y manipulación. 	
<ul style="list-style-type: none"> - D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico: 	
<ul style="list-style-type: none"> - D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución. 	
<ul style="list-style-type: none"> - D.3.9. Nuevos formatos digitales. 	
<ul style="list-style-type: none"> - D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico. 	
<ul style="list-style-type: none"> - D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtitulado y audiodescripción 	
Criterio 8.2.	Descriptores Competencias Clave:
	<ul style="list-style-type: none"> - CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
Criterio 8.3.	Conexiones con C.E. de otras materias:
	<ul style="list-style-type: none"> - 2 EyE

	<ul style="list-style-type: none"> - 10 LCL - 4 de Música
--	---

2. EXPRESIÓN ARTÍSTICA

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.

El alumnado desarrollará un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas

Criterios de evaluación:	Saberes Básicos: <ul style="list-style-type: none"> - 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. - Graffiti y pintura mural. - Técnicas básicas de creación de volúmenes. - Ensamblaje artístico - El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.
	Descriptores Competencias Clave: <ul style="list-style-type: none"> - CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.
	Conexiones con C.E. de otras materias: <ul style="list-style-type: none"> - 1 Educación en valores cívicos y éticos - 1, 3, 4 y 5 EPVYA - 7 Geografía e Historia - 1 Música - 4 Educación en Valores Cívicos y Éticos - 3 Lengua Castellana y Literatura

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.

El alumnado descubre las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y los entiende a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.

Criterios de evaluación:

- Criterio 2.1.
- Criterio 2.2.

Saberes Básicos:

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

Descriptores Competencias Clave:

- CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4

Conexiones con C.E. de otras materias:

- 4 Educación en Valores Cívicos y Éticos
- 2, 4 y 7 EPVYA
- 2 y 3 Música

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3

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

La adquisición de esta competencia conlleva conocer los formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en la elaboración de los mensajes audiovisuales, además de distinguir sus distintos fines.

Criterios de evaluación:

- Criterio 3.1.
- Criterio 3.2.

Saberes Básicos:

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

Descriptores Competencias Clave:

- CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

Conexiones con C.E. de otras materias:

- 5 Tecnología
- 4 y 7 EPVYA
- 2 y 3 Música

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.

El alumnado debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso.

<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Criterio 4.1. - Criterio 4.2. - Criterio 4.3. 	<p>Saberes Básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La imagen secuenciada. - Proyectos de videoarte. <p>Descriptores Competencias Clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4 <p>Conexiones con C.E. de otras materias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 7 Economía y Emprendimiento - 2, 5, 6 y 8 EPVYA - 4 Música - 3 Biología y Geología - 2 y 3 Tecnología - 2 y 3 Tecnología y Digitalización - 9 Música - 3 y 5 Lengua Castellana y Literatura - 4 Educación en Valores Cívicos y Éticos
---	--

4.4.2. Dibujo Técnico

A) Relaciones entre las distintas competencias específicas de la materia:

Trabajar en busca del desarrollo de cada una de las cinco competencias específicas de la materia de Dibujo Técnico implica que necesariamente entren en juego el resto de las mismas, estableciéndose conexiones entre todas ellas. Así, el desarrollo de cada una de las competencias específicas no puede hacerse sin el concurso de las restantes, por estar todas ellas estrechamente relacionadas.

B) Relaciones de las competencias específicas con las competencias de otras materias:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS DE OTRAS MATERIAS
1	Conexión estrecha con las competencias de Tecnología e Ingeniería que hablan de utilizar las posibilidades de las herramientas digitales aplicando conocimientos interdisciplinares, para resolver tareas, realizar presentaciones y mejorar destrezas técnicas, transfiriendo y aplicando saberes de otras disciplinas para resolver problemas o dar respuesta a necesidades de los ámbitos de la ingeniería
2	Conexión directa con la competencias específicas de Matemáticas que tratan de descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento, interrelacionando conceptos, representando procesos matemáticos y seleccionando diferentes tecnologías para visualizar ideas y razonamientos matemáticos.
3	Conexión directa con la competencias específicas de Matemáticas que tratan de descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento, interrelacionando conceptos, representando procesos matemáticos y seleccionando diferentes tecnologías para visualizar ideas y razonamientos matemáticos.
4	Se relaciona con las competencia específicas de Geología y Ciencias Ambientales que se refieren a la interpretación y transmisión con precisión

	información y datos de mapas (topográficos, hidrográficos, geológicos, de vegetación, etc.), así como la identificación de elementos geológicos a partir de información en diferentes formatos (fotografías, cortes, mapas geológicos, etc.).
5	Conexión estrecha con las competencias de Tecnología e Ingeniería que hablan de utilizar las posibilidades de las herramientas digitales aplicando conocimientos interdisciplinares, para resolver tareas, realizar presentaciones y mejorar destrezas técnicas, transfiriendo y aplicando saberes de otras disciplinas para resolver problemas o dar respuesta a necesidades de los ámbitos de la ingeniería
Asimismo pueden conectarse fácilmente todas y cada una de nuestras competencias específicas con las competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura referentes a la comprensión de textos escritos al integrar la información con el fin de construir conocimiento y la producción de textos escritos y multimodales coherentes, con los que construir conocimiento y dar respuesta eficaz a comunicaciones concretas.	

C) Relaciones de las competencias específicas con las competencias clave

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVE
1	Competencia ciudadana, la competencia emprendedora, así como la competencia personal, social y aprender a aprender, competencia en comunicación lingüística y competencia plurilingüe
2	Las competencias digital y competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería
3	Competencia ciudadana, la competencia emprendedora, así como la competencia personal, social y de aprender a aprender
4	Competencia ciudadana, la competencia emprendedora, así como la competencia personal, social y de aprender a aprender, competencia en comunicación lingüística y competencia plurilingüe.

5	Las competencias digital y competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería
---	---

4.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Se presentan a continuación una propuesta inicial de las situaciones de aprendizaje que se realizarán en **1º ESO, 3º ESO, 4º ESO y bachillerato**. Esta propuesta, dado que es la primera vez que se llevará a cabo posiblemente sufra cambios y modificaciones a lo largo del curso. Por otra parte, en esta programación solamente se presentan de manera esquemática algunos de sus componentes. El resto se desarrollarán en la programación de aula. Todas ellas seguirán las pautas marcadas en el Decreto 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura y en el Decreto 109/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

4.5.1. 1ºESO

A	B	C	D	E	F	G	H	I	
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR						EVIDENCIAS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS			
Se trata de una actividad interdisciplinar en la que colaboramos con el departamento de Inglés y de LCL. Contribuir en la difusión de las costumbres de otras culturas y en las de la propia, así como conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la otras culturas y su historia.	- Elaboración de una animación	CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CE3, CD1, CD2, CD3, CD5, CCL3, CP1, CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CPSAA4, CPSAA-, CPSAA5, CC1, CC3, STEM3		1, 3, 7 y 8	1.2, 3.1, 3.2, 4.2, 4.3, 8 y 8.3	1.2.3. Integra, por medio de sus creaciones, aspectos de su propia identidad cultural. 3.1.1. Analiza los elementos que constituyen las creaciones visuales. 3.2.2. Concede importancia al proceso reflexivo y al intercambio de opiniones. 4.2.2. Busca, combina y reutiliza diferentes imágenes y recursos digitales para realizar proyectos artísticos con creatividad. 7.1.1. Crea y manipula imágenes animadas con programas informáticos. 7.2.1. Realiza proyectos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad. 7.2.3. Muestra interés por experimentar. 8.2.2. Organiza de manera colaborativa las etapas de desarrollo de un proyecto. 8.3.2. Reconoce errores, busca soluciones y estrategias para mejorar el producto	A.1.2, C.2.1, C.2.2, D1.1, D3.10, D2.1, D2.2, D2.3, D2.4, D.3.6 y B2.1.	- Cómic - Diseño de personajes - Diseño de escenografías. - Puesta en escena. - Proceso de elaboración de la animación - Trabajo en grupo. - Trabajo diario	- Rúbricas de evaluación del cartel y del teatro de sombras - Diario de clase. - Rúbricas de evaluación grupal

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°2 "Lenguaje y comunicación visual"									
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR						INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS			
La participación en el diseño de un logotipo para el AMPA del centro pretende que el alumnado adquiera los conocimientos más técnicos sobre los elementos que integran los mensajes visuales. También contribuirá en dar a conocer un organismo estrechamente ligado a la vida del centro a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico y participativo.	Diseñar los logotipos del proyecto COMENIUS del instituto	CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CE3, CD1, CD2, CD3, CD5, CCL3, CP1, CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CPSAA4, CPSAA-, CPSAA5, CC1, CC3, STEM3		3, 7 y 8	4.4, 5.1, 5.2, 7.1, 7.2, 8.1 y 8.3	4.4.1. Elabora producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto. 4.4.2. Utiliza las posibilidades expresivas de los elementos básicos, estéticos y conceptuales de diseño para crear un criterio propio. 5.1.1. Expresa ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales. 5.2.1. Realiza diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales. 7.1.1. Crea y manipula imágenes fijas con programas informáticos. 7.2.1. Realiza proyectos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad. 7.2.2. Propone soluciones y estrategias ajustándose a objetivos preestablecidos. 7.2.3. Muestra interés por experimentar. 8.1.1. Reconoce los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano. 8.2.2. Organiza de manera ordenada las diferentes etapas del desarrollo de un proyecto artístico. 8.3.1. Reconoce errores, busca soluciones y estrategias para mejorar el producto	B.2.1, B.2.2, B.1.1, B.1.2, C.2.1, C.2.2, C3.2, D.1.1, D.1.2, D.2.1, D.2.2, D2.3,	- Proceso de elaboración del cartel. - Observación del trabajo diario - Logotipo final	- Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase. - Rúbricas del proceso de trabajo individual

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°3 "La geometría en la naturaleza y en nuestro entorno"								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR					INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS		
Propuesta para impartir el bloque de contenidos de geometría e identificar las formas geométricas en el entorno natural que les rodea, al tiempo que descubren la importancia de la conservación de los ecosistemas y profundizan en el conocimiento de los parajes naturales de su entorno cercano.	Ilustraciones para las puertas de las aulas	CCL1, CCL2, CP1, CP3, STEM1, STEM2, CD1, CD2, CD4, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CE1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4	2, 4, 5, 6, 7 y 8	2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2, 5.3, 6.1, 7.2, 8.2 y 8.3	<p>2.1.2. Experimenta capacidad de debate estético.</p> <p>2.1.3. Muestra comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.</p> <p>2.2.1. Analiza de forma guiada diversas producciones artísticas ajenas.</p> <p>2.2.2. Analiza de forma guiada sus propias producciones artísticas.</p> <p>2.2.3. Desarrolla una mirada estética hacia el mundo.</p> <p>2.2.4. Muestra respeto por la diversidad de las expresiones culturales.</p> <p>2.3.1. Observa, con curiosidad y respeto, diversas producciones artísticas.</p> <p>2.4.3. Expresa su opinión personal de forma argumentada.</p> <p>4.3.1. Realiza proyectos artísticos con creatividad.</p> <p>4.4.1. Elabora producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto.</p> <p>4.4.2. Utiliza las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.</p> <p>5.1.1. Expone errores, busca soluciones y estrategias para mejorar el producto.</p> <p>5.2.2. Integra en sus mensajes racionalidad, empatía y sensibilidad.</p> <p>5.3.1. Analiza los aspectos formales y sociales que determinan las producciones artísticas.</p> <p>6.1.7. Ofrece diferentes tipos de bases para los juicios.</p> <p>7.2.3. Muestra interés por experimentar.</p> <p>8.1.1. Reconoce los usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano.</p> <p>8.2.1. Organiza de manera ordenada las diferentes etapas del desarrollo personal.</p> <p>8.3.1. Expone el proceso de elaboración y el resultado final de los proyectos artísticos.</p> <p>8.3.2. Reconoce errores, busca soluciones y estrategias para mejorar el producto.</p> <p>8.3.3. Valora las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen los proyectos artísticos.</p>	A.1.1, A.1.2, B.1.1, B.1.2, B.2.1, C.2.1, C.1.1, C.2.1, C.2.2, C.3.1, C.3.3, D.1.1, D.1.2,	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis guiado de obras de arte ajenas - Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final - Análisis guiado de obras de arte propias 	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de valoración. - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase. - Rúbricas de evaluación grupal

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°4 "El patrimonio como fuente de enriquecimiento"								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR					INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS		
Propuesta para impartir el bloque de contenidos de patrimonio artístico y cultural a través de un acercamiento a las manifestaciones artísticas de su entorno cercano. Que el alumnado aprenda a apreciar algunas de las creaciones artísticas que se han desarrollado a lo largo de la historia de la humanidad	Reel	CCL1, CCL2, CCL3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC4, CD1, CD3, CD5	1, 2, 7 y 8	1.1, 1.2, 2.2, 2.4, 7.2, 8.2 y 8.3	<p>1.1.1. Identifica y valora factores históricos y sociales de una obra artística.</p> <p>1.1.2. Identifica y valora función y finalidad de una obra artística.</p> <p>1.1.4. Muestra respeto e interés en la descripción.</p> <p>1.2.1. Valora la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>1.2.2. Utiliza el patrimonio cultural y artístico como recurso personal en sus creaciones.</p> <p>2.2.1. Analiza de forma guiada diversas producciones artísticas ajenas.</p> <p>2.2.3. Desarrolla una mirada estética hacia el mundo.</p> <p>2.2.4. Muestra respeto por la diversidad de las expresiones culturales.</p> <p>2.2.5. Utiliza el patrimonio cultural y artístico como recurso personal en sus creaciones.</p> <p>2.2.6. Organiza de manera colaborativa dichas etapas.</p> <p>7.2.3. Muestra interés por experimentar.</p> <p>8.3.1. Expone el proceso de elaboración y el resultado final de los proyectos artísticos.</p> <p>8.3.2. Reconoce errores, busca soluciones y estrategias para mejorar el producto.</p>	A.1.1, A.1.2, A.2.1, A.2.2, C.2.1, C.2.2, C.3.1, C.3.3, D.1.1, D.1.2, D.1.3, D.3.6, D.3.8, D.3.9, D.3.10 y D.3.11	<ul style="list-style-type: none"> - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final 	<ul style="list-style-type: none"> - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase. - Rúbricas de evaluación grupal

4.5.2. 3ºESO

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°1 "Viñetas y burbujas: Elaboración del jabón"								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR					INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS		
Con esta SdA el alumnado aprenderá a usar el lenguaje del cómic. Crear un mensaje visual con una intención clara, crear las instrucciones y el Packaging del jabón ecológico	Manual de elaboración del jabón casera y envoltorio del producto	CCL1, CCL2, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4, STEM3, CE3	4, 5 Y 8	4.2, 5.1, 5.2, 5.4, 8.2 y 8.3	<p>4.2.1. Descubres conexiones o similitudes entre diferentes formas de comunicar con imágenes.</p> <p>4.2.2. Buscas, combinás y reutilizás diferentes imágenes en tus trabajos.</p> <p>4.4.2. Utilizás las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos, esforzándote en superarse y demostrando un criterio propio.</p> <p>5.1.1. Expresa ideas y sentimientos, con imágenes particulares y originales.</p> <p>5.4.1. Representás con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su creatibilidad.</p> <p>5.2.1. Realizás diferentes tipos de viñetas y burbujas audiovisuales.</p> <p>7.1.1. Crees y manténás imágenes fijas con programas informáticos.</p> <p>7.1.2. Crees y manipulás imágenes animadas con programas informáticos.</p> <p>8.2.1. Organizás de manera ordenada las diferentes etapas del desarrollo de un proyecto artístico.</p> <p>8.3.2. Reconocés errores, busca soluciones y estrategias para mejorar el producto.</p>	A.1.1, B.1.1, B.2.1, B.2.2, C.2.2, D.1.1, D.2.4, D.3.5, D.3.6, D.3.7	<ul style="list-style-type: none"> - Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final - Exposición del trabajo 	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de valoración - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase. - Rúbricas de exposición

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°2 "Fotografía, memoria y yo"								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR					INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS		
La situación de aprendizaje "Fotografía, memoria y yo". Se concibe como un proyecto de aprendizaje-servicio, donde el alumnado aprende contenidos curriculares al mismo tiempo que realiza un servicio a la comunidad, en este caso, a las personas mayores con deterioro cognitivo.	Elaboración de un arbol genealógico que ayude a las personas con deterioro cognitivo a reconocer a las personas cercanas	CCL1, CCL2, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, STEM3, CE3	1, 2, 3, 4, 5 Y 8	1.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 4.1, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2, 5.4, 8.2 y 8.3	<p>1.1.Identifica y valora función y finalidad de una obra artística. 1.2.Valora la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico. 1.3.Integre, por medio de sus creaciones, aspectos de su propia identidad cultural.. 1.1.5.Incorpora la perspectiva de género en la descripción. 2.2.1.Analiza de forma guiada diversas producciones artísticas ajenas. 2.2.2.Analiza de forma guiada las propias producciones artísticas. 2.3.2.Se construye una cultura artística y visual amplia. 2.3.3.Selecciona manifestaciones artísticas de su entorno. 2.4.1.Distingue entre sus creaciones y producciones. 3.1.2.Describe las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales. 4.1.1.Reconoce los rasgos particulares de cada lenguaje artístico. 4.3.1.Realiza proyectos artísticos con creatividad. 4.4.1.Ejerce el proceso de elaboración artística, con ideas y sentimientos propios. 5.1.1.Exprese ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales. 5.2.1.Realiza diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales. 5.2.2.Integra en sus mensajes visuales, idea y sensibilidad. 8.2.1.Organiza de manera ordenada las diferentes etapas del desarrollo de un proyecto artístico. 8.3.1.Expone el proceso de elaboración y el resultado final de los proyectos artísticos. 8.3.2.Reconoce errores, busca soluciones y estrategias para mejorar el producto. 8.3.3.Valora las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen los proyectos artísticos.</p>	A.1.1, A.1.2, B.1.1, B.2.2, C.1.1, C.2.2, D.1.1, D.1.2, D.3.1, D.3.2, D.3.3, D.3.4,	<ul style="list-style-type: none"> - Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final - Exposición del trabajo 	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de valoración - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase. - Rúbricas de exposición

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°3 "Técnicas gráfico-plásticas"								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR					INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS		
El alumnado profundizará en el uso de técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	Exposición contra la discriminación	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1, CD2	2, 3, 4 y 8	2.1, 2.2, 2.3, 3.2, 4.3, 8.3	<p>2.1.1.Explica la importancia del proceso creativo como confluencia entre realivid y imaginario personal. 2.2.1.Analiza de forma guiada diversas producciones artísticas ajenas. 2.3.1.Oberva, con curiosidad y respeto, diversas producciones artísticas y responde a las preguntas planteadas. 3.2.1.Observe las normas de convivencia ética y moral en los espacios y lugares que frecuenta. 4.3.1.Realiza proyectos artísticos con creatividad. 4.3.2.Muestra iniciativas en el manejo de materiales, soperías y herramientas. 8.2.1.Organiza de manera ordenada las diferentes etapas del desarrollo de un proyecto artístico. 8.3.2.Reconoce errores, busca soluciones y estrategias para mejorar el producto.</p>	A.1.1, A.1.2, B.2.1, B.2.2, C.1.1, C.1.2, C.2.2,	<ul style="list-style-type: none"> - Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final 	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de valoración - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°4 "Geometría y ARTE URBANO"								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR					INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS		
En esta SdA se profundizará en los trazados geométricos, la geometría en el entorno y en el arte urbano. Se realizará un proyecto de arte urbano en el entorno del instituto. A través del análisis de su entorno, el alumnado se introducirá en las redes modulares y los sistemas de representación: axonométría, caballería, cónica y sistema diédrico. Elaborarán una serie de paisajes del entorno que les rodea y de elementos volumétricos sencillos	Arte urbano en el centro educativo. Láminas de dibujo técnico y dibujo al aire libre	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1, CD5, STEM3, CE3	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8	1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 4.1, 4.2, 5.2, 5.3, 5.4, 6.1, 6.2, 6.3, 6.4, 7.1, 7.2, 8.1, 8.2, 8.3	<p>1.1.2, 2.1.2, 2.1.3, 2.3.1, 2.3.2, 2.3.3, 2.4.1, 2.4.2, 2.5.1, 5.2.2, 5.3.1, 5.3.2, 5.3.3, 5.4.1, 5.4.2, 6.1.1, 6.1.2, 6.1.3, 6.1.4, 6.1.5, 6.1.6, 6.1.8, 6.2.1, 6.2.2, 6.3.1, 6.4.1, 6.4.2, 7.1.1, 7.1.2, 7.2.1, 7.2.2, 7.2.3, 8.1.1, 8.1.2, 8.2.2, 8.3.1, 8.3.2</p>	A.1.1, A.1.2, B.1.1, B.2.1, B.2.2, C.1.1, C.1.2, C.2.2, C.3.1, C.3.3, D.1.1, D.1.2, D.1.3, D.2.3, D.2.4,	<ul style="list-style-type: none"> - Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Láminas - Producto final 	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de valoración - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase. - Rúbricas de evaluación grupal

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°5 "La maleta de Vostell"								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR					INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS		
Con esta situación de aprendizaje el alumnado se acercará a la diversidad de técnicas y materiales que se usan en el arte contemporáneo a la vez que reflexionan sobre las consecuencias de los conflictos bélicos, el exilio, la deportación...	Elaboración de una obra de arte sobre distintos conflictos bélicos	CCL1, CCL2, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, STEM3, CE3	4, 5 y 8	4.2, 5.1, 5.2, 5.4, 8.2, 8.3	<p>4.2.1.Establece conexiones entre diferentes lenguajes, a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso. 4.2.2.Busca, compara y reflexiona sobre las imágenes en sus producciones. 4.4.2.Utiliza las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos, esforzándose en superarlas y demostrando un criterio propio. 5.1.1.Exprese ideas y sentimientos, con lenguajes paralelos y originales. 5.1.2.Realiza diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales. 5.4.1.Rrepresenta con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad. 7.1.1.Crea y manipula imágenes animadas con programas informáticos. 7.1.2.Crea y manipula imágenes animadas con programas informáticos. 8.2.1.Organiza de manera ordenada las diferentes etapas del desarrollo de un proyecto artístico. 8.3.2.Reconoce errores, busca soluciones y</p>	A.1.1, B.1.1, B.2.1, B.2.2, C.2.2, D.1.1, D.2.4, D.3.5, D.3.6, D.3.7,	<ul style="list-style-type: none"> - Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final 	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de valoración - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase.

4.5.3. 4ºESO

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°1 "Día Internacional contra la violencia hacia la mujer"										
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO					INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN		
		CONCRECIÓN CURRICULAR								
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS				
A través de obras de arte de distintas épocas, y contemplándolas desde una perspectiva de género, se pretende concienciar y sensibilizar al alumnado sobre la lacra social que supone la violencia hacia la mujer y del papel que esta ha podido desempeñar en la sociedad a lo largo de la historia de la humanidad. También se busca que el alumnado aprenda a rechazar los estereotipos que crean discriminación entre hombres y mujeres. Por último, se busca que el alumnado cree una obra artística en la que exprese	Reinterpretación de obras de arte	CCL1, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, STEM3, CE3.	1, 2 y 4	1.1, 2.1, 2.2, 4.2, 4.3.	1.1.1. Analiza manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas. 1.1.2. Contextualiza esas manifestaciones artísticas, describiendo sus aspectos esenciales. 1.1.3. Valora el proceso de creación y el resultado final. 1.1.4. Manifiesta una actitud de apertura, interés y respeto. 2.1.1. Participa, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, medios, soportes y lenguajes. 2.1.2. Participa, con creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, medios, soportes y lenguajes. 2.2.1. Elabora producciones gráfico-plásticas individuales. 2.2.2. Comunica su intervención expresiva acordes con un proyecto final. 2.2.3. Selecciona correctamente las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados para su elaboración. 4.2.1. Crea un producto artístico individual. 4.2.2. Dispone las fases del proceso. 4.2.3. Selecciona las técnicas más adecuadas al objetivo perseguido. 4.3.1. Expone, de manera ordenada, el resultado final de su creación artística individual (dificultades, progresos y valoración de los logros alcanzados).	A.1.1, B.1.1, B.1.2, B.1.3, B.1.4, B.2.1, B.2.2, B.2.3, B.2.4, B.2.5, C.1.6	- Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final	- Escala de valoración - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase. - Rúbricas de evaluación grupal		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°2 "Taller de diseño gráfico. BIBLIOTEKA"										
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO					INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN		
		CONCRECIÓN CURRICULAR								
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS				
En la situación de aprendizaje "Taller de diseño gráfico" el alumnado ofrecerá un servicio a su comunidad educativa creando ilustraciones para la revista del centro	Fotomontajes	CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, COSAA5, CE3, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4, CCL1	2, 4	2.2, 2.2, 4.2 y 4.3.	2.1.1. Participa, con iniciativa y confianza, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 2.1.2. Participa, con creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 2.2.1. Elabora producciones gráfico-plásticas individuales. 2.2.2. Comunica su intervención expresiva acordes con un proyecto final. 2.2.3. Selecciona correctamente las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados para su elaboración. 4.2.1. Crea un producto artístico individual. 4.2.2. Dispone las fases del proceso. 4.2.3. Selecciona las técnicas más adecuadas al objetivo perseguido. 4.3.1. Expone, de manera ordenada, el resultado final de su creación artística individual (dificultades, progresos y valoración de los logros alcanzados).	A.3.1, A.3.2, B.1.1, B.1.2, B.1.3, B.2.2, B.2.2, B.2.3, B.3.1, C.1.2, C.1.3, C.1.4, C.1.5, C.1.6	- Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final	- Escala de valoración - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase. - Rúbricas de evaluación grupal		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°3 "SEMANA DE LA DIVERSIDAD SEXUAL Y/O DE GÉNERO"										
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO					INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN		
		CONCRECIÓN CURRICULAR								
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS				
La diversidad sexual y de género es una realidad presente en todos los centros educativos. Visibilizar y educar en el respeto es la principal herramienta para acabar con el acoso escolar por LGTBIfobia que, aún hoy, viven algunos escolares en sus centros educativos. En esta SdA el alumnado desarrollará una actividad de aprendizaje y servicio en la que elaborará la campaña publicitaria de la "Semana de la Diversidad Sexual y/o de género".	Campaña publicitaria: programa de actividades, pancarta, video promocional, postales.	CCL1, STEM3, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CPSAA3, CCEC3, CCEC4, CE3	3 y 4	3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 4.3.	3.1.1. Participa con iniciativa y confianza en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales individuales. 3.1.2. Participa con creatividad en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales. 3.1.3. Identifica y distingue las herramientas utilizadas en las producciones audiovisuales. 3.2.1. Realiza producciones audiovisuales individuales. 3.2.2. Utiliza tecnologías digitales con su intervención expresiva. 3.2.3. Utiliza tecnologías digitales con su intervención expresiva. 4.1.2. Selecciona las técnicas más adecuadas a las profesiones y el valor que tiene en ellas la creatividad. 4.1.3. Expresa su opinión de forma razonada y respetuosa. 4.2.3. Seleccionan las técnicas adecuadas al objetivo perseguido de manera colectiva. 4.3.1. Expone, de manera ordenada, el resultado final de su creación artística grupal (dificultades, progresos y valoración de los logros alcanzados).	A.1.1, A.1.2, A.1.3, A.1.4, B.2.1, B.2.2, B.2.3, B.2.4, B.2.5, B.3.1, B.3.2, B.3.3, B.3.4, B.3.5, B.3.6, B.4.1, B.4.2, C.2.1, C.2.2, C.1.6	- Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final	- Escala de valoración - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase. - Rúbricas de evaluación grupal		

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N° 4 "PINTURA MURAL"								
EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4ºESO								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR				INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN	
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS		
Educar en el respeto proporciona al alumnado una mejora en la autoestima e inculca valores que mejoran la convivencia entre todxs lxs miembros de la comunidad educativa. En esta SdA se elaborará un mural que invite a la comunidad educativa a la reflexión y a establecer formas sanas de	Pintura mural	CCL1, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4, CE3, STEM3	1 Y 4	1.2, 1.3, 4.2, 4.3.	1.2.1. Valora críticamente los hábitos, gustos y referentes artísticos de diferentes épocas y culturas. 1.2.2. Reflexiona sobre la evolución y relación de productos artísticos de distintas épocas. 1.3.1. Identifica puntos en común entre productos artísticos de distintas épocas. 1.3.2. Reconoce las diferencias entre las épocas. 1.3.3. Comprende las interrelaciones e influencias compartidas. 4.2.1. Crea un producto artístico de manera colectiva. 4.2.2. Diseñan las fases del proceso de manera ordenada, el resultado final de su creación artística grupal (dificultades, progresos y valoración de los logros alcanzados)	A.1.1, A.1.2, A.1.3, A.1.5, B.1.1,B.1.2, B.1.3,B.1.4, B.2.4, B.2.5, C.1.1, C.1.6	- Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final	- Escala de valoración - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase. - Rúbricas de evaluación grupal

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N° 5 "Materia o vacío"								
EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4ºESO								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR				INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN	
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS		
Tradicionalmente se ha considerado la escultura como el volumen que ocupa el espacio. Escultores como Chillida u Oteiza plantearon la escultura como el vacío que ocupa un espacio en la materia. En esta última SdA el alumnado se meterá en la piel de estos dos escultores y construirá una escultura con sus planteamientos.	Escultura	CCL1, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4, CE3, STEM3	1 Y 4	1.1, 4.2, 4.3	1.1.1. Analiza manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas. 1.1.2. Contextualiza esas manifestaciones artísticas, describiendo sus aspectos esenciales. 1.1.3. Valora el proceso de creación y el resultado final. 1.1.4. Manifiesta una actitud de apertura e interés por el arte. 4.2.1. Crea un producto artístico de manera colectiva. 4.2.2. Diseñan las fases del proceso de manera colectiva. 4.2.3. Seleccionan las técnicas adecuadas al objetivo perseguido de manera colectiva. 4.3.1. Expone, de manera ordenada, el resultado final de su creación artística grupal (dificultades, progresos y valoración de los logros alcanzados)	A.2.1, A.2.2, A.2.3, A.2.4, A.3.1, C.1.6	- Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final	- Escala de valoración - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase. - Rúbricas de evaluación grupal

4.6. EVALUACIÓN. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

Entendemos la evaluación como el proceso sobre la evolución del alumnado, así como la valoración de los conocimientos y rendimientos que han adquirido a lo largo de un determinado periodo de aprendizaje.

Estableceremos 4 evaluaciones a lo largo del curso:

- Evaluación de diagnóstico o inicial
- 1ª Evaluación
- 2ª Evaluación
- 3ª Evaluación o Evaluación final

A. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación son los referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas.

Sirven como referente para evaluar el aprendizaje del alumnado y describen lo que van a valorar y que el alumnado ha de lograr.

Ya han sido expuestos en el apartado anterior.

B. TÉCNICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

- **¿CÓMO VAMOS A EVALUAR?**

Mediante las **TÉCNICAS DE EVALUACIÓN**: Estrategias para recabar la información sobre el objeto de evaluación

- **¿CON QUÉ VAMOS A EVALUAR?**

Utilizaremos **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**: Son los medios y recursos (soportes físicos) de los que se vale el profesorado para recoger, registrar y analizar evidencias de aprendizaje que facilita el tratamiento objetivo de los datos con diferentes finalidades

- **¿QUÉ VAMOS A EVALUAR?**

Evaluaremos las **EVIDENCIAS DE EVALUACIÓN y/o PRODUCTOS**: **Productos**: son todo aquello que el alumnado realiza a lo largo del proceso de aprendizaje. Tienen un carácter competencial y son funcionales porque hacen observable lo aprendido. **Evidencias**: Son aquellos productos que se seleccionan para hacer evidente la adquisición de los aprendizajes descritos en los criterios de evaluación y el de sus respectivas competencias

- **¿QUIÉNES EVALÚAN?:**

- **HETEROEVALUACIÓN**: Proceso de evaluación que realiza el o la docente respecto de los logros, procesos, conductas y rendimiento del alumnado.
- **COEVALUACIÓN**: El alumnado evalúa el trabajo del resto de compañeras/os.
- **AUTOEVALUACIÓN**: El alumnado evalúa su trabajo. Proceso de evaluación que desarrolla la reflexión individual y la capacidad del alumnado para identificar y valorar sus logros, fortalezas y limitaciones, funcionando asimismo como factor motivador del aprendizaje.

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE EVALUACIÓN/PRODUCTOS	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> -Análisis de documentos y producciones -Observación sistemática -Encuestación 	<ul style="list-style-type: none"> -Creaciones artísticas con distintas técnicas gráfico-plásticas, -Presentaciones, infografías, líneas del tiempo, edición de vídeos, croma -Reseñas, comentarios de obras de arte -Informes -Entrevistas -Cuestionarios y formularios -Diarios de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> -Rúbricas analíticas para los distintos tipos de productos e instrumentos. -Rúbricas holísticas. -Listas de control. -Escalas de valoración. -Diario de clase. -Tabla de calculo

C. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE.

La evaluación cumplirá con tres funciones:

1. **Evaluación diagnóstica:** Esta evaluación se realiza al principio del proceso y tiene como función ofrecer al profesorado información sobre el punto del que partimos. Nos permite reflexionar y planificar un proceso de enseñanza acorde a las necesidades del alumnado.
2. **Evaluación Formativa y formadora:** Estas funciones tienen como objeto ayudar, con procesos e instrumentos de evaluación a la mejora del aprendizaje. Ambas nos permiten recoger información sobre el proceso de aprendizaje del alumnado. La evaluación formativa está a cargo del docente y pretende reorientar, modificar, mantener o incorporar distintos elementos del proceso de enseñanza aprendizaje durante el proceso y antes de que termine, atendiendo a las necesidades del alumnado. Sin embargo, en la evaluación formadora es el alumnado el que toma conciencia de su proceso de aprendizaje recogiendo datos, analizando y tomando decisiones para mejorar o superar dificultades. Desarrolla así habilidades metacognitivas y de autorregulación. Evaluar durante todo el proceso posibilita que la evaluación sea continua.

3. **Evaluación sumativa:** La realizaremos al final del proceso de enseñanza y se traduce en la valoración cuantitativa de los logros adquiridos en función de los criterios de evaluación.

4.6.1. Características, instrumentos y herramientas de la evaluación inicial

La evaluación inicial es una primera evaluación de carácter diagnóstico que se realiza al principio del curso escolar. Tras realizar esta evaluación los docentes podremos tener una idea del nivel de nuestro alumnado.

En las asignaturas de nuestro departamento haremos la evaluación inicial a través de la realización de la primera actividad del curso.

En esta actividad evaluaremos tanto las competencias específicas como las competencias clave. Evaluaremos las EVIDENCIAS con las mismas HERRAMIENTAS e INSTRUMENTOS que hemos descrito en el apartado anterior.

4.7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

Tanto en la Educación Secundaria Obligatoria con la materia de EPVYA como en Bachillerato con la materia de Dibujo Técnico I, las competencias específicas contribuyen por igual a la consecución del perfil de salida con lo que el peso de cada una de ellas es el mismo. De igual manera cada criterio de evaluación correspondiente a cada competencia específica tendrá el mismo peso dentro de la nota final.

Para la elaboración de la presente Programación se ha empezado por **determinar el peso de cada criterio de evaluación correspondiente a cada Competencia Específica.**

La suma de los porcentajes asignados a cada criterio dentro de la Competencia Específica es igual a 12,5 en las 8 Competencias Específicas, de acuerdo con lo reflejado en la *Guía para la elaboración de Programaciones Didácticas LOMLOE*, publicado por la Secretaría General de Educación en 2022.

Seguidamente, y para hacer más operativo el uso de los Criterios, se ha descompuesto cada uno de estos en **indicadores**, ya que el enunciado de algunos Criterios es demasiado complejo y hace referencia a acciones o saberes diferentes. En el siguiente cuadro se recogen todos los indicadores y la justificación del peso asignado a cada Criterio.

Competencia Específica 1 (12,5%)	Peso
Criterio Ev. 1.1.	5%
Justificación: Tiene un enfoque más teórico y menos experiencial.	
1.1.1. Identifica y valora factores históricos y sociales de una obra artística.	
1.1.2. Identifica y valora función y finalidad de una obra artística.	
1.1.3. Describe (de forma oral, escrita, visual o audiovisual) diferentes corrientes artísticas.	
1.1.4. Muestra respeto e interés en la descripción.	
1.1.5. Incorpora la perspectiva de género en la descripción.	
Criterio Ev. 1.2.	7,5%
Justificación: Además de comprender y analizar el arte, lo integra en su propia producción artística, fomentando una conexión activa con el patrimonio.	
1.2.1. Valora la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico.	
1.2.2. Utiliza el patrimonio como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones.	
1.2.3. Integra, por medio de sus creaciones, aspectos de su propia identidad cultural.	

Competencia Específica 2 (12,5%)	Peso
Criterio Ev. 2.1.	3,5%
Justificación: Comprender el proceso creativo permite potenciar la argumentación emocional y subjetiva, aspectos clave en la apreciación artística.	
2.1.1. Explica la importancia del proceso creativo como confluencia entre realidad e imaginario personal.	
2.1.2. Experimenta capacidad de deleite estético.	
2.1.3. Muestra comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.	
Criterio Ev. 2.2.	4%
Justificación: Es el más importante porque analizar es la base de toda argumentación, y tener una mirada estética hacia el mundo y valorar la diversidad cultural, contribuye a que el alumno pueda opinar con fundamento.	
2.2.1. Analiza de forma guiada diversas producciones artísticas ajenas.	
2.2.2. Analiza de forma guiada las propias producciones artísticas.	
2.2.3. Desarrolla una mirada estética hacia el mundo.	
2.2.4. Muestra respeto por la diversidad de las expresiones culturales.	
Criterio Ev. 2.3.	3%
Justificación: Este criterio es más pasivo ya que se centra más en la recepción de la información.	

2.3.1. Observa, con curiosidad y respeto, diversas producciones artísticas.	
2.3.2. Se construye una cultura artística y visual amplia.	
2.3.3. Selecciona manifestaciones artísticas de su interés.	
Criterio Ev. 2.4.	2%
Justificación: Refleja una expresión más subjetiva, la argumentación es una opinión sin suficiente profundidad.	
2.4.1. Disfruta del arte.	
2.4.2. Comparte sus impresiones y emociones.	
2.4.3. Expresa su opinión personal de forma abierta.	

Competencia Específica 3 (12,5%)	Peso
Criterio Ev. 3.1.	7,5%
Justificación: Es más importante porque establece las bases del análisis visual.	
3.1.1. Analiza los elementos que constituyen las creaciones visuales.	
3.1.2. Describe las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales.	
Criterio Ev. 3.2.	5%
Justificación: La valoración ética y moral, necesita de que primero se haga un estudio detallado de los elementos y motivaciones de los creadores.	
3.2.1. Realiza una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan.	

3.2.2. Concede importancia al proceso reflexivo y al intercambio de opiniones.

Competencia Específica 4 (12,5%)	Peso
Criterio Ev. 4.1.	1%
Justificación: En tercer lugar, aunque es importante el reconocimiento de los rasgos de cada lenguaje, este no es el objetivo final.	
4.1. Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.	
Criterio Ev. 4.2.	3%
Justificación: En segundo plano se encontraría conectar diferentes lenguajes artísticos para enriquecer la expresión visual.	
4.2.1. Establece conexiones entre diferentes lenguajes (fotografía, cómic, cine, publicidad...), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso.	
4.2.2. Busca, combina y reutiliza diferentes imágenes en sus producciones.	
Criterio Ev. 4.3.	5%
Justificación: Es esencial crear y experimentar con materiales y técnicas.	
4.3.1. Realiza proyectos artísticos con creatividad.	
4.3.2. Muestra iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.	

Criterio Ev. 4.4.	3,5%
Justificación: En segundo lugar, hay que atenerse a los objetivos en caso de encargos, etc.	
4.4.1. Elabora producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales.	
4.4.2. Se esfuerza por superarse y demuestra un criterio propio.	

Competencia Específica 5 (12,5%)	Peso
Criterio Ev. 5.1.	2%
Justificación: El análisis del contexto cultural es relevante, pero más como herramienta de apoyo que como objetivo principal.	
5.1. Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.	
Criterio Ev. 5.2.	6%
Justificación: Es el más importante porque no solo se enfoca en la producción artística, sino en la capacidad del alumnado para dotar de sentido sus creaciones, considerando aspectos racionales, emocionales y sociales.	

5.2.1. Realiza diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.

5.2.2. Integra en sus mensajes racionalidad, empatía y sensibilidad.

Criterio Ev. 5.3.

2%

Justificación: La expresión de ideas y sentimientos de forma original refuerza la creatividad en la producción artística.

5.3.1. Analiza los aspectos formales y sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales.

5.3.2. Explica su pertenencia a un contexto cultural.

5.3.3. Muestra empatía, actitud colaborativa y respetuosa.

Criterio Ev. 5.4.

2,5%

Justificación: En segundo lugar, porque son sus vivencias las que dotan de sentido a sus representaciones.

5.4.1. Representa con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad.

5.4.2. Aumenta progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprende a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.

Competencia Específica 6 (12,5%)

Peso

Criterio Ev. 6.1.	3%
Justificación: Reproducir diseños geométricos refuerza la identificación de patrones, pero es menos complejo que la creación.	
6.1.1. Reproduce diseños basados en tangencias y curvas técnicas.	
6.1.2. Reproduce diseños basados en polígonos.	
6.1.3. Reproduce diseños basados en simetrías.	
6.1.4. Crea diseños propios basados en tangencias y curvas técnicas.	
6.1.5. Crea diseños propios basados en polígonos.	
6.1.6. Crea diseños propios basados en simetrías.	
Criterio Ev. 6.2.	4%
Justificación: Crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica es clave, ya que permite construir formas geométricas aplicadas al arte y la naturaleza.	
6.2.1. Crea redes modulares a partir del hexágono y el hexaedro.	
6.2.2. Representa volúmenes en perspectiva isométrica a partir de redes.	
Criterio Ev. 6.3.	3,5%
Justificación: La perspectiva cónica ayuda a comprender la estructura del espacio y su relación con la geometría en el entorno.	
6.3. Dibuja paisajes urbanos utilizando los principios de la perspectiva cónica.	
Criterio Ev. 6.4.	2%

Justificación: El uso del material técnico es relevante, pero más como herramienta para lograr los objetivos anteriores.

6.4.1. Hace un uso apropiado del material específico de dibujo técnico.

6.4.2. Realiza trabajos con precisión, claridad y limpieza.

Competencia Específica 7 (12,5%)	Peso
Criterio Ev. 7.1.	4,5%
Justificación: Saber utilizar herramientas digitales es importante.	
7.1.1. Crea y manipula imágenes fijas con programas informáticos.	
7.1.2. Crea y manipula imágenes animadas con programas informáticos.	
Criterio Ev. 7.2.	8%
Justificación: Pero más relevante aún es cómo se aplican esas habilidades en proyectos creativos, eficaces y versátiles.	
7.2.1. Realiza proyectos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad.	
7.2.2. Propone soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos.	
7.2.3. Muestra interés por experimentar.	

Competencia Específica 8 (12,5%)	Peso
----------------------------------	------

Criterio Ev. 8.1.	2,5%
Justificación: Finalmente, ser capaz de analizar su impacto en la sociedad y la economía.	
8.1.1. Reconoce los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano.	
8.1.2. Expone conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas y económicas de las producciones artísticas.	
Criterio Ev. 8.2.	6,5%
Justificación: Como prioridad estaría el saber organizar las diferentes etapas de un proyecto artístico.	
8.2.1. Organiza de manera ordenada las diferentes etapas del desarrollo de un proyecto artístico individual o colectivo con una intención predefinida.	
8.2.2. Organiza de manera colaborativa dichas etapas de un proyecto artístico considerando al público destinatario.	
Criterio Ev. 8.3.	3,5%
Justificación: En segundo lugar, saber exponer los resultados y buscar soluciones de mejora.	
8.3.1. Expone el proceso de elaboración y el resultado final de los proyectos artísticos.	
8.3.2. Reconoce errores, busca soluciones y estrategias para mejorar el producto.	
8.3.3. Valora las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen los proyectos	

artísticos.

De resultas de ello, se desprende que la Programación va ha tener un **marcado sentido práctico**, ya que a aquellos criterios referidos a la práctica les corresponde un mayor peso. No obstante, hay que dejar claro que el enfoque práctico dado a esta Programación contempla la educación visual y artística vinculada a los procesos intelectuales que generan conocimiento a través de las artes visuales. Es decir, no pone el foco exclusivamente en los procesos manuales (María Acaso, 2014).

Para facilitar el acceso al alumnado y sus familias al proceso de evaluación y calificación, hemos “traducido” cada indicador a un lenguaje más fácil de comprender. Una vez realizado este trabajo, para facilitar el proceso de evaluación y calificación está concebida la **hoja de cálculo** que paso a describir.

En una primera columna se sitúan los **indicadores de evaluación**.

A su derecha se sitúan 12 columnas, una para cada **Situación de Aprendizaje**.

A la derecha de estas columnas queda la columna denominada **valor máximo**. Esta columna registra el valor máximo con el que se ha calificado un indicador, en el caso de haberse empleado más de una vez, en diferentes Situaciones de Aprendizaje. La decisión de elegir el valor máximo, en lugar de una media, responde a la decisión del Departamento de considerar que un aprendizaje adquirido (que es lo que evalúa un criterio) se expresa en su mejor resultado, sobre todo si se trata de un proceso.

En esta misma columna, se registra la **media** de los valores máximos de todos los indicadores del mismo criterio.

A este valor (la media de la calificación en los indicadores) se le aplica el porcentaje asignado al Criterio. Por ejemplo, un alumno ha obtenido un 10 en la media del Criterio 1.1. Este criterio vale un 5% de la calificación total. Aplicamos la fórmula:

$$\text{media criterio} \times (\text{porcentaje criterio}/100)$$

Es decir, $10 \times (5/100)$. Tendríamos que la calificación ponderada de este criterio sería de 0,5.

Pero esto sólo sería válido si tenemos ya todos los criterios evaluados. Como esto no ocurre hasta finalizado el curso, la hoja de cálculo obtiene la calificación ponderada teniendo en consideración el porcentaje de criterios evaluados hasta el momento. Para ello suma todas las calificaciones ponderadas, por un lado, y el porcentaje evaluado hasta el momento, por otro, y obtiene una calificación en **evaluación continua** con la siguiente fórmula:

$$\text{suma calificaciones ponderadas} \times (100/\text{porcentaje evaluado hasta el momento})$$

Cada vez que evaluemos algo, en el contexto de una Situación de Aprendizaje, registramos en la hoja de cálculo los valores correspondientes a los niveles de logro, y de forma automática tendremos la calificación ponderada y continua, es decir, **el registro de la evaluación de todos los aprendizajes desde el inicio de curso**.

Así, cuando llegue a la Primera Evaluación, se consignará en la Plataforma Educativa Rayuela la calificación obtenida hasta la fecha. Y lo mismo para las siguientes evaluaciones, hasta la Ordinaria (fin de curso).

Para hacer más operativo el uso de la hoja, se aplica un **filtro** a los indicadores, de modo que sólo quedan visibles, para la docente y para el alumnado, los indicadores que estoy utilizando en cada Situación de Aprendizaje.

	D	E	F	G	Q	R	S	T	V	W	X
1	Indicadores de Evaluación alumnado	Sit.Ap. 1	Sit.Ap. 2	Sit.Ap. 3	Valor máximo	Valor ponderado	% Cr. Ev. (control)	% Cr. Ev. (indicar)			
2	1.1.1. Identificas de qué época o en qué contexto se creó una obra de arte.				10						
3	1.1.2. Identificas para qué sirve una obra de arte.				10						
4	1.1.3. Describes cómo son algunos movimientos artísticos (p.e. cubismo, abstracción...)										
5	1.1.4. Muestras respeto e interés en la descripción.										
6	1.1.5. Utilizas la perspectiva de género en la descripción.										
92	NOTA					1,25	12,5	100	10,00	NOTA EVALUACIÓN CONTINUA	

Cada alumno y alumna tendrán su propia hoja de cálculo, debidamente protegida, que será compartida a través de la cuenta institucional con el propio alumno o alumna, así como con sus tutores legales, aportando una mejora en **transparencia** en el proceso de evaluación.

4.8. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES, CON ESPECIAL ATENCIÓN A ENFOQUES METODOLÓGICOS ADECUADOS A CONTEXTOS DIGITALES.

El departamento de dibujo cuenta con un aula/taller, el aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual *Wolf Vöstell*. Este aula ha sido modificada por los docentes del departamento para adaptar el mobiliario a las metodologías activas propias del Aula del Futuro que se ha creado en este espacio. En el aula *Wolf Vöstell*, para el desarrollo de las tareas, se cuenta con materiales y herramientas diversas.

Como se refiere en el apartado anterior, para la realización de las tareas digitales se contará con las aulas infolab y con el nuevo material que aporta el Aula del Futuro. De momento contamos con las distintas zonas de aprendizaje del espacio (interactúa, desarrolla, crea, presenta, explora e investiga) con el nuevo mobiliario comprado y fabricado por el propio departamento; un espacio para trabajar con el croma, instalaciones de la radio, tablets, ordenadores, impresora 3D, auriculares, dron...

En el aula/taller se cuenta con libros de texto de la Editorial Sandoval, de 1º, 3º y 4º de ESO. La dotación es de 30 libros por nivel. Los libros se utilizarán en el aula, como material de consulta y apoyo.

Las tecnologías de la información y la comunicación constituyen un eje transversal del currículo que debe afectar a todas las actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje, en concordancia con la estructura, ordenación y principios pedagógicos del modelo educativo extremeño. Con lo que se convertirán en uno de los principales recursos para la acción didáctica.

A continuación, se detallan las distintas plataformas, herramientas y apps que se utilizarán, en principio y para todos los escenarios posibles (clases presenciales, semipresenciales y/o online) en las clases impartidas por las profesoras de este Departamento.

1. PLATAFORMAS DE COMUNICACIÓN:

- a. **RAYUELA**: Comunicación con las familias.
- b. **CLASSROOM**: Comunicación con el alumnado. Se han creado clases con todos los grupos. En ellas se irá subiendo el material que se irá desarrollando en el aula, recursos y materiales complementarios, se irán planteando las tareas a realizar

junto con su guía de evaluación (criterios y estándares que se evalúan, rúbricas) y se irán comunicando las distintas calificaciones. Esta plataforma se convertirá en un medio de comunicación indispensable en el caso de que la formación pase a ser online.

2. HERRAMIENTAS 2.0: Con ellas se realizarán determinadas tareas.

- a. **Google Drive:** El alumnado utilizará esta herramienta para subir sus trabajos (grabaciones, audios, imágenes....) para después poder añadirlas a la tarea correspondiente de classroom. También nos permitirá elaborar documentos colaborativos (textos, presentaciones...).
- b. **Genially:** Herramienta para realizar presentaciones, vídeos presentaciones, imágenes interactivas, líneas del tiempo, infografías....
- c. **Padlet:** Herramienta para realizar muros virtuales.
- d. **Gimp:** herramienta de edición y retoque de imágenes.
- e. **Editores de vídeo.**
- f. Aplicaciones de animación 2D y 3D.

Para todas las plataformas, herramientas o aplicaciones que se utilicen se dedicarán sesiones en el aula con el alumnado para conocer su funcionamiento.

3. MATERIALES

El departamento de Dibujo dispone de un aula específica para impartir la asignatura de EPVYA y que es el mismo espacio donde se ha creado el Aula del Futuro. Se dispone del siguiente material:

- 10 ordenadores de aula
- 6 tablet
- 1 impresora digital
- 1 dron
- 5 auriculares
- Un espacio para la grabación de cromas
- El espacio de la radio educativa
- Mórbiliario que permite tanto el trabajo individual como en grupo por lo que es fácil de desplazar y de redistribuir. La situación de aprendizaje que vayamos a realizar

condicionará la forma en cómo se distribuya el mobiliario y las zonas del aula que vamos a utilizar.

- Material fungible como pinturas, rotuladores, lápices de colores, ceras, cartulinas, pinceles...

4. MATERIALES DEL ALUMNADO

El alumnado deberá disponer del siguiente material:

- Goma de borrar, sacapuntas y lápices de grafito.
- Juego de escuadra, cartabón, regla milimetrada y compás.

Se prestará gran atención al cuidado tanto del continente como del contenido del aula de EPVYA/AdFE por parte del alumnado, siendo nuestro deber concienciarles del valor del material que les permite acercarse a la experiencia de las artes plásticas. Por esa razón todo aquél que no cuide o deteriore ese material deberá repararlo, restaurarlo o reponerlo, e incluso realizar trabajos de concienciación que les muestre el valor y la importancia del cuidado del mismo.

4.9. Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad, incluidos, en su caso, los ajustes o adaptaciones curriculares para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo. **Medidas para la inclusión.**

De acuerdo con las instrucciones aportadas por el departamento de Orientación y la dirección del centro, se elaborarán las adaptaciones curriculares que se estimen necesarias para que el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo alcance los objetivos previstos.

Además, y de acuerdo con las decisiones didácticas referidas *supra*, el docente de la materia atenderá de manera individualizada al alumnado que presente más dificultades. Ello es posible gracias a que la mayor parte del tiempo de clase se dedicará a la realización de las tareas programadas, lo cual dará libertad al docente para poder ofrecer esta ayuda.

A partir de la primera evaluación, el alumnado que haya obtenido una evaluación negativa o esté en riesgo de no aprobar la materia, deberá realizar un programa de refuerzo y recuperación personalizado que consistirá en recuperar las tareas pendientes o con calificaciones por debajo de 5.

Tendremos en cuenta, que la atención a la diversidad no sólo supone un ajuste curricular para los más desfavorecidos, sino que también se incluyen actividades de ampliación e investigación para las alumnas y los alumnos que han superado los niveles exigidos, mediante el respeto al ritmo de aprendizaje de cada una/o. De igual manera la atención a la diversidad pasa por integrar en el trabajo del aula el respeto a la diversidad étnica, sexual y/o de género, cultural, funcional..., en definitiva, cualquier tipo de diversidad que exista en nuestra sociedad y que le aporte riqueza y valor.

El hecho de encontrarnos ante una clase heterogénea, nos va a exigir más estrategias metodológicas que desarrollem la interacción y el intercambio entre el alumnado y la aceptación, respeto y confianza entre los mismos. Por eso, por un lado, se dará prioridad al desarrollo de actitudes, y por otro, utilizando un lenguaje claro y comprensible, se propondrán:

- **actividades de trabajo cooperativo** en las que el resultado final depende de la coordinación y colaboración grupal (actividades de conjuntos instrumentales)
- **estrategias socio-afectivas** que contribuyan al desarrollo de actitudes positivas como valorar los pequeños logros de cada alumno/a de forma que éstos tengan la posibilidad de comprobar sus progresos en las actividades de evaluación
- **actividades diversificadas** que desarrollem una misma capacidad de forma diferente y en función por ejemplo del contacto que han tenido con actividades musicales.
- **actividades que permiten distintos grados de realización**, donde el alumnado con dificultades, asimilen las ideas fundamentales o saberes básicos esenciales y mientras que otro alumnado pueda profundizar sobre saberes adquiridos.
- **diversas técnicas didácticas en función de las capacidades del alumnado** que pasan desde procedimientos imitativos hasta el acceso a un material específico
- **actividades de aprendizaje variadas** donde encontramos agrupamientos flexibles para actividades de gran grupo, pequeño grupo e individual.
- **actividades en las que se trabaja la diversidad** étnica, cultural, sexual y/o de género, funcional... Estas actividades buscan transmitir al alumnado la necesidad de la igualdad real de derechos de cualquier colectivo minoritario que forma parte de nuestra sociedad.

Estas son algunas de las diferentes estrategias que se pueden utilizar:

- Los recursos deben plantearse de manera que estén al alcance de alumnado con todo tipo de capacidades.
- Al estructurar el trabajo, el/la profesor/a puede preparar tareas específicas para los alumnos/as de acuerdo con sus capacidades respectivas y combinarlas para crear un trabajo de grupo que incluya las aportaciones de todo el alumnado.

- Puede encargarse la misma actividad a distintas/os alumnas/os, de manera que den respuestas diferentes, según sus respectivas capacidades.
- Es posible que haya que utilizar distintos métodos, adecuados a los estilos de aprendizaje, con el fin de acercar ciertos aspectos del currículo musical al alumnado .
- La evaluación del trabajo debe tener en consideración el grado en que los logros de cada alumno/a reflejan sus posibilidades, valorándose el esfuerzo de cada alumno/a en relación con su respectiva etapa de desarrollo en los distintos aspectos de hacer, crear y manifestarse a través del lenguaje audiovisual.

4.10. Programas de refuerzo y recuperación de los aprendizajes no adquiridos para el alumnado que promocione con evaluación negativa en alguna o algunas materias.

Para la materia **Educación Plástica, Visual y Audiovisual**, entre los programas de refuerzo se incluyen aquellos destinados al alumnado repetidor. Para este alumnado se realizará un estudio detallado de su situación académica en el que se tendrá en cuenta las informaciones sobre el alumnado en el curso anterior. Tras el estudio el alumno/a será incluido en una de las tres tipologías generales expuestas a continuación y para las cuales se tienen previstas unas actuaciones concretas.

TIPOLOGÍA DEL ALUMNADO	POSIBLES ACTUACIONES
Alumnado que SUSPENDE LA MATERIA por falta de hábitos de estudio (no trabaja, falta mucho a clase, ...)	<p>Seguimiento estrecho del alumno/a.</p> <p>Al no haber realizado las actividades ni los trabajos y/o haber faltado a clase, no necesita actividades y contenidos nuevos tanto como los precisan los siguientes tipos de alumnado.</p>
Alumnado que SUSPENDE LA MATERIA por dificultades de aprendizaje (falta de	<p>Buscarle un alumno/a guía.</p> <p>Diversificar las metodologías. Si le explicamos las cosas de la misma manera seguirá sin comprenderlas. Posibilidad</p>

comprensión, curriculares", ...)	<p>lagunas de utilizar soportes más manipulativos, visuales, experienciales, ...</p> <p>Se propondrán:</p> <ul style="list-style-type: none"> • actividades que permitan distintos grados de realización, donde el alumnado pueda asimilar las ideas fundamentales o contenidos mínimos o profundizar sobre los conocimientos adquiridos. • actividades diversificadas que desarrollen una misma capacidad de forma diferente
Alumnado que APRUEBA LA MATERIA	<p>Pedirle la colaboración como alumno/a guía de otros.</p> <p>Pedirle su colaboración en la fase de conocimientos previos de los temas para que exponga contenidos que ya tenga asimilados.</p> <p>Se propondrán actividades que permitan distintos grados de realización, donde el alumnado pueda profundizar sobre los conocimientos adquiridos.</p>

Con el alumnado que promociona con evaluación negativa en la materia de **Dibujo técnico** de curso anterior contemplamos las siguientes variantes:

a) *Alumnado con la asignatura pendiente del curso anterior y que no la cursen en el curso presente.*

- Serán evaluados con la realización de trabajos a lo largo del curso y con una prueba escrita que se realizará en las fechas previstas por la Jefatura de Estudios.

b) *Alumnado con una asignatura pendiente del curso anterior y que la cursan en el curso presente:*

- Serán evaluados por el profesor/a de la asignatura del curso actual.

El/La jefe de departamento informará, personalmente y por escrito (vía Rayuela y/o correo postal) al alumnado con la materia no superada de cursos anteriores, así como a sus tutores

legales, de las tareas que deberá realizar durante el curso, los recursos disponibles (libros o recursos web) y plazos de entrega de dichas tareas, a fin de recuperar la materia pendiente.

Asimismo, se informará de una hora semanal en la que podrá atender todas las dudas que pudiera presentar el alumnado para la realización de dichas tareas.

Para poder superar con evaluación positiva la materia pendiente deberá entregar la tarea en el plazo acordado o superar la materia en el curso actual (en el caso de que se imparta en el año que esté cursando).

En el supuesto de que el alumnado no entregue la tarea en plazo, deberá realizar una prueba en el mes de mayo (de cuya fecha se informará fehacientemente a las personas interesadas y sus tutores legales), sobre los contenidos mínimos. Para dicha prueba, el alumnado deberá acudir provisto del material necesario, el cual se notificará en la convocatoria.

4.11. Incorporación de los contenidos transversales.

En el apartado 3.4. se explican los proyectos de centro en los que se trabajan temas relacionados con la educación inclusiva, la educación en valores, la diversidad sexual y de género, la prevención del acoso escolar, igualdad de trato, el respeto y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal, social o cultura, entre otros. Este departamento participa activamente en todos estos proyectos. De igual manera dentro del aula, de una manera más o menos directa se tratarán de la siguiente manera los siguientes elementos transversales:

ELEMENTOS TRANSVERSAL ES	SITUACIONES DE APRENDIZAJE. 1º, 3º y 4º ESO																		
	SdA1			SdA2			SdA3			SdA4			SdA5			SdA6			SdA7
	ESO		ESO	ESO		ESO	ESO		ESO	ESO		ESO	ESO		ESO	ESO		ESO	
	1º	3º	4º	1º	3º	4º	1º	3º	4º	1º	3º	4º	1º	3º	4º	1º	3º	4º	
La comprensión lectora	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
La expresión oral y escrita	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
La comunicación audiovisual	x	x		x			x	x		x			x			x		x	
La	x	x		x			x	x		x			x			x		x	

competencia digital																						
El empoderamiento social y empresarial			x	x		x	x													x	x	
El fomento del espíritu crítico y científico	x	x													x		x		x			
Educación emocional y en valores	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
La igualdad de género	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
Diversidad afectivo sexual y/o de género	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
La creatividad	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
Las TIC y su uso ético y responsable	x	x					x			x				x			x		x	x	x	
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.	x	x		x	x	x				x			x			x		x	x	x		
La educación para la salud				x	x			x					x									
La formación estética	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
El respetuo	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	

mutuo y la cooperación entre iguales																
La educación para la paz			x	x	x			x								x

género											
Diversidad afectivo sexual y/o de género		x		x		x		x		x	
La creatividad		x		x		x		x		x	
Las TIC y su uso ético y responsable											
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.											
La educación para la salud											
La formación estética		x		x		x		x		x	
La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable		x		x		x		x		x	
El respeto mutuo y la cooperación entre iguales		x		x		x		x		x	
La educación para la paz											

4.12. Planificación de las actividades complementarias y, en su caso, extraescolares, de acuerdo con lo establecido en la programación general anual del centro.

Exposiciones del material creado por el propio alumnado

Durante el curso se expondrán los trabajos realizados por el alumnado en distintos espacios del centro. Estas exposiciones serán organizadas por el propio alumnado, ayudado en todo momento por el profesorado del departamento.

Plan de Lectura, Escritura y Acceso a la Información

Para el cumplimiento de los objetivos contemplados en el precitado Plan, desde el departamento se proponen las siguientes lecturas:

- 1º ESO: Luca Novelli, *Leonardo y la mano que dibuja el futuro*, Editex
- 3º ESO: Javier Rey, *Interperie (novela gráfica basada en la obra de Jesús Carrasco)*, Editorial Planeta
- 4º ESO: Art Spiegelman, *MAUS*, Reservoir Books
- 1º de Bachillerato: por determinar.

Dibujo en la naturaleza

Salida del centro a un entorno natural cercano para dibujar del natural.

Se coordinará la actividad con el departamento de Educación Física para realizar también una actividad de senderismo.

Dibujo de perspectivas en exteriores

Salidas al exterior para poner en práctica las perspectivas aprendidas en el aula.

Organización IV Semana de la diversidad afectivo sexual, de género y de roles de género.

El objetivo de esta actividad es formar e informar a la comunidad educativa sobre diversidad afectivo sexual, de género y de roles de género. Encaminada a educar en la diversidad desde la igualdad y el respeto irá dirigida a hombres y mujeres, trabajando la diversidad, en el más amplio sentido de la palabra, y sus peculiaridades a la hora de expresarse sexualmente.

Grupo de música

Los objetivos de la participación del alumnado en el grupo de música del instituto incluyen el desarrollo de habilidades sociales y emocionales como el trabajo en equipo y la autoexpresión, el fomento de la creatividad a través de la interpretación y la improvisación, la mejora de habilidades cognitivas como la concentración y la memoria, y el enriquecimiento cultural a través de la exploración de diversos estilos musicales.

Ruta Trashumante

Es ésta una actividad organizada por el Departamento de Dibujo de nuestro centro, que consiste en la realización de rutas en bici de montaña por las diferentes vías pecuarias (Cañadas Reales, Cordeles...) de nuestra región. La duración de la actividad será de cinco noches, seis días.

Fomentar el respeto al Medio Ambiente, sensibilizar en la importancia de conservación de nuestros espacios naturales y reflexionar sobre nuestra huella ecológica.

También se contemplan objetivos específicos específicos de los departamentos participantes: Dibujo, Inglés, Biología y Geología, Educación Física y Matemáticas

Pintura mural. Medina de las Torres

Se trata de una actividad en la que el alumnado realizará una Yincana por las calles de Medina de las Torres visitando los distintos murales que se han ido realizando en las distintas convocatorias del proyecto “Sacabarros”.

Visita al MEIAC

Que el alumnado identifique diferentes estilos artísticos y técnicas, analicen el lenguaje visual y simbología de las obras, valoren el patrimonio cultural como bien común, desarrollen su capacidad de observación y expresión, y adquieran hábitos de comportamiento adecuados en un museo

Visita a un estudio de arquitectura

El alumnado de 1º de bachillerato visitará un estudio de arquitectura de la localidad. Los principales objetivos de esta actividad es ayudar al alumnado a comprender la aplicación real del dibujo técnico, observar cómo se plasman las ideas del arquitecto en proyectos concretos, conectar la teoría del aula con la práctica profesional y motivar su vocación al ver el entorno de trabajo. Además, se busca que el alumnado valore el dibujo como herramienta de comunicación esencial para la conceptualización de ideas, diseño y construcción.

4.13. Medidas complementarias para el tratamiento de la materia dentro del proyecto bilingüe.

La materia EPVA de 1º de ESO forma parte del conjunto de materias no lingüísticas incluidas en el proyecto bilingüe del centro. La materia la imparte Lluvia Buijs Martín.

Las medidas complementarias contempladas en esta programación son:

- Se utilizará la lengua inglesa en todas las sesiones. No obstante, el profesorado utilizará también la lengua castellana cuando se estime conveniente con el fin de asegurar la adquisición de las competencias específicas de la materia.
- De acuerdo con el conjunto de docentes que integran la sección, se contará con la colaboración de la auxiliar de conversación en una sesión cada 15 días (jueves, de 13:30 a 14:25 horas).
- El alumnado de la sección leerá en la materia EPVA el libro ***Our Worl in Art***, de Richard Northcott (Oxford University Press), el cual se trabajará (lectura y realización de las actividades propuestas en el mismo) en el aula en las sesiones en las que colabora la auxiliar de conversación.
- Asimismo, como material complementario para el proyecto bilingüe se contará con el libro ***How to Talk to Children About Art***. Dicha publicación se utilizará como material de consulta para la preparación de las sesiones con la auxiliar de conversación.
- A lo largo del curso se llevarán a cabo las siguientes tareas con el profesorado de la sección:

■ **Animación para Halloween**

El trabajo se realiza en grupos. Consiste en la creación de un proyecto audiovisual con medios técnicos rudimentarios, con el fin de fomentar el desarrollo de la creatividad. La historia deberá narrarse en lengua inglesa. Se proyectará en la celebración de Halloween del centro.

■ **Diseño de infografías para Biología y Geología**

El alumnado diseñará, en pequeños grupos, infografías para representar diferentes saberes básicos de la materia Biología y Geología (células, ecosistemas, etc.). El trabajo se llevará a cabo con ilustraciones originales del alumnado y será maquetado digitalmente.

■ **Creación de contenido para la vikidia en inglés**

La Vikidia es la enciclopedia colaborativa *on line* para jóvenes de entre 8 y 13 años. Está concebida para ser material de consulta para

jóvenes, es decir, con un nivel de profundidad y extensión adecuado, pero sin renunciar al rigor. Es necesario aportar referencias bibliográficas para publicar un artículo. La Vikidia está siempre en construcción y falta de artículos. Por eso proponemos a nuestro alumnado que participe como creadores y creadoras de contenidos para la enciclopedia, en su versión en inglés. Actualmente cuenta con 4800 artículos. Aún hay mucho trabajo por hacer.

4.14. Indicadores de logro y procedimientos de evaluación y modificación, en su caso, de la programación didáctica en relación con los procesos de mejora.

Al finalizar el curso escolar se realizará una evaluación de la Programación didáctica valorando los siguientes aspectos:

EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Indicadores de logro	1	2	3	4
1- El planteamiento de las SdA ha sido acertado				
2-La selección y temporalización de contenidos y actividades ha sido ajustada				
3-La programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses del alumnado lo más posible				
4-Los criterios de evaluación y calificación han sido claros y conocidos por el alumnado, y han permitido hacer un seguimiento del progreso del alumnado.				
5-Se han proporcionado actividades y procedimientos para recuperar la materia, al alumnado con alguna evaluación suspensa, o con la materia pendiente del curso anterior, o en la evaluación final ordinaria				
6-Los criterios de calificación propuestos han sido ajustados y rigurosos.				
7-Los instrumentos y estrategias de evaluación han sido adecuadas				
8- Los recursos didácticos utilizados han sido los adecuados				

9-El ambiente y clima de trabajo ha sido bueno.				
10-Las medidas de atención a la diversidad y adaptaciones realizadas han sido efectivas.				
11- Las actividades y tareas seleccionadas han sido las adecuadas y han permitido diversificar los aprendizajes				
VALORACIÓN				
PROPUESTA DE MEJORA				

Evaluación de la puesta en práctica de la programación didáctica

Indicadores de logro	1	2	3	4
1-Antes de iniciar una actividad, se ha hecho una introducción sobre el tema para motivar al alumnado y saber sus conocimientos previos.				
2-Antes de iniciar una actividad, se ha expuesto y justificado el plan de trabajo (importancia, utilidad, etc.), y han sido informados sobre los criterios de evaluación.				
3-Las situaciones de aprendizaje se han relacionado con los intereses del alumnado, y se han construido sobre sus conocimientos previos.				
4-Las actividades propuestas han sido variadas en su tipología y tipo de agrupamiento, y han favorecido la adquisición de las competencias clave				
5-La distribución del tiempo en el aula es adecuada				
6-Se han utilizado recursos variados (audiovisuales, informáticos, etc.).				
7-Se han facilitado estrategias para comprobar que el alumnado entiende y que, en su caso, sepan pedir aclaraciones.				

8-Se ha facilitado al alumnado estrategias de aprendizaje: lectura comprensiva, cómo buscar información, cómo redactar y organizar un trabajo, etc.				
9-Se ha favorecido la elaboración conjunta de normas de funcionamiento en el aula.				
10-Las actividades grupales han sido suficientes y significativas				
11-El ambiente de la clase ha sido adecuado y productivo..				
12-Se ha proporcionado al alumnado información sobre su progreso				
13-Se han proporcionado actividades alternativas cuando el objetivo no se ha alcanzado en primera instancia				
15-El alumnado ha dispuesto de herramientas de autocorrección, autoevaluación y coevaluación.				
VALORACIÓN				
PROPUESTAS DE MEJORA				

1: Insuficiente, 2: Aceptable, 3: Bien, 4: Muy bien

EVALUACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS ACADÉMICOS

	MATRIC	SUSPENS	SUFICIEN	BIEN	NOTABLE	SOBRESALIENTE			
	Nº A	NºA	%	NºA	%	NºA	%	NºA	%
1ºESO A									
1ºESO B									
1º ESO C									

3ºESO A											
PMAR1											
3ºESO B											
2ºESO C											
4º ESO A/B/C											
DT I											
DT II											

EVALUACIÓN ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

ACTIVIDAD	DESTINATARIO	FECHA	RESPONSABLES
VALORACIÓN			
OBSERVACIONES			
PROPUESTAS DE MEJORA			

Procedimiento para la modificación, en su caso, de la Programación Didáctica

A final de los trimestres primero y segundo se valorará por parte del Departamento la necesidad de modificar algún aspecto de la Programación. A final de curso se explicitarán las propuestas de mejora de cara al curso siguiente en la Memoria. Las decisiones relativas a la modificación de la Programación serán consensuadas por el Departamento y recogidas en Acta. Para la eventual modificación de la Programación se tendrá en cuenta que los indicadores de logro subrayados tengan un nivel **insuficiente**. Otro aspecto que se considerará a los efectos de una eventual modificación de la Programación es, como se ha referido más arriba (en el apartado Situaciones de aprendizaje), que por circunstancias sobrevenidas no sea posible concluir todas las situaciones de aprendizaje programadas. Las modificaciones se notificarán a Jefatura de Estudios, así como al alumnado y sus familias a través de la Plataforma Rayuela.