

**CURSO  
2022/2023**

***IES MARÍA DE CÓRDOBA  
LAS NAVAS DEL MARQUÉS  
CURSO/ 2022-2023***

**[PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA  
DEL DEPARTAMENTO DE  
DIBUJO]**

\_ Fernando García Almeida , sustituyendo a María José Sánchez Martín (Jefa de Departamento).

\_ Juan Manuel Hernández Velayos

## Contenido

- I. Introducción pg4
- II. Legislación de referencia pg\_5/6
- III. Análisis de las propuestas de mejora de la memoria 2021-2022 pg\_6/9

## 1\_Composición del departamento

## 2\_Organización de las materias del Departamento

- IV. Prioridades para el presente curso y actuaciones para su logro. Actuaciones para lograr los objetivos de la PGA pg\_10

- V. Programaciones Materias pg\_12

### **A. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO pg\_10/26**

- 1. Conceptualización y características de la materia.
- 2. Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.
- 3. Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian.
- 4. Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia.

### **B. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO pg\_27/44**

- 1. Conceptualización y características de la materia.
- 2. Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.

3. Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian.
4. Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia.

**D. DIBUJO TÉCNICO I 1º BACHILLERATO pg\_45/53**

1. Conceptualización y características de la materia.
  2. Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.
  3. Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian.
  4. Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia.
- E. Metodología didáctica.
- F. Concreción de los proyectos significativos de la materia y participación en Proyectos de Aprendizaje-servicio.
- G. Materiales y recursos de desarrollo curricular
- H. Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia
- I. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado
- J. Propuesta de actividades complementarias 2022-2023:
- J. Atención a las diferencias individuales del alumnado

1. I. ..... Introducción

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas que favorecen la comprensión de la realidad que les rodea, fomentando el desarrollo de habilidades de pensamiento como la indagación, observación, imaginación y la interrelación creativa de ideas que se materializan en la representación de formas, actos y producciones artísticas.

La expresión personal se refuerza con las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favoreciendo la educación en el respeto y la capacidad de valorar y disfrutar las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural, en este sentido es fundamental recurrir al patrimonio de Castilla y León en toda su variedad de manifestaciones artísticas, como referente en la aplicación de conocimientos, en el disfrute estético y en la conservación de valores culturales.

La formación en esta materia pretende aumentar la adquisición de competencias necesarias, técnicas y profesionales para poder acceder a diferentes actividades profesionales.

2. II. ..... Legislación de referencia

ORDEN EDU/1861/2022, de 16 de diciembre, por la que se regula el Programa para la Mejora del Éxito Educativo en la Comunidad de Castilla y León

\_DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León

\_DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León

\_ORDEN EDU/1073/2022, de 16 de agosto, por la que se crean los premios de investigación e innovación en Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en el ámbito de la Comunidad de Castilla y León

\_Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato

\_Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria

\_ORDEN EDU/919/2021, de 19 de julio, por la que se regula el Plan para el Desarrollo del Razonamiento Matemático en Educación Secundaria Obligatoria de la Comunidad de Castilla y León

\_ORDEN EDU/163/2020, de 19 de febrero, por la que se crea la Comisión Organizadora de la Evaluación de Bachillerato para el acceso a la Universidad de Castilla y León y se establecen determinados aspectos de la evaluación

\_DECRETO 3/2019, de 21 de febrero, por el que se crea el Banco de libros de texto y material curricular de Castilla y León y se establece el Programa de gratuidad de libros de texto «Releo Plus»

\_ORDEN EDU/91/2018, de 29 de enero, por la que se crea la Comisión organizadora de la evaluación de bachillerato para el acceso a la universidad de Castilla y León, y se establecen determinados aspectos de la evaluación, para el curso académico 2017-2018

### **3. III. .... Análisis de las propuestas de mejora de la memoria 2022-2023**

En todo gran proyecto se inicia marcando un guion, una dirección . En este caso hemos formado las pautas , el departamento de Educación Plástica y Visual, con todo el grueso del curso a las espaldas.

Este año esta marcado por la nueva normalidad, vernos otra vez las caras desde principio de curso, además de intentar concebir otro formato de educación, la LOMLOE. Este inicio del cual ya digo, soy jefe de departamento, estoy cubriendo la plaza de la profesora María José Sánchez Martin y lo único que estoy intentando hacer es trasladar las pautas a esta memoria. Hasta que se incorpore la profesora que tiene la plaza.

Las metas a cumplir es llegar al alumnado, dirigirles, motivarles e indicarles una ruta más a la hora de concentrar nuevos conocimientos, en su día a día. Hacerles descubrir nuevas técnicas artísticas, nuevos medios de representación, una percepción del mundo un poco más madura. Todo esto se consigue en el día a día y pidiendo a los alumnos que permitan recibir esta información, cosa que en ciertas ocasiones no es posible.

En la concepción del aula, se destinará en su totalidad a modificar la forma de ver el mundo, a través de descubrir formas nuevas, que hace no tanto tiempo revolucionaron el mundo. Eso a lo que ahora llamamos lo moderno o postmoderno. Esculturas, cuadros, obras, formas de representar, o teorías que han ayudado al mundo a concebir la estética, el diseño, el urbanismo o la parte más humana de los integrantes del planeta tierra.

Como se conseguirá. Dando pasos a delante, en un principio se enseñará o recordará la teoría y la representación del dibujo técnico y su teoría. Posteriormente, en la segunda evaluación se dirigirá la atención a concebir unas pautas más creativas, con el aprendizaje de cómo construir un cómic o explorar el color en todas sus formas, y por último haciendo más talleres prácticos, como grabado al linóleo o la introducción de un conocimiento de la fotografía desde su origen, hasta el procesado tanto con aplicaciones de móvil, hasta el programa que haya de acceso en la sala de informática.

Dentro de este conocimiento que se aportará, se darán pautas de los pros, y los contras, de los peligros y de las ventajas. En el método educativo que proponemos, se genera una apertura bastante amplia en la forma de presentarla, eso nos dará margen a la hora de dar pasos, y amoldar las actividades a las personas que hay detrás del pupitre. Y sus formas de ver el mundo.

En la asignatura de dibujo técnico, a cargo de Juan Manuel Hernández Velayos, se avanzará y preparará a los futuros universitarios, para conseguir acceder a la carrera que deseen, por medio de la EBAU.

La Educación Plástica es determinante para aprender a analizar y resolver problemas de forma creativa en diferentes áreas del conocimiento reforzando, al mismo tiempo, los contenidos trabajados en el resto de materias de la etapa.

Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el discente podrá sentirse capaz de manejar distintas herramientas y recursos en diferentes contextos, respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas.

La formación en esta etapa engloba el aprendizaje de los distintos lenguajes plásticos, desde el cine, la fotografía, el diseño, pasando por el dibujo técnico. Estos recursos son fundamentales para asimilar contenidos de otras áreas y suponen la base fundamental para futuros estudios, respondiendo a las

necesidades comunicativas actuales, profundizando en el proceso creativo para resolver problemas de la realidad cotidiana y el uso determinante de las nuevas tecnologías como medio expresivo.

	a)	b)	c)	d)	e)	f)	g)	h)	i)	j)	k)	l)	m)	n)	o)
Grado de contribución al logro de los objetivos	***	****	**	**	***	**	**	*	*	***	*	*****	****	*	*

Igualmente, contribuye al desarrollo competencial del alumnado, en la siguiente medida:

	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
Grado de contribución al desarrollo competencial	****		**	***	****	***	*	*****

## 1\_Composición del departamento

En este curso el Departamento de Dibujo está formado por:

\_ Fernando García Almeida , sustituyendo a María José Sánchez Martin (Jefa de Departamento).

\_Juan Manuel Hernández Velayos

## 2\_Organización de las materias del Departamento

Educación Plástica, Visual y Audiovisual (1ºESO A,B y D)

Impartido por Fernando García Almeida

Educación Plástica, Visual y Audiovisual (1ºESO C)

Impartido Juan Manuel Hernández Velayos

Educación Plástica, Visual y Audiovisual (3ºESO A y Diversificación)

Impartido por Fernando García Almeida

Educación Plástica, Visual y Audiovisual (3ºESO B y C)

Impartido Juan Manuel Hernández Velayos

Educación Plástica, Visual y Audiovisual (4ºESO A,B y C)

Divididos en tres aulas diferentes, e impartido por

Impartido por Fernando García Almeida

Impartido Juan Manuel Hernández Velayos

Dibujo Técnico 1 (1º Bachillerato Científico-Técnico)

Impartido Juan Manuel Hernández Velayos

Dibujo Técnico 2 (2º Bachillerato Científico-Técnico)

Impartido Juan Manuel Hernández Velayos



#### **4. IV... Prioridades para el presente curso y actuaciones para su logro. Actuaciones para lograr los objetivos de la PGA**

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad.

De unos años a la actualidad, la imagen se ha transformado en un medio de comunicación y redes sociales en un ámbito importantísimo de la comunicación. Con una simple imagen pueden transformar la forma de ver de un alumno o persona con facilidad. Este calado del mundo de la imagen no ha cobrado igual magnitud en ningún otro periodo histórico anteriormente.

El saber componer con limpieza, con expresividad o de una forma organizada, ayuda a lo largo de toda su vida a expresarse y a comunicarse con las personas que están a su alrededor. Escribir, dibujar, pintar, gestualizar o maquetar, son una de las formas más usuales de entrar en contacto con profesores, puestos de trabajo u otras personas. Bien canalizada, la asignatura de Educación Plástica y Visual o Dibujo, se convierte en un eslabón clave en entablar contacto con las personas más importante que evaluarán a actual alumnado.

Otra cualidad de esta signatura es, desarrollar la sensibilidad creativa de la persona y su función terapéutica. A demás de la opinión critica para saber escoger, dirigir y seleccionar a los futuros miembros de la sociedad.

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

Hay tres grandes bloque es la eso E.S.O.; educación audiovisual, dibujo técnico y expresión artística.

La materia parte de los bloques impartidos, supuestamente, en la Educación Primaria en el área de Educación Artística. La parte destinada a la educación plástica ya anticipaba los mismos bloques delos que parte la materia en ESO, bajo las denominaciones de educación audiovisual, dibujo técnico y expresión artística.

El bloque Expresión Plástica experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras

personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

En el bloque Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

Se analizan las características del lenguaje audiovisual, desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

Es importante que el alumnado no se convierta en mero observador pasivo de nuestra cultura y de la realidad social (una sociedad filtrada por referencias estéticas de todo tipo, presentes tanto en sus procesos de socialización, como de construcción de identidad), por lo que es necesaria una formación amplia a través de la actividad plástica, ya que es un medio idóneo para formar ciudadanos activos, críticos y sensibles con el entorno que los rodea, y de esta forma, conseguir que sean capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de imágenes y medios audiovisuales para después poder crear soluciones originales

**A.**

5. V..... **Programaciones Materias**  
..... ¡Error! Marcador no definido.

Es importante que el alumnado no se convierta en mero observador pasivo de nuestra cultura y de la realidad social (una sociedad filtrada por referencias estéticas de todo tipo, presentes tanto en sus procesos de socialización, como de construcción de identidad), por lo que es necesaria una formación amplia a través de la actividad plástica, ya que es un medio idóneo para formar ciudadanos activos, críticos y sensibles con el entorno que los rodea, y de esta forma, conseguir que sean capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de imágenes y medios audiovisuales para después poder crear soluciones originales

# EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO

Conceptualización y características de la materia.

Diseño de la evaluación inicial.

Teniendo en cuenta las “directrices para el diseño y puesta en práctica de la evaluación inicial” establecidas en la propuesta curricular, se incorpora en este apartado la evaluación inicial que se desarrollará en la materia. Esta evaluación inicial nos permitirá comprobar en el alumnado el grado de adquisición de las competencias específicas de la materia, a partir de la realización de pruebas que valoren diferentes criterios de evaluación del curso anterior al actual.

## 8\_Competicencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales.

### 1º ESO criterios de evaluación

Competencia específica 1

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, CD2, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.

Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian.

Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia.

### Competencia específica 1

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, CD2, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad. Los géneros y los estilos artísticos. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.	La comprensión lectora La expresión oral y escrita. La igualdad de género. La comunicación audiovisual. La competencia digital. El emprendimiento social y empresarial. El fomento del espíritu crítico y científico. La educación emocional y en valores. La creatividad. Las tecnologías de la	1.1.1 Reconoce los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad.
			1.1.2 Describe sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

<p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León.</p> <p>1.3 Identificar las transformaciones geométricas básicas aplicadas al diseño de composiciones de dibujo presentes en obras pertenecientes al patrimonio artístico y arquitectónico de Castilla y León, valorando su conservación y protección.</p>		información y la comunicación.	1.2.1 Valora la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico.
			1.2.2 Conoce y el analiza obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León.

## Competencia específica 2

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.</p> <p>2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la</p>	<p>Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.</p>	<p>La comprensión lectora</p> <p>La expresión oral y escrita.</p> <p>La igualdad de género.</p> <p>La comunicación audiovisual.</p> <p>La competencia digital.</p> <p>El emprendimiento social y empresarial.</p> <p>El fomento del espíritu crítico y científico.</p> <p>La educación emocional y en valores.</p> <p>La creatividad.</p> <p>Las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	2.1.1 Explica, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción.
			2.1.2 Muestra un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.
			2.2.1 Analiza, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales.
			2.2.2 Desarrolla con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la

diversidad de las expresiones culturales.			diversidad de las expresiones culturales.
---	--	--	---

### Competencia específica 3

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.  3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos	El lenguaje visual como forma de comunicación. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras	La comprensión lectora La expresión oral y escrita. La igualdad de género. La comunicación audiovisual. La competencia digital. El emprendimiento social y empresarial. El fomento del espíritu crítico y científico. La educación emocional y en valores. La creatividad.	3.1.1 Describe propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas.
			3.1.2 Analiza con curiosidad y respeto propuestas plásticas desde una perspectiva de género.
			3.1.3 Incorpora estas propuestas plásticas a su cultura personal y su imaginario propio.

<p>elementos que intervienen en un acto de comunicación aplicados a composiciones sencillas utilizando los recursos de manera apropiada.</p> <p>3.3 Reconocer el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo, reflexionando sobre su presencia en la vida cotidiana actual.</p> <p>3.4 Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, identificando los diferentes lenguajes visuales, construyéndose una cultura artística y visual con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés,</p>		Las tecnologías de la información y la comunicación.	3.2.1 Conoce, diferencia e identificar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
			3.2.2 Aplica a composiciones sencillas utilizando los recursos de manera apropiada.
			3.3.1 Reconoce el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo
			3.3.2 Reflexiona sobre la figuración y la abstracción y su presencia en la vida cotidiana actual.
			3.4.1 Observa, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica.
			3.4.2 Identifica los diferentes lenguajes visuales.
			3.4.3 Selecciona manifestaciones artísticas de su interés,



de cualquier tipo y época, analizando de manera crítica la posible presencia de estereotipos.			de cualquier tipo y época,
			3.4.4 Analiza de manera crítica la posible presencia de estereotipos.

#### Competencia específica 4

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
4.1 Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos,	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones. Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.	La comprensión lectora La expresión oral y escrita. La igualdad de género. La comunicación audiovisual. La competencia digital. El emprendimiento social y empresarial. El fomento del espíritu	4.1.1 Reconoce las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos.

buscando información con interés y eficacia y utilizando correctamente el vocabulario específico.  4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.		crítico y científico.  La educación emocional y en valores.  La creatividad.  Las tecnologías de la información y la comunicación.	4.1.2 Busca información con interés y eficacia.
			4.1.2 Utiliza correctamente el vocabulario específico.
			4.2.1 Analiza de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas.
			4.2.2 Establece conexiones entre lenguajes de diferentes producciones.
			4.2.3 Incorpora estos lenguajes creativamente en las producciones propias.

### Competencia específica 5

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>5.1 Identificar herramientas y técnicas empleados en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales, analizando y reflexionando sobre la intención de los autores, y abriendo nuevas líneas de investigación.</p> <p>5.2 Realizar los estudios previos necesarios a partir de las propuestas planteadas, valorando y seleccionando las herramientas y técnicas adecuadas, con actitud proactiva y colaboradora, reflexionando de manera guiada sobre el trabajo desarrollado.</p> <p>5.3 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y</p>	<p>Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Formas de expresión en soportes físicos y digitales.</p>	<p>La comprensión lectora</p> <p>La expresión oral y escrita.</p> <p>La igualdad de género.</p> <p>La comunicación audiovisual.</p> <p>La competencia digital.</p> <p>El emprendimiento social y empresarial.</p> <p>El fomento del espíritu crítico y científico.</p> <p>La educación emocional y en valores.</p> <p>La creatividad.</p> <p>Las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	5.1.1 Identifica herramientas y técnicas empleados en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales.
			5.1.2 Analizando y reflexionando sobre la intención de los autores.
			5.1.3 Abren nuevas líneas de investigación.
			5.2.1 Realiza los estudios previos necesarios a partir de las propuestas planteadas.
			5.2.2 Valora y selecciona las herramientas y técnicas adecuadas, con actitud proactiva y colaboradora.
			5.2.3 Selecciona las herramientas y técnicas adecuadas, con actitud proactiva y colaboradora.

audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica sobre el proceso de trabajo.			5.2.4 Reflexiona de manera guiada sobre el trabajo desarrollado.
			5.3.1 Expresa ideas y sentimientos en diferentes producciones.
			5.3.2 Experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes.
			5.3.3 Desarrolla la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

### **Competencia específica 6**

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del	La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio. Transformaciones gráfico-plásticas como	La comprensión lectora La expresión oral y escrita. La igualdad de género.	6.1.1 Explica su pertenencia a un contexto cultural concreto.

<p>análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.</p> <p>6.2 Adoptar actitudes de investigación, aprendiendo, a consultar todo tipo de fuentes e identificando parámetros de calidad en creaciones culturales y artísticas del entorno, para utilizar creativamente estas referencias en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p>recurso para la creación. La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p>	<p>La comunicación audiovisual. La competencia digital. El emprendimiento social y empresarial. El fomento del espíritu crítico y científico. La educación emocional y en valores. La creatividad. Las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	6.1.2 Analiza los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones.
			6.2.1 Consulta todo tipo de fuentes identificando parámetros de calidad en creaciones culturales y artísticas.
			6.2.2 Utiliza creativamente referencias en la elaboración de producciones propias, y personales.

### **Competencia específica 7**

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM1, STEM3, STEM4, CD1, CD5, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>7.1 Elaborar un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto, aplicando las principales técnicas visuales o audiovisuales, mostrando creatividad y valorando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías.</p> <p>7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles.</p> <p>7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las</p>	<p>Instrumentos y materiales de dibujo técnico.</p> <p>Introducción a la geometría plana.</p> <p>Lugares geométricos.</p> <p>Trazados geométricos básicos.</p> <p>Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción. - Proporcionalidad.</p> <p>Teorema de Thales.</p> <p>Igualdad y Semejanza.</p> <p>Escalas.</p> <p>El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación</p> <p>El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones.</p>	<p>La comprensión lectora</p> <p>La expresión oral y escrita.</p> <p>La igualdad de género.</p> <p>La comunicación audiovisual.</p> <p>La competencia digital.</p> <p>El emprendimiento social y empresarial.</p> <p>El fomento del espíritu crítico y científico.</p> <p>La educación emocional y en valores.</p> <p>La creatividad.</p> <p>Las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	7.1.1 Elabora un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto.
			7.1.2 Aplica las principales técnicas visuales o audiovisuales.
			7.1.3 Muestra creatividad.
			7.1.4 Valora las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías.
			7.2.1 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales.
			7.2.2 Muestra destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles.

<p>normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones.</p> <p>7.4 Conocer los diferentes tipos de perspectiva aplicándolas a la realización de proyectos artísticos contemporáneos integrando el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico utilizando recursos geométricos en el desarrollo de producciones artísticas.</p>			7.3.1 Dibuja correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico.
			7.3.2 Elabora diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos.
			7.3.3 Comprende las posibilidades de la geometría en el arte.
			7.3.4 Aplica la geometría a sus propias producciones.
			7.4.1 Conoce los diferentes tipos de perspectiva.
			7.4.2 Aplicándola la perspectiva a la realización de proyectos artísticos.
			7.4.3 Integra el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico.

			7.4.4 Utiliza recursos geométricos en el desarrollo de producciones artísticas.
--	--	--	---

### Competencia específica 8

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por	El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales	La comprensión lectora La expresión oral y escrita. La igualdad de género. La comunicación audiovisual. La competencia digital. El emprendimiento social y empresarial. El fomento del espíritu crítico y científico. La educación emocional y en valores.	8.1.1 Reconoce los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas.
			8.1.2 Argumenta sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar con estos usos y funciones.
			8.1.3 Tiene una actitud abierta y con interés por conocer su



<p>conocer su importancia en la sociedad.</p> <p>8.2 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas sencillas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario.</p> <p>8.3 Utilizar la terminología adecuada de las técnicas grafico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, abordando coloquialmente el debate y la defensa de la obra realizada.</p>		<p>La creatividad.</p> <p>Las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	<p>importancia en la sociedad.</p>
			<p>8.2.1 Estima las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas.</p>
			<p>8.3.1 Utiliza la terminología adecuada de las técnicas grafico-plásticas en los procesos de trabajo.</p>
			<p>8.3.2 Aborda coloquialmente el debate y la defensa de la obra realizada.</p>
			<p>8.4.1 Expone en formatos visuales sencillos los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas.</p>

<p>8.4 Exponer en formatos visuales sencillos los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen con actitud crítica y reflexiva.</p>			8.4.2 Reconoce los errores en los procesos de elaboración.
			8.4.3 Busca las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar estas producciones.
			8.4.4 Valora las oportunidades de desarrollo personal.
			8.4.5 Tiene una actitud crítica y reflexiva.

## **B\_EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO**

Conceptualización y características de la materia.

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas que favorecen la comprensión de la realidad que les rodea, fomentando el desarrollo de habilidades de pensamiento como la indagación, observación, imaginación y la interrelación creativa de ideas que se materializan en la representación de formas, actos y producciones artísticas.

La expresión personal se refuerza con las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favoreciendo la educación en el respeto y la capacidad de valorar y disfrutar las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural, en este sentido es fundamental recurrir al patrimonio de Castilla y León en toda su variedad de manifestaciones artísticas, como referente en la aplicación de conocimientos, en el disfrute estético y en la conservación de valores culturales.

La formación en esta materia pretende aumentar la adquisición de competencias necesarias, técnicas y profesionales para poder acceder a diferentes actividades profesionales.

La Educación Plástica es determinante para aprender a analizar y resolver problemas de forma creativa en diferentes áreas del conocimiento reforzando, al mismo tiempo, los contenidos trabajados en el resto de materias de la etapa.

Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el discente podrá sentirse capaz de manejar distintas herramientas y recursos en diferentes contextos, respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas.

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

Composición del departamento

**1. Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian.**

**Competencia específica 1**

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, CD2, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.

**3º ESO criterios de evaluación**

**Competencia específica 1**

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, CD2, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte,	Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial. Acciones encaminadas a su protección y conservación. - Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea.	La comprensión lectora La expresión oral y escrita. La igualdad de género. La comunicación audiovisual. La competencia digital. El emprendimiento	1.1.1 Valora la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico.
			1.1.2 Utiliza el patrimonio como fuente de

<p>utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p> <p>1.2 Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos, y los géneros artísticos significativos a lo largo de la historia, apreciando y reflexionando sobre su contribución artística, desarrollando el sentido estético del alumnado, su creatividad y las facultades de reflexión y pensamiento crítico. (CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)</p> <p>1.3 Reconocer el valor del contexto histórico y social en la creación de las obras de arte, así como expresar por</p>	<p>Clasificación y funciones de los géneros artísticos. La creación de obras de arte: su contexto artístico y social en relación con el actual. Análisis visual de los géneros artísticos: temas, técnicas y soportes. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p>	<p>social y empresarial. El fomento del espíritu crítico y científico. La educación emocional y en valores. La creatividad. Las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	<p>enriquecimiento personal en sus propias creaciones.</p>
			<p>1.2.1 Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos, y los géneros artísticos.</p>
			<p>1.2.2 Reflexionando sobre los estilos y géneros artístico y su contribución artística.</p>
			<p>1.2.2 Desarrolla el sentido estético, creatividad y facultades de reflexión y pensamiento crítico.</p>
			<p>1.3.1 Reconoce el valor del contexto histórico y social en la creación de las obras de arte.</p>
			<p>1.3.2 Expresa por medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciadores de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León.</p>

<p>medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciadores de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León, identificando las manifestaciones del patrimonio: material e inmaterial. (CCL1, CD2, CC1, CCEC1, CCEC2)</p> <p>1.4 Analizar las distintas formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico, especialmente el de Castilla y León, valorando su importancia en el diseño. (STEM1, CD2, CCEC1, CCEC2)</p>			1.3.3 Identifica las manifestaciones del patrimonio: material e inmaterial.
			1.4.1 Analiza las distintas formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico.
			1.4.2 Valora la importancia de las distintas formas geométricas del patrimonio en el diseño.

## Competencia específica 2

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>2.1 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más afines a cada proyecto o tarea; desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</p> <p>2.2 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el</p>	<p>Incidencia de la luz en la percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Ilusiones ópticas. El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes.</p>	<p>La comprensión lectora</p> <p>La expresión oral y escrita.</p> <p>La igualdad de género.</p> <p>La comunicación audiovisual.</p> <p>La competencia digital.</p> <p>El emprendimiento social y empresarial.</p> <p>El fomento del espíritu crítico y científico.</p> <p>La educación emocional y en valores.</p> <p>La creatividad.</p> <p>Las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	2.1.1 Analiza diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales.
			2.1.2 Identifica los procedimientos y las técnicas más afines a cada proyecto o tarea.
			2.1.3 Desarrolla con interés una mirada estética hacia el mundo.
			2.1.4 Respeto la diversidad de las expresiones culturales.
			2.2.1 Explica con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final.

imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3)			2.2.2 Valora la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción.
			2.2.3 Experimenta con la propia capacidad de deleite estético.
			2.2.4 Muestra un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios.

### Competencia específica 3

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
-------------------------	-----------------------	--------------------------	----------------------



<p>3.1 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC3, CCEC2, CCEC3).</p> <p>3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativas, analizándolas con actitud crítica y rechazando usos de las mismas que supongan cualquier tipo de discriminación social, racial y/o de género. (CCL1, CCL2, CC3, CCEC4)</p>	<p>El color, la forma y la textura en la composición.</p> <p>El volumen y el espacio. Luces y sombras, claroscuro.</p> <p>La composición.</p> <p>Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. Esquemas compositivos en diferentes obras de arte.</p> <p>Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico</p>	<p>La comprensión lectora</p> <p>La expresión oral y escrita.</p> <p>La igualdad de género.</p> <p>La comunicación audiovisual.</p> <p>La competencia digital.</p> <p>El emprendimiento social y empresarial.</p> <p>El fomento del espíritu crítico y científico.</p> <p>La educación emocional y en valores.</p> <p>La creatividad.</p> <p>Las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	3.1.1 Argumenta el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes.
			3.1.2 Comparte con respeto impresiones y emociones.
			3.1.3 Expresa la opinión personal de forma abierta.
			3.2.1 Conoce, diferencia e identifica los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativas.
			3.2.2 Analiza con actitud crítica los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación.
			3.3.1 Analiza las imágenes presentes en la cultura audiovisual.

<p>3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)</p> <p>3.4 Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia así como sus características, a través de la observación directa de obras del pasado y</p>			3.3.2 Relaciona la iconicidad con el realismo, la figuración y la abstracción.
			3.3.3 Crea distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.
			3.3.4 Interpreta los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea.
			3.4.1 Conoce e identifica los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia.
			3.4.2 Observa directa de obras relacionadas con los lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia del pasado y tendencias actuales.

tendencias actuales de las artes, siendo capaz de establecer las técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio. (CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4)			3.4.3 Respeta las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio.
---	--	--	--

#### Competencia específica 4

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
4.1 Reconocer y diferenciar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso	Valor creativo y significación de las imágenes: signifiante y significado: iconos y símbolos como signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la Abstracción.	La comprensión lectora La expresión oral y escrita. La igualdad de género. La comunicación audiovisual. La competencia digital.	4.1.1 Reconoce y diferencia los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales,

<p>tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)</p> <p>4.2 Analizar con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual y las funciones que predominan en diferentes mensajes, realizando composiciones en las que se utilicen distintos lenguajes artísticos valorando las potencialidades de los medios digitales. (CCL2, CCL3, CD2)</p>	<p>Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen.</p>	<p>El emprendimiento social y empresarial. El fomento del espíritu crítico y científico. La educación emocional y en valores. La creatividad. Las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	<p>históricos, geográficos y de progreso tecnológico.</p>
			<p>4.1.2 Muestra interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.</p>
			<p>4.1.3 Establece conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales.</p>
			<p>4.1.4 Utiliza correctamente el vocabulario específico diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales.</p>
			<p>4.2.1 Analiza con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual y las funciones que predominan en diferentes mensajes.</p>

			4.2.2 Realiza composiciones en las que se utilicen distintos lenguajes artísticos.
			4.2.3 Valora las potencialidades de los medios digitales en la utilización de los distintos lenguajes artísticos.

### Competencia específica 5

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas	Soportes y Tipos. - Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares. - Tangencias y enlaces. Curvas técnicas. Su uso en el diseño. - Formas tridimensionales en el plano. Las	La comprensión lectora La expresión oral y escrita. La igualdad de género. La comunicación audiovisual. La competencia digital. El emprendimiento social y empresarial.	5.1.1 Realiza diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas.
			5.1.2 Desarrolla los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas.

<p>planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)</p> <p>5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (STEM1, CE3)</p> <p>5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través</p>	<p>proyecciones. Los sistemas de representación. La representación del volumen y el espacio y su aplicación al arte y la arquitectura. El dibujo técnico aplicado a la creación de diseños modulares</p>	<p>El fomento del espíritu crítico y científico. La educación emocional y en valores. La creatividad. Las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	5.1.3 Muestra iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad.
			5.1.4 Selecciona las técnicas y los soportes adecuados para realizar dichas producciones artísticas.
			5.2.1 Enriquece su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales.
			5.2.2 Muestra iniciativa en los procesos.
			5.2.3 Selecciona el soporte y la técnica adecuados para realizar los diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales.

de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)			5.3.1 Exterioriza sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación.
			5.3.2 Experimenta individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes.

### **Competencia específica 6**

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a	Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto. - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. - Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas.	La comprensión lectora La expresión oral y escrita. La igualdad de género. La comunicación audiovisual. La competencia digital. El emprendimiento social y empresarial. El fomento del espíritu	6.1.1 Utiliza creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias.
			6.1.2 Muestra una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio

su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)  6.2 Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus producciones, mostrando una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2)	- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Elementos narrativos, procesos, - técnicas y procedimientos del cómic, la ilustración, la fotografía, el cine, la televisión, el video, la publicidad, la animación y los formatos digitales.	crítico y científico.  La educación emocional y en valores.  La creatividad.  Las tecnologías de la información y la comunicación.	imaginario y a su sensibilidad.
			6.2.1 Analiza obras artísticas del entorno próximo.
			6.2.2 Utiliza sus conclusiones en la elaboración de sus producciones.
			6.2.3 Muestra una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano.

### Competencia específica 7

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM1, STEM3, STEM4, CD1, CD5, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
7.1 Realizar un proyecto artístico con	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres	La comprensión lectora  La expresión oral y	7.1.1 Realiza un proyecto artístico con



<p>creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)</p> <p>7.2 Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)</p>	<p>dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas</p> <p>Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.</p>	<p>escrita.</p> <p>La igualdad de género.</p> <p>La comunicación audiovisual.</p> <p>La competencia digital.</p> <p>El emprendimiento social y empresarial.</p> <p>El fomento del espíritu crítico y científico.</p> <p>La educación emocional y en valores.</p> <p>La creatividad.</p> <p>Las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	creatividad y de forma consciente.
			7.1.2 Experimenta con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios.
			7.1.3 Muestra iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.
			7.2.1 Elabora producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto.
			7.2.2 Utiliza las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales.
			7.2.3 Se esfuerza en superarse y demuestra un criterio propio.
			7.3.1 Representa la forma artística y geométrica con diferentes técnicas.

<p>7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)</p> <p>7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballeras aplicadas a volúmenes elementales, representando</p>			7.3.2 Aplica repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños.
			7.3.3 Relaciona sus representaciones artísticas con diferentes manifestaciones artísticas.
			7.4.1 Establece las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación.
			7.4.2 Selecciona el sistema de representación más adecuado para la propuesta formulada
			7.4.3 Comprende los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballeras aplicadas a volúmenes elementales.
			7.4.4 Representa espacios interiores o

espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)			exteriores mediante perspectivas cónicas.
--	--	--	---

### Competencia específica 8

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario.	Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. - Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos. - Valores plásticos y estéticos en la producción artística. - Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto.	La comprensión lectora La expresión oral y escrita. La igualdad de género. La comunicación audiovisual. La competencia digital. El emprendimiento social y empresarial. El fomento del espíritu crítico y científico. La educación emocional y en valores. La creatividad. Las tecnologías de la	8.1.1 Estima las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva.
			8.1.2 Organiza las distintas etapas, de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario.

<p>(STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p> <p>8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas grafico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2)</p> <p>8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas</p>	<p>- Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto</p>	<p>información y la comunicación.</p>	8.2.1 Utiliza correctamente la terminología de las técnicas grafico-plásticas en los procesos de trabajo.
			8.2.2 Utiliza correctamente las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto.
			8.2.3 Establece un debate y defensa de la obra realizada.
			8.3.1 Expone los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente.
			8.3.2 Utiliza aplicaciones informáticas específicas.

<p>específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)</p>			8.3.3 Reconoce los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas.
			8.3.4 Valora las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas.

## **D\_1º Bachillerato \_Dibujo Técnico.**

Diseño de la evaluación inicial.

Teniendo en cuenta las “directrices para el diseño y puesta en práctica de la evaluación inicial” establecidas en la propuesta curricular, se incorpora en este apartado la evaluación inicial que se desarrollará en la materia. Esta evaluación inicial nos permitirá comprobar en el alumnado el grado de adquisición de las competencias específicas de la materia, a partir de la realización de pruebas que valoren diferentes criterios de evaluación del curso anterior al actual.

### **Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos**

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CCEC4.2.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC2, CCEC4.2.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC4.2.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Desarrollo histórico del dibujo técnico.</li> <li>Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.</li> <li>– Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</li> </ul>	La comprensión lectora La expresión oral y escrita La igualdad de género. La comunicación audiovisual. La competencia digital. El emprendimiento social y empresarial. El fomento del espíritu crítico y científico. La educación emocional y en valores. La creatividad. Las tecnologías de la información y la comunicación.	1.1 Analizar la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico.
			1.2 Valorando la importancia del dibujo técnico en diferentes campos.
			1.3 Emplea adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

## Competencia específica 2.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p>2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.</p> <p>2.3. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p>	<p>– Elementos básicos en geometría.</p> <p>Operaciones gráficas con segmentos y ángulos.</p> <p>Circunferencia y círculo. Distancias.</p> <p>– Concepto de lugar geométrico.</p> <p>Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales:</p> <p>Mediatriz, Bisectriz y Arco Capaz.</p> <p>– Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.</p> <p>– Resolución gráfica de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares.</p> <p>Propiedades y</p>	<p>La comprensión lectora</p> <p>La expresión oral y escrita.</p> <p>La igualdad de género.</p> <p>La comunicación audiovisual.</p> <p>La competencia digital.</p> <p>El emprendimiento social y empresarial.</p> <p>El fomento del espíritu crítico y científico.</p> <p>La educación emocional y en valores.</p> <p>La creatividad.</p> <p>Las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	2.1.1. Soluciona gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas.
			2.1.2 Aplica conceptos y propiedades de la geometría plana.
			2.2.1. Traza gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades.
			2.2.2. Muestra interés por la precisión, claridad y limpieza.
			2.3.1. Soluciona gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas.
			2.3.2. Aplica conceptos y propiedades de la geometría plana.



2.4. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución. Indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada. Los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	métodos de construcción. – Transformaciones geométricas elementales: Traslación, giros, simetría y homotecia. Aplicaciones. – Tangencias básicas y enlaces. Curvas técnicas. – Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		2.4.1. Resuelve gráficamente tangencias.
			2.4.2. Traza curvas aplicando sus propiedades con rigor.
			2.4.3. Indica los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

### Competencia específica 3.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
3.1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus	– Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección. – Sistemas de representación y el	La comprensión lectora La expresión oral y escrita. La igualdad de género. La comunicación	3.1.1. Relaciona los fundamentos y características de los sistemas de representación.

<p>posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p> <p>3.2. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.</p> <p>3.3. Representar en el sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.</p> <p>3.4. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como</p>	<p>dibujo técnico.</p> <p>Ámbitos de aplicación.</p> <p>– Sistema diédrico:</p> <p>Representación de punto, recta y plano.</p> <p>Trazas con planos de proyección.</p> <p>Determinación del plano. Pertenencia.</p> <p>– Relaciones entre elementos:</p> <p>Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>Obtención de distancias.</p> <p>– Sistema de planos acotados.</p> <p>Fundamentos y elementos básicos.</p> <p>Identificación de elementos para su interpretación en planos.</p> <p>– Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo.</p> <p>Perspectivas isométrica y caballera.</p> <p>Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de</p>	<p>audiovisual.</p> <p>La competencia digital.</p> <p>El emprendimiento social y empresarial.</p> <p>El fomento del espíritu crítico y científico.</p> <p>La educación emocional y en valores.</p> <p>La creatividad.</p> <p>Las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	3.1.2. Seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto
			3.2.1. Representa elementos básicos en el sistema de planos acotados.
			3.2.2. Hace uso de los fundamentos de los sistemas de planos.
			3.3.1. Representa en el sistema diédrico elementos básicos.
			3.3.2. Determina la relación de pertenencia, posición y distancia.
			3.4.1. Define elementos y figuras planas en sistemas axonométricos.
			3.4.2. Valorando la importancia del sistema axonométrico como métodos de representación espacial.
			3.5.1. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales

<p>métodos de representación espacial.</p> <p>3.5. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando en su caso los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>3.6. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica, adaptando y organizando sus conocimientos, destrezas y actitudes para resolver con creatividad y eficacia una producción</p>	<p>reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p> <p>– Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.</p>		o proyecciones ortogonales.
			3.5.2. Seleccionan la axonometría adecuada.
			3.5.3. Utiliza los coeficientes de reducción adecuados o determinados en cada caso.
			3.6.1. Dibuja elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.
			3.6.2. Resolver con creatividad y eficacia.

técnico-artística propia.			
---------------------------	--	--	--

#### **Competencia específica 4.**

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
<p>4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.</p> <p>4.2. Utilizar el croquis y el boceto como</p>	<p>– Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</p> <p>– Formatos. Doblado de planos.</p> <p>– Normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.</p> <p>– Elección de vistas necesarias. Líneas</p>	<p>La comprensión lectora</p> <p>La expresión oral y escrita.</p> <p>La igualdad de género.</p> <p>La comunicación audiovisual.</p> <p>La competencia digital.</p> <p>El emprendimiento social y empresarial.</p> <p>El fomento del espíritu crítico y científico.</p> <p>La educación emocional y en valores.</p> <p>La creatividad.</p>	4.1.1. Documenta gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas
			4.1.2. Aplica la normativa UNE e ISO
			4.1.3. Utiliza escalas y formatos.
			4.2.1. Utiliza el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas.

elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas, ofreciendo soluciones a los procesos de trabajo.	normalizadas. Acotación y rotulación. Croquización. El croquis acotado.	Las tecnologías de la información y la comunicación.	4.2.2. Ofrece soluciones a los procesos de trabajo.
--	---	--	---

### **Competencia específica 5.**

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS DE MATERIA	CONTENIDOS TRANSVERSALES	INDICADORES DE LOGRO
5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.  5.2. Recrear virtualmente piezas en	– Inicios de las tecnologías 2D y 3D.  – Interfaz, entorno de dibujo, órdenes y comandos básicos.  – Aplicaciones vectoriales 2-3D.  – Fundamentos de diseño de piezas en 3D.	La comprensión lectora La expresión oral y escrita. La igualdad de género. La comunicación audiovisual. La competencia digital. El emprendimiento social y empresarial. El fomento del espíritu crítico y científico.	5.1.1. Crea figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial.
			5.1.2. Usan las herramientas y las técnicas asociadas.
			5.2.1. Recrea virtualmente piezas en tres dimensiones.

tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Visualización 2D y 3D.</li> <li>– Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.</li> <li>– Vistas y escenas renderizadas.</li> <li>– Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	La educación emocional y en valores. La creatividad. Las tecnologías de la información y la comunicación.	5.2.2. Aplica operaciones algebraicas para la representación de las piezas.
			5.2.3. Realiza representaciones de proyectos individuales y en grupo.

## E. Orientaciones metodológicas, didácticas y orientativas

# Metodología didáctica.

### Metodología genera

La metodología que construye a los alumnos tiene que partir de apropiarse de una forma indirecta la materia que le aporta el profesor. Sin que se den cuenta, o facilitarles el aprender a llegar a ellos con la mayor facilidad posible. Hay que aclarar que facilitar no es aprender menos cantidad de contenidos.

Para esbozar los pasos en el desarrollo del alumnado hay que tener en cuenta:

El alumnado parte de unos conocimientos previos, obviamente, hay que repasarlos, regenerarlos y ampliarlos. En el método a llevar tenemos que desarrollar las cualidades de la asignatura, para mejorar el futuro que se les presente a cada alumno. Como ejemplo se puede poner el potenciar la comunicación no verbal, puede ser gestual o grafica en esta asignatura. Si enseñamos a componer por medio de la imagen; los gestos no dejan de ser transmisión visual o escribir un examen componer con líneas o imágenes.

Otro parámetro que hay que modificar en el alumno es la forma de construir su día a día. Enseñándole a aprender por sus propios recursos. Estos se pueden catalogar de diferentes maneras: Enseñarles a reproducir el trabajo realizado en manera inversa o razonar cual ha sido la forma de pensar de la persona que genero la india inicial. La dificultad de este concepto es que habrá alumnos que tengan una cualidad innata, porque estén acostumbrados para cubrir sus necesidades del día a día, pero otros no.

Cada alumno tiene una forma de ser y unas cualidades muy desarrolladas y otras menos. La metodología tiene que abarcar a cada persona y saber llevarla para estimularla y hacerle sentir importante. Consiguiendo un hueco en su entorno, una importancia. A partir de aquí se puede empezar a trabajar a aprender a aprender.

Otro aspecto que hay que matizar es la convivencia y el estímulo entre las personas. La cualidad de compartir conocimientos, aprender a hablar y a expresarse entre ellas.

Los principios psicopedagógicos generales surgen de las teorías del proceso de enseñanza y aprendizaje, que, a su vez, se desprenden del marco teórico o paradigma que las ampara. Nuestro enfoque se basa en los principios generales o ideas-eje siguientes:

Partir del nivel de desarrollo del alumno. Este principio exige atender simultáneamente al nivel de competencia cognitiva correspondiente al nivel de desarrollo en el que se encuentran los alumnos, por una parte, y a los conocimientos previos que estos poseen en relación con lo que se quiere que aprendan, por otra. Esto se debe a que el inicio de un nuevo aprendizaje escolar debe comenzar a partir de los conceptos, representaciones y conocimientos que ha construido el alumno en sus experiencias previas.

Asegurar la construcción de aprendizajes significativos y la aplicación de los conocimientos a la vida. Para asegurar un aprendizaje significativo deben cumplirse varias condiciones. En primer lugar, el contenido debe ser potencialmente significativo (significatividad), tanto desde el punto de vista de la estructura lógica de la materia que se está trabajando como de la estructura psicológica del alumno. En segundo lugar, es necesario que el alumno tenga una actitud favorable para aprender significativamente, es decir, que esté motivado para conectar lo nuevo que está aprendiendo con lo que él ya sabe, con el fin de modificar las estructuras cognitivas anteriores.

Si se producen aprendizajes verdaderamente significativos, se consigue uno de los objetivos principales de la educación: asegurar la funcionalidad de lo aprendido; es decir, que los conocimientos adquiridos puedan ser utilizados en las circunstancias reales en las que los alumnos los necesiten (transferencia).

Facilitar la realización de aprendizajes significativos por sí solos.

Es necesario que los alumnos sean capaces de aprender a aprender. Para ello hay que prestar especial atención a la adquisición de estrategias de planificación del propio aprendizaje y al funcionamiento de la memoria comprensiva. La memoria no es solo el recuerdo de lo aprendido, sino también el punto de partida para realizar nuevos aprendizajes. Cuanto más rica sea la estructura cognitiva donde se almacena la información y los aprendizajes realizados, más fácil será poder realizar aprendizajes por uno mismo. Para ello, se les plantean nuevos retos que les exigen llevar a cabo este aprendizaje, siempre con la guía del profesor.

Modificar esquemas de conocimiento. La estructura cognitiva de los alumnos se concibe como un conjunto de esquemas de conocimiento que recogen una serie de informaciones, que pueden estar organizadas en mayor o menor grado y, por tanto, ser más o menos adecuadas a la realidad.

Durante el proceso de aprendizaje, el alumno debería recibir informaciones que entren en contradicción con los conocimientos que hasta ese momento posee y que, de ese modo, rompan el equilibrio inicial de sus esquemas de conocimiento. Superada esta fase, volverá el reequilibrio, lo que supone una nueva seguridad cognitiva, gracias a la acomodación de nuevos conocimientos, pues solo de esa manera se puede aprender significativamente.



Entrenar diferentes estrategias de metacognición. Una manera de asegurar que los alumnos aprenden a aprender, a pensar, es facilitarles herramientas que les permitan reflexionar sobre aquello que les funciona bien y aquello que no logran hacer como querían o se les pedía; de esta manera consolidan formas de actuar exitosas y descartan las demás. Además, mediante la metacognición, los alumnos son conscientes de qué saben y, por lo tanto, pueden profundizar en ese conocimiento y aplicarlo con seguridad en situaciones nuevas (transferencia), tanto de aprendizaje como de la vida real.

Potenciar la actividad e interactividad en los procesos de aprendizaje. La actividad consiste en establecer relaciones ricas y dinámicas entre el nuevo contenido y los conocimientos previos que el alumno ya posee. No obstante, es preciso considerar que, aunque el alumno es el verdadero artífice del proceso de aprendizaje, la actividad educativa es siempre interpersonal, y en ella existen dos polos: el alumno y el profesor.

Podemos decir que la intervención educativa es un proceso de interactividad profesor-alumno o alumno-alumno, en el que conviene distinguir entre aquello que el alumno es capaz de hacer y de aprender por sí solo y lo que es capaz de aprender con la ayuda de otras personas. La zona que se configura entre estos dos niveles (zona de desarrollo próximo) delimita el margen de incidencia de la acción educativa. El profesor debe intervenir en aquellas actividades que un alumno no es capaz de realizar por sí mismo, pero que puede llegar a solucionar si recibe la ayuda pedagógica conveniente.

En la interacción alumno-alumno, hemos de decir que las actividades que favorecen los trabajos cooperativos, aquellas en las que se confrontan distintos puntos de vista o en las que se establecen relaciones de tipo tutorial de unos alumnos con otros, favorecen muy significativamente los procesos de aprendizaje.

## Principios didácticos

Estos principios psicopedagógicos implican o se concretan en una serie de principios didácticos, a través de los cuales se especifican nuevos condicionantes en las formas de enseñanza-aprendizaje, que constituyen un desarrollo más pormenorizado de los principios metodológicos establecidos en el currículo:

Asegurar la relación de las actividades de enseñanza y aprendizaje con la vida real del alumnado, partiendo, siempre que sea posible, de su propia experiencia.

Diseñar actividades de enseñanza-aprendizaje que permitan a los alumnos establecer relaciones sustantivas entre los conocimientos y experiencias previas y los nuevos aprendizajes, facilitando de este modo la construcción de aprendizajes significativos.

Organizar los contenidos en torno a ejes que permitan abordar los problemas, las situaciones y los acontecimientos dentro de un contexto y en su globalidad.

Favorecer la interacción alumno-profesor y alumno-alumno, para que se produzca la construcción de aprendizajes significativos y la adquisición de contenidos de claro componente cultural y social.

Potenciar el interés espontáneo de los alumnos en el conocimiento de los códigos convencionales e instrumentos de cultura, aun sabiendo que las dificultades que estos aprendizajes conllevan pueden desmotivarles; es necesario preverlas y graduar las actividades en consecuencia.

Tener en cuenta las peculiaridades de cada grupo y los ritmos de aprendizaje de cada alumno en concreto, para adaptar los métodos y recursos a las diferentes situaciones.

Proporcionar continuamente información al alumno sobre el momento del proceso de aprendizaje en el que se encuentra, clarificando los objetivos que debe conseguir, haciéndole tomar conciencia de sus posibilidades y de las dificultades que debe superar, y propiciando la construcción de estrategias de aprendizaje innovadoras.

Impulsar las relaciones entre iguales proporcionando pautas que permitan la confrontación y modificación de puntos de vista, la coordinación de intereses, la toma de decisiones colectivas, la ayuda mutua y la superación de conflictos mediante el diálogo y la cooperación. Para potenciar este punto y no sólo a nivel del Dpto.; el centro está elaborando un Plan para la Igualdad de Oportunidades entre Mujeres y Hombres a propuesta de la Junta de Castilla la Mancha para que sirva como instrumento para las Administraciones Públicas, con principios estrechamente relacionados con los valores de igualdad y coeducación.

Diseñar actividades para conseguir la plena adquisición y consolidación de contenidos teniendo en cuenta que muchos de ellos no se adquieren únicamente a través de las actividades desarrolladas en el contexto del aula, pero

que el funcionamiento de la escuela como organización social sí puede facilitar: participación, respeto, cooperación, solidaridad, tolerancia, libertad responsable, etc.

### **Metodología específica**

El mayor paso que se puede dar en la asignatura de Educación Plástica y Audiovisual es el enseñarse a expresar, destinado al periodo que abarca la impartición de la signatura, como a un periodo futuro.

El arte tiene una cualidad terapéutica, social y comunicativa. Las tres son de una función importantísima en toda persona:

Función comunicativa\_ Enseñar a componer con la caligrafía de un examen, gestualizar en una conversación verbal con más expresividad.

Función social\_ Enseñar a abrirse a el resto de las personas. Lo que expresa una imagen dice más que mil palabras, se suele decir. O interesarse que quieren decir o que han querido decir otras personas.

Función terapéutica\_ Guiar al alumnado para comunicarse por medio del mundo exterior. En su presente o su futuro. Por lo menos enseñarles y darles recursos, por medio de conocimientos a los que se puedan abrazar en su debido momento.

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

Perceptivas y cognitivas, como percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas, identificar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes e investigar diversas técnicas plásticas y visuales.

Estéticas y creativas, como apreciar el hecho artístico, desarrollar la creatividad y expresar su lenguaje personal.

Sociales y afectivas, como respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica, relacionarse con personas y participar en actividades de grupo.

De planificación, toma de decisiones y evaluación, como determinar las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos y revisar al acabar cada una de las fases.

La asignatura de Educación Plástica y Audiovisual abarca un campo tan amplio como la función que tiene los sentidos. Pudiendo aportar:

El desarrollo de actitudes y hábitos de análisis y reflexión.

Proporciona técnicas útiles para enfrentarse a situaciones diversas.

Fomenta el espíritu crítico y la creatividad.

Hace posible la captación del lenguaje de las formas, contribuyendo al desarrollo de la sensibilidad.

Permite que se pueda llegar a valorar y disfrutar del patrimonio artístico como exponente de nuestra memoria colectiva.

Desarrolla la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos.

Posibilita la adquisición de destrezas vinculadas al orden y cuidado en los procesos de elaboración de los trabajos.

Comprender los pasos que ha dado la sociedad hasta llegar al momento actual.

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

Nuestra actividad como profesores será considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.

Partiremos del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.

Promoveremos la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.

Buscaremos formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.

Fomentaremos el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.

Se desarrollará la capacidad creadora en las experiencias de los trabajos de los alumnos. Para ello se enseñará a potenciar la cualidad expresiva del alumno para enseñarle, lo que puede componer. La representación de la imagen pasar a un segundo plano para una concepción de su potencial artístico creativo.

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

Se utilizarán varios métodos didácticos, entremezclándolos:

\_Interrogativo: preguntar frecuentemente a los alumnos conforme avanzamos en el desarrollo de cada unidad. Es una buena forma de conocer el punto de partida y animarlos a participar.

\_Inductivo: partiendo del análisis de fenómenos o manifestaciones particulares, llegamos a la generalización.

\_Deductivo: aplicar a fenómenos concretos proposiciones de carácter general.

\_Investigativo: propiciar procesos de búsqueda y elaboración de informaciones para favorecer la construcción de nuevos conocimientos.

\_Dialéctico: llegar a conclusiones tras sucesivas fases de análisis y síntesis entre todo

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

La enseñanza y el aprendizaje del área se ven facilitados por el desarrollo intelectual desde el pensamiento concreto hasta el pensamiento formal. La didáctica de esta área ha de partir de la apreciación de lo más cercano para llegar a lo más lejano. Se trata, ante todo, de que el alumno asimile el entorno visual y plástico en que vive.

En esta interacción con el entorno tienen un papel importante las manifestaciones del arte popular, que pueden encontrarse no importa en qué lugar y que contienen valores estéticos cuyo análisis y aprecio contribuyen a educar la sensibilidad artística. Al tiempo, se debe ayudar, estimular e intercambiar ideas en las aulas para lograr una creciente sensibilidad hacia el hecho artístico teniendo como referencia la obra de los grandes artistas.

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

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

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

Perceptivas y cognitivas, como percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas, identificar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes e investigar diversas técnicas plásticas y visuales.

Estéticas y creativas, como apreciar el hecho artístico, desarrollar la creatividad y expresar su lenguaje personal.

Sociales y afectivas, como respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica, relacionarse con personas y participar en actividades de grupo.

De planificación, toma de decisiones y evaluación, como determinar las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos y revisar al acabar cada una de las fases.

En suma, la Educación Plástica y Visual:

- \_Permite el desarrollo de actitudes y hábitos de análisis y reflexión.
- \_Proporciona técnicas útiles para enfrentarse a situaciones diversas.
- \_Fomenta el espíritu crítico y la creatividad.

\_Hace posible la captación del lenguaje de las formas, contribuyendo al desarrollo de la sensibilidad.

\_Permite que se pueda llegar a valorar y disfrutar del patrimonio artístico como exponente de nuestra memoria colectiva.

\_Desarrolla la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos.

\_Posibilita la adquisición de destrezas vinculadas al orden y cuidado en los procesos de elaboración de los trabajos.

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

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

Nuestra actividad como profesores será considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.

Partiremos del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.

Promoveremos la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.

Buscaremos formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.

Fomentaremos el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.

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

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

Análisis y clasificación de lenguajes visuales del entorno.

Identificación y comparación de texturas del entorno.

Descripciones, comparaciones y representación de formas.

Diferenciaciones y representaciones de matices.

Reconocimiento y utilización de distintos soportes y técnicas.

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

Se utilizarán varios métodos didácticos, entremezclándolos:

Interrogativo: preguntar frecuentemente a los alumnos conforme avanzamos en el desarrollo de cada unidad. Es una buena forma de conocer el punto de partida y animarlos a participar.

Inductivo: partiendo del análisis de fenómenos o manifestaciones particulares, llegamos a la generalización.

Deductivo: aplicar a fenómenos concretos proposiciones de carácter general.

Investigativo: propiciar procesos de búsqueda y elaboración de informaciones para favorecer la construcción de nuevos conocimientos.

Dialéctico: llegar a conclusiones tras sucesivas fases de análisis y síntesis entre todos.

### **Actividades y estrategias de enseñanza aprendizaje**

La Didáctica se podría enfocar del apartado de la materia en el que se enfoque. No es lo mismo la parte de dibujo técnico, en el que se busca la limpieza, orden o la comprensión didáctica específica. Que la educación plástica o audiovisual, en la cual tiene que haber un clima más expresivo y de desconcentración

La educación a la hora de enseñar a expresar, es importante que automaticen la sincronización mano cerebro. Enseñar a sincronizar estos dos elementos de la forma más ágil y con la mayor sincronización posible. Si



conseguimos este paso dará lugar a una madurez de coordinación y de reacción a la hora de dibujar un examen de texto u organizar un trabajo de una forma más dinámica

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

El principio de actividad es fundamental en la enseñanza actual. En este sentido, en las experiencias de aprendizaje debemos tener en cuenta los conocidos principios de la enseñanza de lo próximo a lo distante, de lo fácil a lo difícil, de lo conocido a lo desconocido, de lo individual a lo general y de lo concreto a lo abstracto; así como también los principios que actualmente postula el aprendizaje significativo, los cuales suponen una nueva manera de ver el planteamiento de las actividades del aula:

Como aprendizaje general y medio a la hora de construir un esquema mental de conocimientos generales. Los recursos más utilizados o de aprender, se pueden considerar:

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

Consecuencia: actividades previas, diagnóstico inicial, material introductorio.

Se han de formar nuevos esquemas mediante los cuales se pueda organizar el conocimiento.

Consecuencia: actividades de tratamiento de la información, actividades individuales y en grupo.

Los nuevos esquemas se han de reajustar, han de permitir la acomodación de la nueva información para que sean eficaces.

Consecuencia: actividades complementarias, revisión de aspectos no aprendidos, nueva secuencia

No podemos planificar las actividades o experiencias de aprendizaje de manera arbitraria, sino que se necesita un análisis previo de qué queremos desarrollar y en qué momento introducimos la actividad.

En la enseñanza-aprendizaje; en el aula podemos distinguir varios tipos de actividades según su finalidad. Cada conjunto requiere diferentes tipos de experiencia educativa:

\_Actividades de introducción-motivación; Han de introducir a los alumnos en lo que se refiere al aspecto de la realidad que deben aprender.

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

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

\_Actividades de repetición; Tienen como finalidad asegurar el aprendizaje, es decir, que el alumno sienta que ha interiorizado lo que su profesor le ha querido transmitir. Son actividades muy similares a las que previamente ha realizado el profesor.

\_Actividades de consolidación; En las cuales contrastamos que las nuevas ideas se han acomodado con las previas de los alumnos.

\_Actividades funcionales o de extrapolación; Son aquellas en las que el alumnado es capaz de aplicar el conocimiento aprendido en contextos o situaciones diferentes a las trabajadas en clase.

\_Actividades de investigación; Son aquellas en las que el alumnado participa en la construcción del conocimiento mediante la búsqueda de información y la inferencia, o también, aquellas en las que utiliza el conocimiento para resolver una situación/problema propuesto.

Etc.

### **Actividades de refuerzo**

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

### **Actividades de recuperación**

Son las que programamos para los alumnos que no han adquirido los conocimientos trabajados. Deberán basarse en aquellos criterios de evaluación no conseguidos.

### **Actividades de ampliación/profundización**

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

Actividades globales o finales

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

### **Actividades de la Evaluación Ordinaria a la Extraordinaria**

Son aquellas que realizaremos para atender a todo el alumnado hayan o no superado la materia en la evaluación ordinaria. Serán actividades activas y participativas con metodologías inclusivas que a los aprobados les servirá para afianzar los contenidos y a los alumnos que tienen que superarla les servirá para aprender los contenidos no adquiridos y conseguir los criterios de evaluación que les faltan.

Aprendizaje Basado en Proyectos

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) centrado en tareas, un proceso compartido de negociación entre los participantes, siendo su objetivo principal la obtención de un producto final.

Este método promueve el aprendizaje individual y autónomo dentro de un plan de trabajo. Los alumnos se responsabilizan de su propio y único aprendizaje, descubren sus preferencias y estrategias en el proceso. Así mismo pueden participar en las decisiones relativas a los contenidos y a la evaluación del aprendizaje.

Incluye proyectos interdisciplinarios u otros de naturaleza análoga que impliquen a varios departamentos y la participación en el proyecto arte y este año continuamos con el Proyecto STEAM.

Son aquellos que pretenden:

\_Desarrollar, aplicar y poner en práctica las competencias básicas previstas para la Educación Secundaria Obligatoria.

\_Mostrar la consecución alcanzada de los objetivos generales de la etapa.

\_Mostrar los conocimientos adquiridos sobre varios temas o materias.

\_Aplicar métodos y técnicas de trabajo a través de contenidos diversos que ilustren su asimilación.

\_Acercar a los alumnos a un modo de trabajar metódico donde poder aplicar los procedimientos y habilidades aprendidas en distintas materias.

\_Centrarse en la indagación, la investigación y la propia creatividad, favoreciendo la curiosidad y el interés en su realización.

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

Facilitar y estimular la búsqueda de informaciones, la aplicación global del conocimiento, de los saberes prácticos, capacidades sociales y destrezas, no necesariamente relacionados con las materias del currículo, al menos no todos ellos.

Realizar algo tangible (prototipos, objetos, intervenciones en el medio natural, social y cultural; inventarios, recopilaciones, exposiciones, digitalizaciones, planes, estudios de campo, encuestas, recuperación de tradiciones y lugares de interés, publicaciones, etc.).

Elegir como núcleo vertebrador algo que tenga conexión con la realidad, que dé oportunidades para aplicar e integrar conocimientos diversos y dé motivos para actuar dentro y fuera de los centros docentes.

Vivir la autenticidad del trabajo real, siguiendo el desarrollo completo del proceso, desde su planificación, distintas fases de su realización y logro del resultado final.

Fomentar la participación de los estudiantes en las discusiones, en la toma de decisiones y en la realización del proyecto, sin perjuicio de que puedan repartirse tareas y responsabilidades.

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

Se diseñarán actividades de aprendizaje integradas que permitan a los alumnos avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

La acción docente promoverá que los alumnos sean capaces de aplicar los aprendizajes en una diversidad de contextos.

Se fomentará la reflexión e investigación, así como la realización de tareas que supongan un reto y desafío intelectual para los alumnos.

Se podrán diseñar tareas y proyectos que supongan el uso significativo de la lectura, escritura, TIC y la expresión oral mediante debates o presentaciones orales.

La actividad de clase favorecerá el trabajo individual, el trabajo en equipo y el trabajo cooperativo.

Se procurará organizar los contenidos en torno a núcleos temáticos cercanos y significativos.

Se procurará seleccionar materiales y recursos didácticos diversos, variados, interactivos y accesibles, tanto en lo que se refiere al contenido como al soporte.

#### Agrupamientos de alumnos

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

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

A continuación, se muestran las distintas modalidades de agrupamiento y las necesidades que cubre cada una:

#### Trabajo individual

Actividades de reflexión personal.

Actividades de control y evaluación.

#### Pequeño grupo (apoyo)

Refuerzo para alumnos con ritmo más lento.

Ampliación para alumnos con ritmo más rápido.

Trabajos específicos.

#### Agrupamiento flexible

**Ofrece respuestas puntuales a diferencias en:**

Nivel de conocimientos.

Ritmo de aprendizaje.

Intereses y motivaciones.

Talleres

Respuesta puntual a diferencias en intereses y motivaciones, en función de la naturaleza de las actividades.

Por su valor intrínseco en el fomento de la adquisición y el desarrollo de habilidades como la autonomía, la toma de decisiones responsable y el trabajo en equipo, es importante que se conformen grupos de trabajo heterogéneos para realizar trabajos cooperativos.

Antes de iniciar los trabajos, es imprescindible que se proporcionen al alumnado herramientas que les ayuden a organizar el trabajo de manera autónoma y consensuada: distribuir roles en función de las habilidades e intereses, establecer plazos, realizar propuestas, debatirlas después de una escucha activa utilizando argumentos, tomar decisiones, consensuar propuestas, elegir los materiales necesarios y transformar las propuestas en productos concretos.

Todo ello obligará al alumno a reflexionar sobre su propio aprendizaje, fomentará la convivencia y potenciará una de las herramientas más potentes y productivas para el aprendizaje: la enseñanza entre iguales

## **Organización del espacio**

El espacio deberá organizarse en condiciones básicas de accesibilidad y no discriminación, necesarias para garantizar la participación de todos los alumnos en las actividades del aula y del centro. Dicha organización irá en función de los distintos tipos de actividades que se pueden llevar a cabo.

Dentro del aula se podrán adoptar disposiciones espaciales diversas. Fuera del aula:

Biblioteca.

Sala de audiovisuales.

Sala de informática.

Salón de actos.

Otros.

## **Fuera del centro**

Visitas y actos culturales en la localidad, fuera y dentro del casco urbano.

Visitas y actos culturales fuera de la localidad.

## **Situaciones de aprendizaje**

Toda esta metodología se ve traducida en situaciones de aprendizaje, siendo llevado todo ello a un nivel mayor de concreción curricular como es la gestión de aula y la aplicación de las unidades didácticas. Así pues, se diseñan una serie de situaciones de aprendizaje orientadas a aplicarlas con actividades concretas.

En primer lugar veremos una serie de actuaciones que se verán implementadas en el diseño de cada situación de aprendizaje:

Trabajo individual por “islas”

El aula distribuye al alumnado en agrupaciones de entre 4 y 8 alumnos por isla. Cada isla es un conjunto de mesas situadas frente a frente para un trabajo colaborativo. Cada alumno tiene que realizar su propia tarea, pero esta agrupación permite que se compartan ideas o se ayuden los unos a los otros.

El profesor debe asegurarse de que cada alumno se esté encargando de su tarea, y la participación de otros alumnos suponga una ayuda, no la realización del trabajo al completo.

Este método de agrupamiento permite también al profesor proporcionar ayuda por islas, dado que queda un hueco en el centro que le permite dirigirse a todos los alumnos de una misma isla, haciendo dibujos de demostración o usando la pantalla de su portátil.

### Trabajo por “especialistas”

En los trabajos en grupo es práctica común asignar roles a cada alumno. Este método también se contempla, pero en este caso no se pone el enfoque en el papel que cada componente del grupo desempeña, sino en el campo en el que se especializa.

Al principio de la actividad o proyecto grupal, se asignan especialidades a los distintos componentes del grupo. Estas especialidades se asocian con saberes básicos y competencias específicas de la materia. Por ejemplo, un alumno puede ser el especialista en color, es decir, el colorista. Este alumno se encargaría de supervisar el color en el proyecto, como si de una parte del equipo de dirección artística se tratara.

De esta manera cada alumno tiene una responsabilidad concreta, y ha de responder de estas decisiones ante dudas o comentarios del profesor.

Este método de trabajo permite también realizar llamadas de especialistas. Estas consisten en llamar a todos los coloristas de todos los grupos. El profesor dará unas pautas concretas o materiales específicos a estos alumnos, mientras el resto del grupo trabaja. De esta manera se fomenta el aprendizaje colaborativo, pues luego estos alumnos tendrán que comunicar al resto del grupo lo que se les ha enseñado o comentado.

### Proyecto grupal a nivel de aula

Muchos proyectos están diseñados para obtener un resultado global a partir de las aportaciones individuales de cada alumno.



Las aportaciones individuales es la actividad concreta que tiene que realizar cada alumno, evaluada individualmente para permitir la atención y evaluación individualizada. Por ejemplo, estudiar el volumen y crear con arcilla figuras con una temática concreta, por ejemplo, vegetación y fauna para un bosque mágico.

El resultado grupal sería a lo que tienen que aspirar todos los alumnos. Se les proporcionan unas especificaciones que tienen que seguir para que el resultado global sea compatible con todas las aportaciones individuales. Por ejemplo, el bosque entero.

De esta forma se trabaja el entendimiento del trabajo grupal como aportaciones individuales. Todos los alumnos son eslabones de la misma cadena, y sin ellos no se consigue el resultado final, más grande y ambicioso.

### **Aplicación de contenidos teóricos**

Hay actividades que buscan llegar a los contenidos de forma inductiva. Gracias a la naturaleza de la asignatura, se pueden diseñar actividades que supongan un descubrimiento de los principios teóricos.

Por ejemplo, la experimentación con colores análogos y complementarios para explicar los principios de la teoría del color utilizando como ejemplo las entregas de los alumnos. Estudiar a posteriori los efectos conseguidos con las actividades permite afianzar los conocimientos de forma más efectiva, pues se crean conexiones mentales a experiencias pasadas (la propia actividad), siguiendo de esta forma la metodología del Aprendizaje Significativo.

Visita museística en el propio Centro

Gracias al proyecto de Arte en el instituto, disponemos de muchas réplicas de obras artísticas en los pasillos del instituto. Esto permite dar clases teóricas en distintas zonas del centro, utilizando la réplica de la obra como objeto de la explicación.

De esta forma se crea la experiencia museística sin salir del Centro. Además, se convierten los pasillos y espacios del Centro en lugares que estimulan al alumnado y recuerdan la explicación proporcionada.

Flexibilidad temática

Es muy importante hacer entender al alumnado las especificaciones de una tarea y las libertades que les permiten. Esto es debido a que una obra artística puede tener muchas vertientes distintas.

Por ejemplo, si estamos con el bloque de Arte Narrativo, existe cierta flexibilidad con la historia creada, para permitirles adaptarse a sus propios gustos e inquietudes. De esta forma se adaptan los saberes adquiridos a su propia vida, le ven un provecho y una finalidad que se puede adaptar a la vida de cada uno.

Todas estas estrategias y actuaciones derivan en situaciones de aprendizaje que se van diseñado a lo largo del curso para satisfacer las necesidades del grupo de acuerdo con las unidades didácticas y los criterios de evaluación y saberes básicos que van asociados a las mismas.

A continuación, se muestra un ejemplo de su aplicación:

#### Medidas de mejora rendimiento académico 1º ESO

Llevar un seguimiento de todo lo trabajado en clase, preguntando al alumnado a diario para inculcarles el hábito de estudio diario.

Revisión de sus cuadernos casi a diario, tanto para comprobar su trabajo como la realización de tareas, así como la corrección de las mismas. Revisión de que han realizado las tareas.

Clarificar el vocabulario de las unidades didácticas. En general, el alumnado presenta un nivel de vocabulario muy bajo.

Reforzar la competencia digital.

Estar atentos para que todo el alumnado anote en la agenda las tareas y fechas de exámenes. Dejar los últimos 5 minutos de la clase para realizar esta tarea.

No poner más de dos exámenes el mismo día.

#### **Medidas de atención a la diversidad**

La Educación Secundaria Obligatoria se organiza de acuerdo con los principios de educación común y de atención a las necesidades de todos alumnos. Pero estos tienen distinta formación, distintas capacidades, distintos intereses... Por ello, la atención a la diversidad debe convertirse en un aspecto esencial de la práctica docente diaria.

#### **Medidas de inclusión a nivel de centro**

Las estrategias organizativas que el centro pone en marcha para favorecer los procesos de aprendizaje de un grupo de alumnos y alumnas:

Dos profesores en el aula Desdobles en 1º ESO

#### **Medidas de inclusión a nivel de aula e individual**

En nuestro caso, la atención a la diversidad se contempla en tres niveles o planos: en la programación, en la metodología y en los materiales.

## Atención a la diversidad en la programación

La programación debe tener en cuenta los contenidos en los que los alumnos consiguen rendimientos muy diferentes. Aunque la práctica y resolución de problemas puede desempeñar un papel importante en el trabajo que se realice, el tipo de actividad concreta y los métodos que se utilicen deben adaptarse según el grupo de alumnos. De la misma manera, el grado de complejidad o de profundidad que se alcance no puede ser siempre el mismo. Por ello se aconseja organizar las actividades en actividades de refuerzo y de ampliación, de manera que puedan trabajar sobre el mismo contenido alumnos de distintas necesidades.

La programación debe también tener en cuenta que no todos los alumnos progresan a la misma velocidad, ni con la misma profundidad. Por eso, la programación debe asegurar un nivel mínimo para todos los alumnos al final de la etapa, dando oportunidades para que se recuperen los contenidos que quedaron sin consolidar en su momento, y de profundizar en aquellos que más interesen al alumno.

## Atención a la diversidad en la metodología

Desde el punto de vista metodológico, la atención a la diversidad implica que el profesor:

Detecte los conocimientos previos, para proporcionar ayuda cuando se detecte una laguna anterior.

Procure que los contenidos nuevos enlacen con los anteriores, y sean los adecuados al nivel cognitivo.

Intente que la comprensión de cada contenido sea suficiente para que el alumno pueda hacer una mínima aplicación del mismo, y pueda enlazar con otros contenidos similares.

## Atención a la diversidad en los materiales utilizados

El uso de materiales de refuerzo o de ampliación, tales como las fichas de consolidación y de profundización que el profesor puede encontrar en Savia digital permite atender la diversidad en función de los objetivos que se quieran trazar.

De manera más concreta, se especifican a continuación los instrumentos para atender a la diversidad de alumnos que se han contemplado:

Variedad metodológica.

Variedad de actividades de refuerzo y profundización.

Multiplicidad de procedimientos en la evaluación del aprendizaje.

Diversidad de mecanismos de recuperación.

Trabajo en pequeños grupos.

Trabajos voluntarios.

Estos instrumentos pueden completarse con otras medidas que permitan una adecuada atención de la diversidad, como:

Llevar a cabo una detallada evaluación inicial.

Favorecer la existencia de un buen clima de aprendizaje en el aula.

Insistir en los refuerzos positivos para mejorar la autoestima.

Aprovechar las actividades fuera del aula para lograr una buena cohesión e integración del grupo.

Si todas estas previsiones no fuesen suficientes, habrá que recurrir a procedimientos institucionales, imprescindibles cuando la diversidad tiene un carácter extraordinario, como pueda ser significativas deficiencias en capacidades de expresión, lectura, comprensión, o dificultades originadas por incapacidad física o psíquica.

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

\_Adaptación de objetivos y contenidos.

\_Graduación de criterios y procedimientos de evaluación.

\_Metodología.

\_Elección de materiales didácticos.

\_Agrupamientos.

\_Organización espacio-temporal.

\_Programas de desarrollo individual.

\_Refuerzos o apoyos.

\_Adaptación al ritmo de aprendizaje de los alumnos.

Concreción de los proyectos significativos de la materia y participación en Proyectos de Aprendizaje-servicio.

## **El uso de la TIC**

Otro elemento de particular interés en esta etapa educativa es el de la comunicación audiovisual y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Las TIC están cada vez más presentes en nuestra sociedad y forman parte de nuestra vida cotidiana, y suponen un valioso auxiliar para la enseñanza que puede enriquecer la metodología didáctica. Desde esta realidad, consideramos imprescindible su incorporación en las aulas de Educación Secundaria como herramienta que ayudará a desarrollar en el alumnado diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes, una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

Otro factor de capital importancia es la utilización segura y crítica de las TIC, tanto para el trabajo como en el ocio. En este sentido, es fundamental informar y formar al alumnado sobre las situaciones de riesgo derivadas de su utilización, y cómo prevenirlas y denunciarlas.

El uso de las TIC implica aprender a utilizar equipamientos y herramientas específicos, lo que conlleva familiarizarse con estrategias que permitan identificar y resolver pequeños problemas rutinarios de software y de hardware. Se sustenta en el uso de diferentes equipos (ordenadores, tabletas, booklets, etc.) para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes sociales y de colaboración a través de internet.

Las TIC ofrecen al alumnado la posibilidad de actuar con destreza y seguridad en la sociedad de la información y la comunicación, aprender a lo largo de la vida y comunicarse sin las limitaciones de las distancias geográficas ni de los horarios rígidos de los centros educativos. Además, puede utilizarlas como herramienta para organizar la información, procesarla y orientarla hacia el aprendizaje, el trabajo y el ocio.

La incorporación de las TIC al aula contempla varias vías de tratamiento que deben ser complementarias:

Como fin en sí mismas: tienen como objetivo ofrecer al alumnado conocimientos y destrezas básicas sobre informática, manejo de programas y mantenimiento básico (instalar y desinstalar programas; guardar, organizar y recuperar información; formatear; imprimir, etc.).

Como medio: su objetivo es sacar todo el provecho posible de las potencialidades de una herramienta que se configura como el principal medio de información y comunicación en el mundo

actual. Al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria, los alumnos deben ser capaces de buscar, almacenar y editar información, e interactuar mediante distintas herramientas (blogs, chats, correo electrónico, plataformas sociales y educativas, etc.).

Con carácter general, se potenciarán actividades en las que haya que realizar una lectura y comprensión crítica de los medios de comunicación (televisión, cine, vídeo, radio, fotografía, materiales impresos o en formato digital, etc.), en las que prevalezca el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad creativa a través del análisis y la producción de materiales audiovisuales.

En cuanto a la utilización de las TIC en la materia de «Educación Plástica Visual y Audiovisual», en este ámbito tienen cabida desde la utilización de diapositivas o vídeo hasta la visualización o realización de presentaciones, el trabajo con recursos multimedia, pasando por la búsqueda y selección de información en internet, la utilización de hojas de cálculo y procesadores de texto, hasta el desarrollo de blogs de aula, el tratamiento de imágenes, etc.

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

\_Uso de procesadores de texto para redactar, revisar ortografía, hacer resúmenes, añadir títulos, imágenes, hipervínculos, gráficos y esquemas sencillos, etc.

\_Software educativo y profesional para editar, realizar diseño gráfico, modificar imágenes, etc.

\_Uso de hojas de cálculo sencillas para organizar información (datos) y presentarla en forma gráfica.

\_Utilización de programas de correo electrónico.

\_Usos y opciones básicas de los programas de navegación.

\_Uso de enciclopedias virtuales (CD y www).

\_Uso de periféricos: escáner, impresora, pizarra digital, etc.

\_Uso sencillo de programas de presentación (PowerPoint, Prezzi, PowToon etc.): trabajos multimedia, presentaciones creativas de textos, esquemas o realización de diapositivas.

\_Internet: búsqueda y selección crítica de información.

\_Elaboración de documentos conjuntos mediante herramientas de programas de edición simultánea (Drive, etc.).

\_Utilización de los innumerables recursos y páginas web disponibles.

\_Por tanto, se debe aprovechar al máximo la oportunidad que ofrecen las TIC para obtener, procesar y \_transmitir información. Resaltamos aquí algunas de sus ventajas:

\_Realización de tareas de manera rápida, cómoda y eficiente.

\_Acceso inmediato a gran cantidad de información.

\_Realización de actividades interactivas.

\_Desarrollo de la iniciativa y las capacidades del alumno.

\_Aprendizaje a partir de los propios errores.

\_Cooperación y trabajo en grupo.

\_Alto grado de interdisciplinariedad.

\_Flexibilidad horaria

## **Fomento del plan de lectura**

Se partirá del reciente Plan de Lectura del Centro para llevar a cabo una serie de actuaciones en el aula y en la planificación de las distintas asignaturas para garantizar que el alumnado recurre a la lectura con asiduidad y de manera provechosa.

Para ello, se recogen las siguientes actuaciones concretas a aplicar en las asignaturas del Departamento:

Realización de lecturas en clase, por turnos, del material didáctico que se esté trabajando en cada momento.

Realización de lecturas individuales del motivo de investigación requerido en la actividad en curso.

Escribir guiones para proyectos audiovisuales que posteriormente serán revisados por otros compañeros pertenecientes al mismo grupo, de esta forma se fomenta la lectura analítica.

Lectura de artículos y contenidos didácticos relacionados con la Historia del Arte para desarrollar determinadas actividades.

Promover una sección en la Biblioteca del centro, de la que se pueden pedir prestados libros sobre la materia.

Realización de trabajos de manera voluntaria u obligatoria que requieran leer un recurso concreto para su posterior análisis crítico y comentario en clase.

## **PLANES DE VITAL IMPORTANCIA PARA EL CENTRO:**

1. Plan Compigedu. Plan Tic de Centro (ver acciones graduadas contenidas en la agenda de los alumnos)
2. Plan de fomento a la lectura. (modificación: Teams de Biblioteca, actividades para el día del libro, plan de lectura...nos lo presentó David)
3. Plan de mejora: Biblioteca (Proyecto que incorpora lo sonoro, el cine, la música, la biblioteca pasa a ser un espacio multidisciplinar y abierto, reto lector, la lectura semana, etc) Aula: 2.14
4. Proyecto de autonomía (Apoyos inclusivos en el aula para Leng, Mat, Ingl. Se renueva anualmente)
5. Proyecto 2030: Se amplían los apoyos inclusivos de las 3 materias hasta 4º de ESO y se amplían a todas las materias posibles. Metodologías activas. Tenemos beneficios y también obligaciones (rendimos cuentas trimestrales)
6. Proa+: Clases por la tarde para 1º y 2º de eso por las tardes. / Acompañamiento para la titulación 4º Eso (inglés, mates y lengua). Charlas para alumnos y familias
7. Complemento y avance en el modelo de Convivencia. Importancia de los círculos de diálogo y la resolución pacífica de conflictos (mediación, alumnos ayudantes, escucha activa, asertividad y empatía).
8. Aventura-T



## 7. Materiales curriculares y recursos didácticos

Los criterios de selección de los materiales docentes curriculares que adopten los equipos docentes se ajustan a un conjunto de criterios homogéneos que proporcionan respuesta efectiva a los planteamientos generales de intervención educativa y al modelo antes propuesto. De tal modo, se establecen ocho criterios o directrices generales que ayudan a evaluar la pertinencia de la selección:

\_Recursos de desarrollo

\_Adecuación al contexto educativo del centro.

\_Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados de la programación.

\_Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de temas transversales.

\_Acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.

\_Adecuación a los criterios de evaluación del centro.

\_Variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.

\_Claridad y amenidad gráfica y expositiva.

\_Existencia de otros recursos que facilitan la tarea educativa.

\_Entre los recursos didácticos, se podrán utilizar los siguientes:

\_Materiales de desarrollo curricular

\_La explicación del profesor; si no es imprescindible, mejor que los propios alumnos vayan progresando en el autoaprendizaje

\_Soportes facilitados por la Junta (Plataforma Educamos, con sus aulas virtuales)

\_Blocs de dibujo.

\_Lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, acuarelas...

\_Modelos varios de escayola y jarrones de barro y cerámica para dibujo del natural.

\_Sólidos básicos en madera y plástico. Piezas industriales y de fontanería para croquis acotados y representación en dibujo técnico.

\_Se emplearán figuras geométricas tridimensionales y planas para familiarizar a los alumnos con los cuerpos geométricos.

\_Material de dibujo (regla, compás...).

\_Material para reciclaje.

\_Material informático. Una cámara digital, internet, programas de tratamiento de texto y de imágenes, y anuncios publicitarios audiovisuales.

\_Papel de todos los tipos, cartulinas, cartón...

\_Láminas de arte.

\_Plastilina, arcilla, escayola...

\_Instrumentos de modelaje.

\_Libros de apoyo y bibliografía de consulta del Departamento de Dibujo.

Uso de las fichas de trabajo, actividades interactivas, animaciones, vídeos, autoevaluaciones, etc., del entorno Savia digital: [smsaviadigital.com](http://smsaviadigital.com), como herramientas que permiten atender diferentes necesidades y con distintos fines:

\_Reforzar y consolidar los conceptos y aprendizajes básicos.

\_Ampliar contenidos y profundizar en ellos.

\_Desarrollar los estándares más procedimentales del currículo, como la escucha activa, la empatía, el debate, a través de tareas competenciales cercanas a los intereses de los alumnos.

\_Investigar sobre problemas reales asociados a la materia a través del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).

\_Activar estrategias y mecanismos de comprensión lectora a partir de textos literarios y no literarios afines a la materia: buscar información, interpretar y relacionar datos, y reflexionar sobre el contenido y la forma.

\_Uso del entorno Savia digital para la interacción profesor-alumno de manera individualizada.

\_Uso habitual de las TIC. Entre otras, recomendamos las siguientes direcciones web:

[Páginas web de museos, monográficas de artistas, etc.](#)

<http://www.smconectados.com>

<http://www.profes.net>

<http://www.librosvivos.net>

<http://www.educacionplastica.net/>

<http://blog.educastur.es/luciaag/>

<http://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/>

<http://www.artehistoria.jcyl.es/>

<http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/>

<http://www.educared.org>

Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.

H. Concreción de los proyectos significativos de la materia y participación en Proyectos de Aprendizaje-servicio.

## **DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS**

### **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

El Departamento de Artes Plásticas participará y colaborará en las siguientes actividades complementarias planteadas desde éste y otros departamentos del centro, durante el curso escolar 2022-2023

Proyecto de innovación educativa Aventura-T

Concurso para encontrar el logotipo de la biblioteca

Proyecto del Reto Lector

Proyecto expositivo de trabajos de Navidad

Proyecto “De lo espiritual en el arte”

Proyecto de formación en cómic

Proyecto expositivo “Miradas culturales” Día del libro.

### **ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES**

El Departamento de Artes Plásticas planea para el curso escolar 2022-2023 la siguiente actividad extraescolar:

Salida fotográfica. Formas, texturas y colores en Las Navas del Marqués.

## Plan de actividades complementarias, extraescolares y extracurriculares

Se consideran actividades complementarias las planificadas por los docentes que utilicen espacios o recursos diferentes al resto de actividades ordinarias del área, aunque precisen tiempo adicional del horario no lectivo para su realización. Serán evaluables a efectos académicos y obligatorios tanto para los profesores como para los alumnos. No obstante, tendrán carácter voluntario para los alumnos las que se realicen fuera del centro o precisen aportaciones económicas de las familias, en cuyo caso se garantizará la atención educativa de los alumnos que no participen en las mismas.

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

- \_Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.
- \_Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.
- \_Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.
- \_Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.
- \_Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.
- \_Estimular el deseo de investigar y saber.
- \_Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.
- \_Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.

### **Propuesta de actividades complementarias 2022-2023:**

- \_Proyecto de innovación educativa Aventura-T
- \_Concurso para encontrar el logotipo de la biblioteca
- \_Proyecto del Reto Lector
- \_Proyecto expositivo de trabajos de Navidad
- \_Proyecto “De lo espiritual en el arte”
- \_\_Proyecto de formación en cómic
- \_Proyecto expositivo “Miradas culturales” Día del libro.
- \_Salidas campestres para la realización de obras de Landart en los campos cercanos al instituto

La organización de estas actividades tendrá siempre en cuenta los criterios establecidos en las Normas de Convivencia Organización y Funcionamiento del Centro. En lo referente a visitas y actividades extraescolares, el Dpto. decide no proponer ninguna para este año.

Por el contrario, participaremos en todas las actividades organizadas por el centro como: Animación a la lectura.

## **I. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.**

### **Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje**

La definición más simple de evaluar es la de “asignar un valor a algo, juzgar”. La tarea de evaluar representará el cauce de información que nos permita formular juicios que, a su vez, puedan llevar a la toma de decisiones.

En la actualidad, hay que considerarla como una vía para valorar parcial o globalmente todo el proceso de enseñanza-aprendizaje; es decir, no solamente si los alumnos han conseguido los objetivos y contenidos previstos, han alcanzado las competencias clave, sino también el proceso: método, tiempos, actividades, papel del profesor y del alumno, etc.

Es importante diferenciarla de la calificación. Si bien la evaluación se ve reflejada en el resultado numérico que es la calificación, no siempre habrá de ser reflejada en este número, sino, por ejemplo, en actuaciones a lo largo del curso respecto a la flexibilidad de la programación didáctica o gestión del aula.

### **Características de la evaluación**

Esta materia contribuye al logro de los objetivos de la etapa en la siguiente medida:

La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos de la Educación Secundaria Obligatoria debe reunir estas propiedades:

Ser continua, porque debe atender al aprendizaje como proceso, contrastando diversos momentos o fases. Ello implica que habrá actividades avanzadas que puedan suponer la superación de anteriores actividades si el caso lo requiere.

Tener carácter formativo, porque debe tener un carácter educativo y formador y ha de ser un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

Ser integradora, porque atiende a la consecución del conjunto de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondientes.

Ser individualizada, porque se centra en la evolución personal de cada alumno.

Ser cualitativa, en la medida que aprecia todos los aspectos que inciden en cada situación particular y evalúa de manera equilibrada diversos aspectos del alumno, no solo los de carácter cognitivo.

En el desarrollo de la actividad formativa, definida como un proceso continuo, existen varios momentos clave, que inciden de una manera concreta en el proceso de aprendizaje:

#### Evaluación inicial

Permite conocer cuál es la situación de partida y actuar desde el principio de manera ajustada a las necesidades, intereses y posibilidades del alumnado.

Analizar la forma de trabajar de cada alumno, con el propósito de ayudar y corregir. La forma de comunicarse por medio la imagen.

Se realiza al principio del curso o unidad didáctica, para orientar sobre la programación, metodología a utilizar, organización del aula, actividades recomendadas, etc.

Utiliza distintas técnicas para establecer la situación y dinámica del grupo clase en conjunto y de cada alumno individualmente.

Afectará más directamente a las primeras fases del proceso: diagnóstico de las condiciones previas y formulación de los objetivos.

#### **Evaluación formativa-continua**

Valora el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo del mismo.

Orienta las diferentes modificaciones que se deben realizar sobre la marcha en función de la evolución de cada alumno y del grupo, y de las distintas necesidades que vayan apareciendo.

Tiene en cuenta la incidencia de la acción docente.

Se aplica a lo que constituye el núcleo del proceso de aprendizaje: objetivos, estrategias didácticas y acciones que hacen posible su desarrollo.

#### Evaluación sumativa-final

Consiste en la síntesis de la evaluación continua y constata cómo se ha realizado todo el proceso.

Refleja la situación final del proceso.

Permite orientar la introducción de las modificaciones necesarias en el proyecto curricular y la planificación de nuevas secuencias de enseñanza-aprendizaje.

Se ocupa de los resultados, una vez concluido el proceso, y trata de relacionarlas con las carencias y necesidades que en su momento fueron detectadas en la fase del diagnóstico de las condiciones previas.

Asimismo, se contempla en el proceso la existencia de elementos de autoevaluación y coevaluación, de manera que los alumnos se impliquen y participen en su propio proceso de aprendizaje. De este modo, la evaluación deja de ser una herramienta que se centra en resaltar los errores cometidos, para convertirse en una guía para que el alumno comprenda qué le falta por conseguir y cómo puede lograrlo.

### **Los Referentes Para La Evaluación**

En el anterior epígrafe se establecieron los criterios de evaluación que han de servir como referente para la evaluación, y que se concretan en los estándares de aprendizaje evaluables, que son la referencia concreta fundamental a la hora de evaluar. Las herramientas de evaluación que se propondrán, por tanto, no deben intentar medir el grado de consecución de los contenidos en sí mismos, sino de los estándares de aprendizaje propuestos que, intrínsecamente, siempre implicará la adquisición de los contenidos asociados.

A su vez, al tener cada estándar una competencia(s) clave(s) asociada, se podrá medir cuantitativamente el nivel de desempeño del alumnado en cada una de dichas competencias clave. Para ello, se partirá de los resultados obtenidos en cada estándar de aprendizaje evaluable y del propio análisis de los instrumentos de evaluación descritos más adelante.

### **Instrumentos o pruebas.**

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

Deben ser útiles, esto es, han de servir para medir exactamente aquello que se pretende medir: lo que un alumno sabe, hace o cómo actúa.

Han de ser viables, su utilización no ha de entrañar un esfuerzo extraordinario o imposible de alcanzar.

Entre otros instrumentos de evaluación conviene citar los siguientes:

### **Exploración inicial**

Para conocer el punto de partida, resulta de gran interés realizar un sondeo previo entre los alumnos. Este procedimiento servirá al profesor para comprobar los conocimientos previos sobre el tema y establecer estrategias de profundización; y para el alumno, para informarle sobre su grado de conocimiento de partida.

Puede hacerse mediante una breve encuesta oral o escrita, a través de una ficha de Evaluación Inicial. Normalmente se utilizarán las preguntas para iniciar el tema y una posterior aplicación del Aprendizaje Significativo.

### **Cuaderno del profesor**

Es una herramienta crucial en el proceso de evaluación. En ella se encuentran todos los elementos que se van evaluando, así como los comentarios o anotaciones que se realizan. Se utilizará el soporte Additio, que también puede ser sustituido por Excel o Idoceo. Estas herramientas permiten valorar de forma ponderada cada entrega del alumnado y relacionarla con los estándares correspondientes.

Cada curso-unidad tendrá su propio libro con una hoja por cada alumno para un seguimiento personalizado, donde se anoten todos los elementos que se deben tener en cuenta: asistencia, rendimiento en tareas propuestas, participación, conducta, resultados de las pruebas y trabajos, etc.

### **Observación diaria**

Se realizará una observación diaria de elementos como los siguientes:

Valoración de los estándares basados en el trabajo de cada día, muy utilizado para calibrar hábitos y comportamientos deseables.

Participación en las actividades del aula, como debates, puestas en común..., que son un momento privilegiado para la evaluación de actitudes. El uso de la correcta expresión oral será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno.

Trabajo, interés, orden y solidaridad dentro del grupo.

Desempeño en las competencias clave, en especial las relacionadas con los estándares correspondientes a la unidad didáctica en curso.

### **Cuaderno de clase**

En él, el alumno anota los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos. En él se consignarán los trabajos escritos, desarrollados individual o colectivamente en el aula o fuera de ella, que los alumnos deban realizar a petición del profesor.



El uso de la correcta expresión escrita será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno. Su actualización y corrección formal permiten evaluar el trabajo, el interés y el grado de seguimiento de las tareas del curso por parte de cada alumno y ayudará a valorar distintas actividades, así como la organización y limpieza del mismo.

Constará de un bloc de dibujo tamaño A5 especificado en la lista de materiales al inicio de curso. En él anotarán todo lo que será necesario para ir superando la asignatura, desde apuntes de clases teóricas hasta bocetos para la realización de proyectos más amplios.

En ella también dispondrán de una tabla en la que irán anotando las entregas que tienen que ir realizando, la fecha en la que ha de ser entregada y la nota obtenida.

### **Pruebas objetivas**

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

De información: con ellas se puede medir el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos importantes, etc.

De elaboración: evalúan la capacidad del alumno para estructurar con coherencia la información, establecer interrelaciones entre factores diversos, argumentar lógicamente, etc. Estas tareas competenciales persiguen la realización de un producto final significativo y cercano al entorno cotidiano.

De investigación: aprendizajes basados en problemas (PBL).

Trabajos individuales o colectivos sobre un tema cualquiera.

Fichas de observación grupos-clase.

Actividades en las que se realice una aplicación práctica de los contenidos teóricos de la asignatura.

Proyectos en los que se han de aplicar los conocimientos de forma creativa y con nuevos niveles de desempeño. En ellas se valora muy positivamente la fidelidad de la técnica que muestre la comprensión de los conceptos, la creatividad y originalidad de la propuesta, con la que siempre demostrarán ir más allá de lo establecido; y por último el proceso empleado para ello, que forma parte de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Qué evaluar

**Se evaluará el proceso de enseñanza aprendizaje a través de:**

Todos los instrumentos variados que permitan ser contrastados.

La consecución de las competencias a través de los estándares de aprendizaje.

La observación sistemática (diarios de clase, observación directa del profesor...).

El análisis de las producciones de los alumnos (cuaderno de actividades, trabajos diversos, textos escritos, producciones orales, investigaciones...).

Los intercambios orales con los alumnos (diálogos, entrevistas...).

Las pruebas específicas (objetivas, exposición de temas, interpretación de datos...)

Las actividades diarias de clase.

Es decir, todos los instrumentos que se hayan utilizado para así conseguir una objetividad absoluta, los cuales tendrán un valor en su rúbrica correspondiente. La media proporcional según el valor de cada una de ellas determinará el valor de la rúbrica final que tendrá una correspondencia con la nota numérica.

### **Cómo evaluar**

En cuanto a la valoración, es más oportuno referirse a la suma de apreciaciones extraídas con las rúbricas indicadas anteriormente de cada uno de los instrumentos de evaluación indicados también anteriormente. Por otro lado, se tendrá en cuenta el avance intelectual del alumno/a según resultados de las evaluaciones iniciales.

Así pues, de cada unidad didáctica se extraerán varios indicadores de evaluación, normalmente referidos a la técnica, la creatividad y el proceso, que serán ponderados en una nota numérica final, que representará el nivel de adquisición de los estándares y competencias que entran dentro de cada indicador.

La media de todos ellos dará la rúbrica conseguida en dicha unidad y a la que se le asignará una equivalencia numérica, en una escala del 1 al 10. Recordar que las rúbricas de evaluación tienen que atender a la diversidad del alumnado.

### **Cuándo evaluar**

Lógicamente nuestra evaluación será paralela a nuestro proceso de enseñanza, día a día, cada vez que utilicemos un instrumento de evaluación. Cada uno de estos momentos se tendrá en cuenta en cada una de las Evaluaciones, es decir, en la Evaluación Inicial, Primera, Segunda, Ordinaria y Extraordinaria así como en la evaluación de Pendientes.

Desglosamos el procedimiento de la Evaluación Inicial:

En los primeros días lectivos del presente curso, se realizará la evaluación inicial del alumnado de 1º y 3º de ESO para detectar el grado de desarrollo alcanzado en los aprendizajes básicos y sobre el dominio de los contenidos y las competencias adquiridas en relación con la materia.

Dicha evaluación consistirá en una prueba de carácter práctico que cada alumno realizará individualmente. En ella se pedirá la realización de una actividad que tenga tanto carácter técnico como creativo. De esta manera, se podrá evaluar cómo afronta el alumno el proceso para abordar un problema creativo que tiene determinados requerimientos técnicos.

La duración completa de la prueba de evaluación durara lo que crea conveniente el profesor

Los resultados se presentarán en la sesión de evaluación inicial, a realizar durante la primera quincena de octubre.

**Se utilizarán los siguientes procedimientos:**

Utilización de los instrumentos y materiales propios de la Expresión Plástica.

Aplicación de los principales fundamentos de la Expresión Plástica, Visual y Audiovisual en la realización de los trabajos prácticos.

Aplicación de los trazados básicos del dibujo técnico en la realización de las láminas correspondientes.

Aplicación de las nuevas tecnologías (TIC) y los programas de dibujo y de diseño en la realización de trabajos sencillos.

Debido a la naturaleza de la asignatura, la evaluación inicial puede comprender más de una actividad, y así desglosar más eficazmente los apartados que se valoran.

**En relación con los criterios de calificación:**

- Se establecen los criterios de calificación (o peso) de cada uno de los criterios de evaluación de la materia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
1.1	2,22%
1.2	2,22%
1.3	2,22%
2.1	2,22%
2.2	2,22%
2.3	2,22%
3.1	2,22%
3.2	2,22%

3.3	2,22%
3.4	2,22%
4.1	2,22%
4.2	2,22%
5.1	2,22%
5.2	2,22%
5.3	2,22%
6.1	2,22%
6.2	2,22%
7.1	2,22%
7.2	2,22%
7.3	2,22%
7.4	2,22%
8.1	2,22%
8.2	2,22%
8.3	2,22%
8.4	2,22%

En virtud de la relación entre instrumentos y criterios de evaluación, se determinan, a continuación, los criterios de calificación de cada instrumento de evaluación:

Instrumentos de evaluación	Criterios de calificación
Trabajo de clase	50 %
Prueba escrita	33 %
Prueba oral	7 %
Observación diaria	7 %
Trabajo de investigación	3 %
TOTAL	100 %

Atención a las diferencias individuales del alumnado

En virtud de la relación entre situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación, se determinan, a continuación, los criterios de calificación de cada situación de aprendizaje:

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	PESO %
----------------------------	--------

Situación de aprendizaje 1	%
Situación de aprendizaje 2	%
DEPENDIENDO DE GRUPO Y ALUMNO	

Secuencia ordenada de unidades temporales de programación (unidades didácticas, unidades temáticas, proyectos u otros)

Se consideran actividades complementarias las planificadas por los docentes que utilicen espacios o recursos diferentes al resto de actividades ordinarias del área, aunque precisen tiempo adicional del horario no lectivo para su realización. Serán evaluables a efectos académicos y obligatorios tanto para los profesores como para los alumnos. No obstante, tendrán carácter voluntario para los alumnos las que se realicen fuera del centro o precisen aportaciones económicas de las familias, en cuyo caso se garantizará la atención educativa de los alumnos que no participen en las mismas.

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.

Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.

Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.

Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.

Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.

Estimular el deseo de investigar y saber.

Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.

Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.

## **J. Propuesta de actividades complementarias 2022-2023:**

\_Proyecto de innovación educativa Aventura-T

\_Concurso para encontrar el logotipo de la biblioteca

- \_Proyecto del Reto Lector
- \_Proyecto expositivo de trabajos de Navidad
- \_Proyecto “De lo espiritual en el arte”
- \_Proyecto de formación en cómic
- \_Proyecto expositivo “Miradas culturales” Día del libro.

La organización de estas actividades tendrá siempre en cuenta los criterios establecidos en las Normas de Convivencia Organización y Funcionamiento del Centro. En lo referente a visitas y actividades extraescolares, el Dpto. decide no proponer ninguna para este año.

Por el contrario participaremos en todas las actividades organizadas por el centro como: Animación a la lectura.

## **K. Planificación, coordinación, ejecución y evaluación en los Apoyos Inclusivos (si procede).**

La Educación Secundaria Obligatoria se organiza de acuerdo con los principios de educación común y de atención a las necesidades de todos alumnos. Pero estos tienen distinta formación, distintas capacidades, distintos intereses... Por ello, la atención a la diversidad debe convertirse en un aspecto esencial de la práctica docente diaria.

Medidas de inclusión a nivel de centro

Las estrategias organizativas que el centro pone en marcha para favorecer los procesos de aprendizaje de un grupo de alumnos y alumnas:

Dos profesores en el aula Desdobles en 1º

Criterios de evaluación e indicadores de logro, junto a los contenidos con los que se asocian.

Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia.

Metodología didáctica.

Concreción de los proyectos significativos de la materia y participación en Proyectos de Aprendizaje-servicio.

Materiales y recursos de desarrollo curricular.

Concreción de planes, programas y proyectos del centro vinculados con el desarrollo del currículo de la materia.

Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

Atención a las diferencias individuales del alumnado

Secuencia ordenada de unidades temporales de programación (unidades didácticas, unidades temáticas, proyectos u otros)

Planificación, coordinación, ejecución y evaluación en los Apoyos Inclusivos (si procede).