



Programación didáctica

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

Curso 2024/2025
IES CRISTO DEL ROSARIO | ZAFRA

Índice

1. MARCO LEGISLATIVO
2. INTRODUCCIÓN
3. ASPECTOS GENERALES
 - 3.1. Composición del departamento
 - 3.2. Materias que se imparten
 - 3.3. Calendario de reuniones
 - 3.4. Decisiones didácticas y metodológicas
 - 3.4.1. Enfoques metodológicos adecuados a los contextos digitales
 - 3.4.2. Actividades
 - 3.4.3. Actividades desarrolladas en el PLEA
4. PROGRAMACIÓN 1ºESO, 3ºESO Y 1ºBACHILLERATO
 - 4.1. Perfil de salida
 - 4.2. Competencias específicas
 - 4.3. Saberes básicos distribuidos a lo largo del curso
 - 4.4. Contribución de la materia al logro de las competencias
 - 4.3.1. EPVYA
 - 4.3.2. Expresión Artística
 - 4.3.3. Dibujo Técnico
 - 4.4. Contribución de las materias al logro de las competencias
 - 4.4.1. EPVYA y Expresión Artística
 - 4.4.2. Dibujo Técnico
 - 4.5. Situaciones de aprendizaje

4.5.1. 1ºESO

4.5.2. 3ºESO

4.5.3. 4ºESO

4.5.4. Bachillerato

4.6. Criterios, instrumentos y herramientas de evaluación

4.7. Criterios de calificación del aprendizaje del alumnado

4.8. Recursos didácticos y materiales curriculares, con especial atención a enfoques metodológicos adecuados a contextos digitales.

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

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

4.11. Incorporación de los contenidos transversales.

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

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

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

1. MARCO LEGISLATIVO

Durante el curso 2024 / 2025 programamos bajo el marco legislativo de la LOMLOE.

- Legislación estatal
 - *Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo*, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
 - *Real Decreto 243/2022, de 5 de abril*, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
 - *Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo*, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres

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

2. INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3. ASPECTOS GENERALES

3.1. Composición del departamento

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

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

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

3.2. Materias que se imparten

En el curso 2024/2025 el departamento de Dibujo impartirá todas las materias adscritas al mismo. Dichas materias son las siguientes (se indica también el número de horas y grupos por nivel):

Materia	Nivel	Horas	Grupos	Total horas
Educación Plástica, Visual y Audiovisual	1º ESO	3	3	9
Educación Plástica, Visual y Audiovisual	3º ESO	2	2	4

Educación Plástica, Visual y Audiovisual	1º ESO (Bilingüe)	3	2	6
Educación Plástica, Visual y Audiovisual	3º ESO (Bilingüe)	2	2	4
Expresión Artística	4º ESO	3	1	3
Dibujo Técnico I	1º Bachillerato Ciencias	4	2	8

El reparto de dichas materias entre los miembros del departamento es el siguiente, conforme a lo consensuado en reunión mantenida el día 1 de septiembre de 2022.

Ana Aparicio Brandau

Educación Plástica, Visual y Audiovisual	1º ESO	6
Educación Plástica, Visual y Audiovisual	3º ESO	2
Expresión Artística	4º ESO	3
Dibujo Técnico I	1º Bach.	4
Jefatura de Departamento		3
	TOTAL	18

Lluvia Buijs Martín

Educación Plástica, Visual y Audiovisual (Bilingüe)	1º ESO	6
Educación Plástica, Visual y Audiovisual (Bilingüe)	3º ESO	4
Educación Plástica, Visual y Audiovisual	3º ESO	2
Educación Plástica, Visual y Audiovisual	1º ESO	3

Dibujo Técnico	1º Bachillerato	4
	TOTAL	19

3.3. Calendario de reuniones

Las reuniones de departamento se realizarán en horario lectivo, los martes de 11:40 a 12:35, en el aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual *Wolff Vöstell*. De cada reunión se levantará acta, en el que se hará constar los acuerdos alcanzados, las actuaciones llevadas a cabo por el departamento, así como las consideraciones sobre resultados académicos y sobre el seguimiento de las programaciones.

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

3.4. Decisiones didácticas y metodológicas

Lxs miembros del departamento acuerdan, en reunión mantenida el 2 de septiembre de 2024, a las 9:30 horas, que las líneas generales de orden didáctico y metodológico del departamento se basen en los siguientes principios de intervención educativa:

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

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

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

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

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

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

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

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

- *Biblioteca del centro*: Varias de las actividades programadas están estrechamente relacionadas con actividades que se llevan a cabo en la biblioteca escolar “Dulce Chacón”.
Este año también vamos a participar en el diseño de la redistribución del espacio de la biblioteca y en la elaboración de un nuevo mobiliario.
- *Biblioteka*, revista de la Biblioteca escolar “Dulce Chacón”: varias situaciones de aprendizaje tienen como producto final la elaboración de un artículo para la revista del centro. Participamos en la elaboración de material para la revista y en la maquetación de la misma.
- *PLEA*, a través de nuestras asignaturas queremos contribuir al desarrollo de la competencia comunicativa del alumnado, así como fomentar el gusto por la lectura y la escritura. Para este fin hemos definido un programa de actividades incluidas dentro de las SdA que desarrollaremos a lo largo del curso.
- *ApS Diversum*: Parte de la necesidad de sensibilizar a la comunidad educativa en temas relacionados con la diversidad afectivo sexual y de género con el fin de luchar contra la discriminación del colectivo LGBTI y en favor de la igualdad.
- *Ayuda entre Iguales*: Trabaja para crear un clima apropiado en toda la comunidad educativa, favoreciendo la participación directa del alumnado en la mejora de la convivencia. Así como para reducir los casos de trato inadecuado entre el

alumnado e incrementar la percepción de seguridad y bienestar, creando un clima que favorezca la mejora en los resultados positivos.

- *AdFE*: Desde el pasado curso nuestro centro ha iniciado el proyecto de Aula del Futuro con el fin de crear un espacio de trabajo que facilite el uso de metodologías activas. Desde este departamento se está participando activamente en la creación de ese espacio y además en llevar a nuestras materias este cambio metodológico planteando situaciones de aprendizaje que permitan el trabajo colaborativo en distintas áreas o zonas de aprendizaje.
- *Librarium*: Este curso participaremos también en el proyecto de LIBRARIUM, ya que se ha creado un club de lectura para el proyecto DIVERSUM. En él se proponen textos relacionados con temática de diversidad afectivo sexual y de identidades de género para poder trabajar posteriormente con el alumnado y profesorado que lo desee.
- *RadioEdu*: Desde el curso pasado este Departamento participa activamente en el proyecto de nuestra radio educativa Radio Corsario. Varias situaciones de aprendizaje tienen como producto final la creación de un podcast que será grabado y publicado en nuestra radio educativa.
- *Plan de Igualdad*: Por otra parte desde este Departamento se proponen tareas y actividades que abordan la temática de la diversidad afectivo sexual, de género y de identidades de género, así como actividades que trabajan la igualdad de género. Participaremos de manera activa en los actos celebrados en fechas señaladas como son el 25N, el 8M o el 17 de mayo, además de organizar la Semana de la diversidad sexual, de género y de roles de género.

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

3.4.1. Enfoques metodológicos adecuados a los contextos digitales

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

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

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

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

3.4.2. Actividades

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

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

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

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

- **Tareas de Inicio:**

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

- **Tareas de desarrollo:**

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

- **Tareas finales:**

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

Las condiciones que regirán las actividades son:

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

3.4.3. Actividades desarrolladas en el PLEA.

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

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

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

- Propuesta de lecturas para el pasaporte lector:
 - 1º ESO: Luca Novelli, *Leonardo y la mano que dibuja el futuro*, Editex
 - 3º ESO: Javier Rey, *Interperie (novela gráfica basada en la obra de Jesús Carrasco)*, Editorial Planeta
 - 4º ESO: Art Spiegelman, *MAUS*, Reservoir Books
 - 1º de Bachillerato: por determinar.
- Participación en el programa de lectura de centro:
 - El alumnado leerá los últimos o primeros 10 minutos de clase durante un mes.
- Diarios de aprendizaje:
 - En algunas SdA el alumnado usará un diario de aprendizaje como herramienta para promocionar su autonomía en el proceso de aprendizaje y ayudarles a profundizar en sus reflexiones sobre cómo trabajan, qué piensan, cómo se han sentido y qué dificultades han encontrado.
- Exposiciones orales:
 - El alumnado expondrá en público algunos de sus trabajos realizados durante el curso. Estas exposiciones contribuirán a que el alumnado se exprese con mayor claridad, eficacia y seguridad, en su lengua materna.
- Trabajos en grupo:
 - El intercambio de ideas en el aula mejora la expresión verbal del alumnado. De esta manera el alumnado desarrolla habilidades sociales y emocionales, aprendiendo a comunicar sus opiniones y pensamientos de manera adecuada. Mantener una actitud respetuosa en el intercambio de opiniones fomenta la empatía y mejora la capacidad para resolver conflictos de manera constructiva.

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

4.1. Perfil de salida

AL COMPLETAR LA EDUCACIÓN BÁSICA, EL ALUMNO O ALUMNA...	AL COMPLETAR EL BACHILLERATO, EL ALUMNO O LA ALUMNA...
COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA
CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.
CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.	CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que	CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

respetuoso con la propiedad intelectual.	
CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.	CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.	CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.
COMPETENCIA PLURILINGÜE	COMPETENCIA PLURILINGÜE
CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.	CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.	CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.

CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.	CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.
COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM)	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM)
STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.	STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.	STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.
STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo	STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre

pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.	y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.	STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.
STEM5. Emplane acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.	STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.
COMPETENCIA DIGITAL	COMPETENCIA DIGITAL
CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.	CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.
CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.	CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.	CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.
COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER	COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER

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

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

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

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

<p>CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.</p>	<p>CCEC4.1. Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.</p> <p>CCEC4.2. Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.</p>
--	---

4.2. Competencias específicas

A. EPVYA - 1º y 3º ESO

1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.
2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula.
3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.

4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.
5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.
6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.
7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.
8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.

C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA - 4º ESO

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.
2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

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

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

B. DIBUJO TÉCNICO - 1º y 2º de Bachillerato

1. Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.

2. Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

3. Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.

4. Formalizar y definir, de manera apropiada e inequívoca y en todos sus detalles, diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO, valorando asimismo la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.

5. Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D, apreciando su uso en las profesiones actuales y como herramientas ideales de indagación y experimentación.

4.3. Saberes básicos distribuidos a lo largo del curso

4.3.1. EPVYA

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

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

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

BLOQUE C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS: C.2. El proceso creativo.	C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	3º	SdA4	3ºTRIMESTRE
		1º	SdA2	1ºTRIMESTRE
	C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.	3º	TODOS	TODOS
		1º	TODOS	TODOS
BLOQUE C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS: C.3. Geometría.	C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.	1º	SdA3 SdA4	2ºTRIMESTRE 3ºTRIMESTRE
		3º	SdA4	3ºTRIMESTRE
	C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.		SdA2	1ºTRIMESTRE
	C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.	1º	SdA3 SdA4	2ºTRIMESTRE 3ºTRIMESTRE
C.3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.	3º	SdA5	3ºTRIMESTRE	
BLOQUE D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL: D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos	D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales	1º	SdA2 SdA3	1ºTRIMESTRE 2ºTRIMESTRE
		3º		
	D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.	1º	SdA2 SdA3 SdA4	TODOS
		3º	SdA1 SdA3 SdA4	TODOS
	D.1.3. Desinformación y manipulación.	1º	SdA4	3ºTRIMESTRE
		3º	SdA4	3ºTRIMESTRE
BLOQUE D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL: D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales.	D.2.1. Dibujos creados por ordenador.	1º	SdA2	1ºTRIMESTRE
	D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.	1º	SdA2	1ºTRIMESTRE
	D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador.	1º	SdA2	1ºTRIMESTRE
	D.2.4. Animaciones básicas por ordenador.	3º	SdA4	3ºTRIMESTRE
BLOQUE D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL: D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico.	D.3.1. La fotografía. Origen y evolución.	3º	SdA1	1ºTRIMESTRE
	D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones.	3º	SdA1	1ºTRIMESTRE
	D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.	3º	SdA1	1ºTRIMESTRE
	D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos	3º	SdA1	1ºTRIMESTRE
	D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la	3º	SdA3	2ºTRIMESTRE
	D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo.	1º	SdA1 SdA4	1ºTRIMESTRE 3ºTRIMESTRE
		3º	SdA3	3ºTRIMESTRE
	D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.	3º	SdA3	3ºTRIMESTRE
	D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.	1º	SdA4	3ºTRIMESTRE
	D.3.9. Nuevos formatos digitales.	1º	SdA4	3ºTRIMESTRE
	D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.	1º	SdA4	3ºTRIMESTRE
D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtítulo y audiodescripción.	1º	SdA4	3ºTRIMESTRE	

4.3.2. Expresión artística

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

Los saberes básicos se agrupan de la siguiente forma:

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

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

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

4.3.3. Dibujo Técnico

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

Están organizados en los cuatro bloques siguientes:

1. Fundamentos geométricos
2. Geometría proyectiva

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

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

B	A.4. Construcción	A.4.2.1. Triángulos y cuadriláteros. Métodos de construcción indirectos.	2º		1ª EVALUACIÓN
	A.5. Tangencias. Potencia e inversión.	A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.	1º	SdA2.1.	2ª EVALUACIÓN
		A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.	1º	SdA2.1.	2ª EVALUACIÓN
		A.5.2.1. Potencia de un punto respecto a una circunferencia.	2º		1ª EVALUACIÓN
		A.5.2.2. Eje radical y centro radical.	2º		1ª EVALUACIÓN
		A.5.2.3. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión.	2º		1ª EVALUACIÓN
	A.6. Transformaciones geométricas.	A.6.1.1. Simetría axial y radial.	1º	SdA2.1.	2ª EVALUACIÓN
		A.6.1.2. Homotecia-escalas	1º	SdA2.1.	2ª EVALUACIÓN
		A.6.2.1. Transformaciones geométricas: homología y afinidad.	2º		1ª EVALUACIÓN
		A.6.2.2. Homología y afinidad aplicados a la resolución de problemas en los sistemas de representación.	2º		1ª EVALUACIÓN
	A.7. Curvas cónicas	A.7.1.1. Definición, propiedades y elementos constructivos.	1º	SdA2.1.	2ª EVALUACIÓN
		A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.	1º	SdA2.1.	2ª EVALUACIÓN
		A.7.2.1. Curvas cónicas: métodos de construcción avanzados.	2º		1ª EVALUACIÓN
		A.7.2.2. Rectas tangentes a curvas cónicas.	2º		1ª EVALUACIÓN
		A.7.2.3. Trazado con y sin herramientas digitales.	2º		1ª EVALUACIÓN
	B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.	B.1.1.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.	1º	SdA3.1.	2ª EVALUACIÓN
		B.1.1.2. Sistemas de representación. Fundamentos.	1º	SdA3.1.	2ª EVALUACIÓN
		B.1.2.1. Sistemas de representación. Ampliación.	2º		2ª EVALUACIÓN
	B.2.	B.2.1.1. Representación de punto, recta y plano. Determinación del plano.	1º	SdA4.1.	3ª EVALUACIÓN
		B.2.1.2. Traza de rectas y planos con planos de proyección.	1º	SdA4.1.	3ª EVALUACIÓN

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

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

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

4.4. Contribución de las materias al logro de las competencias

4.4.1. EPVYA Y Expresión artística

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

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

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

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

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

			2 y 3 Tecnología y Digitalización 9 Música 3 y 5 Lengua Castellana y Literatura 4 Educación en Valores Cívicos y Éticos
5	4 de Educación en Valores Cívicos y Éticos 2 Geografía e Historia 4 de Música		
6	6 y 7 de Matemáticas 2 de Biología y Geología de Geografía e Historia		
7	2 de Tecnología y Digitalización		
8	2 de Economía y Empresas 10 de Lengua Castellana y Literatura 4 de Música		

C) Relaciones de las competencias específicas con las competencias clave

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

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		COMPETENCIAS CLAVE	DESCRIPTORES DE LAS CC
1º y 3º ESO	4º ESO		
1		Competencia en conciencia y expresiones culturales Competencia ciudadana	1
2		Competencia en conciencia y expresiones culturales	2

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

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

1. EPVYA - 1º y 3º ESO

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1	
<p><u>Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y <u>entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.</u></u></p> <p>Al final de 3º de ESO, el alumnado conocerá de forma básica los distintos periodos del arte en España, Europa y el resto del mundo, valorando la importancia de conservar ese patrimonio (...).</p>	
<p>Criterios de evaluación:</p> <p>Criterio 1.1.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Identifica y valora factores históricos y sociales de una obra artística. → Identifica y valora función y finalidad de una obra artística. → Describe (de forma oral, escrita, visual o audiovisual) diferentes corrientes artísticas. → Muestra respeto e interés en la descripción. → Incorpora la perspectiva de género en la descripción. <p>Criterio 1.2.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Valora la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico. → Utiliza el patrimonio como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones. → Integra, por medio de sus creaciones, aspectos de su propia identidad cultural. 	<p>Saberes Básicos: 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte. - A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género <hr/> <p>Descriptor Competencias Clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1. <hr/> <p>Conexiones con C.E. de otras materias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Y 2 de Geografía e Historia - 3 Formación y orientación laboral - 1 de Música

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2

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

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

Criterios de evaluación:

Criterio 2.1.

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

Criterio 2.2.

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

Criterio 2.3.

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

Criterio 2.4.

- Disfruta del arte.
- Comparte sus impresiones y emociones.
- Expresa su opinión personal de forma abierta.

Saberes Básicos:

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

Descriptor Competencias Clave:

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

Conexiones con C.E. de otras materias:

- 3 LCL

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3

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

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

Criterios de evaluación:

Criterio 3.1.

- Analiza los elementos que constituyen las creaciones visuales.
- Describe las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales.

Criterio 3.2.

- Realiza una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan.
- Concede importancia al proceso reflexivo y al intercambio de opiniones.

Saberes Básicos:

- B.2. Elementos básicos del lenguaje:
 - B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.
 - B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

Descriptorios Competencias Clave:

- CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.
-

Conexiones con C.E. de otras materias:

- 5 y 10 LCL
- 9 GeH
- 1 de Música

COMPETENCIA ESPECÍFICA 4

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

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

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

Criterios de evaluación:

Criterio 4.1.

- Reconoce los rasgos particulares de cada lenguaje artístico.

Criterio 4.2.

- Establece conexiones entre diferentes lenguajes (fotografía, cómic, cine, publicidad...), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso.
- Busca, combina y reutiliza diferentes imágenes en sus producciones.

Criterio 4.3.

- Realiza proyectos artísticos con creatividad.
- Muestra iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.

Saberes Básicos:

- C.1. Técnicas artísticas:
 - C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráficoplástica en dos dimensiones.
 - C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- C.2. El proceso creativo
 - C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
 - C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.

Descriptor Competencias Clave:

- CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

Conexiones con C.E. de otras materias:

- 3 EyE
- 1 de Música

COMPETENCIA ESPECÍFICA 5

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

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

Criterios de evaluación:

Criterio 5.1.

- Expresa ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales.

Criterio 5.2.

- Realiza diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales.
- Integra en sus mensajes racionalidad, empatía y sensibilidad.

Criterio 5.3.

- Analiza los aspectos formales y sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales
- Explica su pertenencia a un contexto cultural.
- Muestra empatía, actitud colaborativa y respetuosa.

Saberes Básicos:

- B.1. Percepción y comunicación visual:
 - B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.
 - B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas:
 - B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.

Descriptor Competencias Clave:

- CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4

Conexiones con C.E. de otras materias:

- 4 EVCyE
- 2 GeH
- 4 de Música

COMPETENCIA ESPECÍFICA 6

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

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

Criterios de evaluación:

Criterio 6.1.

- Reproduce diseños basados en tangencias.
- Reproduce diseños basados en curvas técnicas.
- Reproduce diseños basados en polígonos.
- Reproduce diseños basados en simetrías.
- Crea diseños propios basados en tangencias.
- Crea diseños propios basados en curvas técnicas.
- Crea diseños propios basados en polígonos.
- Crea diseños propios basados en simetrías.

Criterio 6.2.

- Crea redes modulares a partir del hexágono y el hexaedro.
- Representa volúmenes en perspectiva isométrica a partir de redes.

Criterio 6.3.

- Dibuja paisajes urbanos utilizando los principios de la perspectiva cónica.

Criterio 6.4.

- Hace un uso apropiado del material específico de dibujo técnico.
- Realiza trabajos con precisión, claridad y limpieza.

Saberes Básicos:

- A.2. Historia de la arquitectura:
 - A.2.1. Patrimonio arquitectónico.
 - A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.
- C.3. Geometría:
 - C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.
 - C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.
 - C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.
 - C.3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.

Descriptor Competencias Clave:

- CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3

Conexiones con C.E. de otras materias:

- 6 y 7 Matemáticas
- 2 ByG
- GEografía e Historia

COMPETENCIA ESPECÍFICA 7

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

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

Criterios de evaluación:

Criterio 7.1.

- Crea y manipula imágenes fijas con programas informáticos.
- Crea y manipula imágenes animadas con programas informáticos.

Criterio 7.2.

- Realiza proyectos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad.
- Propone soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos.
- Muestra interés por experimentar.

Saberes Básicos:

- D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales:
 - D.2.1. Dibujos creados por ordenador.
 - D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.
 - D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador
 - D.2.4. Animaciones básicas por ordenador.
- D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico:
 - D.3.1. La fotografía. Origen y evolución.
 - D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones.
 - D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.
 - D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.
 - D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.
 - D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo.
 - D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.

Descriptor Competencias Clave:

- CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

Conexiones con C.E. de otras materias:

- 2 Tecnología y digitalización

COMPETENCIA ESPECÍFICA 8

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

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

Criterios de evaluación:

Criterio 8.1.

- Reconoce los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano.
- Expone conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas y económicas de las producciones artísticas.

Criterio 8.2.

- Organiza de manera ordenada las diferentes etapas del desarrollo de un proyecto artístico.
- Organiza de manera colaborativa dichas etapas.

Criterio 8.3.

- Expone el proceso de elaboración y el resultado final de los proyectos artísticos.
- Reconoce errores, busca soluciones y estrategias para mejorar el producto.
- Valora las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen los proyectos artísticos.

Saberes Básicos:

- D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos:
 - D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.
 - D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.
 - D.1.3. Desinformación y manipulación.
- D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico:
 - D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.
 - D.3.9. Nuevos formatos digitales.
 - D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.
 - D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtítulo y audiodescripción

Descriptorios Competencias Clave:

- CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

Conexiones con C.E. de otras materias:

- 2 EyE
- 10 LCL
- 4 de Música

2. EXPRESIÓN ARTÍSTICA

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1	
<p>Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p> <p>El alumnado desarrollará un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas</p>	
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Criterio 1.1. - Criterio 1.2. - Criterio 1.3. 	<p>Saberes Básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. - Técnicas de dibujo y pintura: Técnicas secas y húmedas. - Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. - Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. - Grafiti y pintura mural. - Técnicas básicas de creación de volúmenes. - Ensamblaje artístico - El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.
	<p>Descriptor Competencias Clave:</p> <ul style="list-style-type: none"> - CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.
	<p>Conexiones con C.E. de otras materias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Educación en valores cívicos y éticos - 1, 3, 4 y 5 EPVYA - 7 Geografía e Historia - 1 Música - 4 Educación en Valores Cívicos y Éticos - 3 Lengua Castellana y Literatura

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2

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

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

Criterios de evaluación:

- Criterio 2.1.
- Criterio 2.2.

Saberes Básicos:

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

Descriptor Competencias Clave:

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

Conexiones con C.E. de otras materias:

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

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3

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

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

Criterios de evaluación:

- Criterio 3.1.
- Criterio 3.2.

Saberes Básicos:

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

Descriptor Competencias Clave:

- CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

Conexiones con C.E. de otras materias:

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

COMPETENCIA ESPECÍFICA 4

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

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

Criterios de evaluación:

- Criterio 4.1.
- Criterio 4.2.
- Criterio 4.3.

Saberes Básicos:

- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La imagen secuenciada.
- Proyectos de videoarte.

Descriptorios Competencias Clave:

- CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

Conexiones con C.E. de otras materias:

- 7 Economía y Emprendimiento
- 2, 5, 6 y 8 EPVYA
- 4 Música
- 3 Biología y Geología
- 2 y 3 Tecnología
- 2 y 3 Tecnología y Digitalización
- 9 Música
- 3 y 5 Lengua Castellana y Literatura
- 4 Educación en Valores Cívicos y Éticos

4.4.2. Dibujo Técnico

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

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

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

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

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

C) Relaciones de las competencias específicas con las competencias clave

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

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

4.5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

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

4.5.1. 1ºESO

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°1 "Ni truco, ni trato: Chaquetía"								
EPVYA 1º ESO								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR				SABERES BÁSICOS	EVIDENCIAS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES			
Se trata de una actividad interdisciplinar en la que colaboramos con el departamento de Inglés y de eLCL. Contribuir en la difusión de las costumbres de otras culturas y en las de la suya propia, así como conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la otras culturas y su historia.	- Elaboración de un teatro de sombras. - Cartelería	CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CE3, CD1, CD2, CD3, CD5, CCL3, CP1, CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CPSAA4, CPSAA, CPSAA5, CC1, CC3, STEM3	1, 3, 7 y 8	1.2, 3.1, 3.2, 4.2, 4.3, 8.2 y 8.3	1.2.3.Integra, por medio de sus creaciones, aspectos de su propia identidad cultural. 3.1.1. Analiza los elementos que constituyen las creaciones visuales. 3.2.2. Concede importancia al proceso reflexivo y al intercambio de opiniones. 4.2.2.Busca, combina y realiza diferentes imágenes en sus producciones. 4.3.1.Realiza proyectos artísticos con creatividad. 7.2.3.Muestra interés por experimentar.8.2.2.Organiza de manera colaborativa las etapas de desarrollo de un proyecto. 8.3.2.Reconoce errores, busca soluciones y estrategias para mejorar el producto	A.1.2, C.2.1, C.2.2, D1.1, D3.10, D2.1, D2.2, D2.3, D2.4, D.3.6 y B2.1.	- Cómics - Diseño de personajes - Diseño de escenografías. - Puesta en escena. -Proceso de elaboración del cartel. -Cartelería. - Trabajo en grupo. - Trabajo diario	- Rúbricas de evaluación del cartel y del teatro de sombras - Diario de clase. - Rúbricas de evaluación grupal

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°2 "Lenguaje y comunicación visual"								
EPVYA 1º ESO								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR				SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES			
La participación en el diseño de un logotipo para el AMPA del centro pretende que el alumnado adquiera los conocimientos más técnicos sobre los elementos que integran los mensajes visuales. También contribuirá en dar a conocer un organismo estrechamente ligado a la vida del centro a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico y participativo.	Diseñar los logotipos del AMPA y del proyecto COMENIUS del instituto	CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CE3, CD1, CD2, CD3, CD5, CCL3, CP1, CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CPSAA4, CPSAA, CPSAA5, CC1, CC3, STEM3	3, 7 y 8	4.4, 5.1, 5.2, 7.1, 7.2, 8.1 y 8.3	4.4.1.Elabora producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto. 4.4.2.Utiliza las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. 5.1.1.Expresas ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales. 5.2.1.Realiza diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales. 7.1.1.Crea y manipula imágenes fijas con programas informáticos. 7.2.1.Realiza proyectos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad. 7.2.2.Propone soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos. 7.2.3.Muestra interés por experimentar. 8.1.1.Reconoce los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano.8.3.1.Reconoce errores, busca soluciones y estrategias para mejorar el producto	B.2.1, B.2.2, B.1.1, B.1.2, C.2.1, C.2.2, C3.2, D.1.1, D.1.2, D.2.1, D2.2, D2.3,	- Proceso de elaboración del cartel. - Observación del trabajo diario - Logotipo final	- Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase. - Rúbricas del proceso de trabajo individual

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°3 "La geometría en la naturaleza y en nuestro entorno"								
EPVYA 1º ESO								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR				SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES			
Propuesta para impartir el bloque de contenidos de geometría e identificar las formas geométricas en el entorno natural que les rodea, al tiempo que descubren la importancia de la conservación de los ecosistemas y profundizan en el conocimiento de los parajes naturales de su entorno cercano.	Ilustraciones para las puertas de las aulas	CCL1, CCL2, CP1, CP3, STEM1, STEM2, CD1, CD2, CD4, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CE1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4	2, 4, 5, 6, 7 y 8	2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2, 5.3, 6.1, 7.2, 8.2 y 8.3	2.1.2.Experimenta capacidad de deleite estético. 2.1.3.Muestra comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural. 2.2.1.Analiza de forma guiada diversas producciones artísticas ajenas. 2.2.2.Analiza de forma guiada las propias producciones artísticas. 2.2.3.Desarrolla una mirada estética hacia el mundo. 2.2.4.Muestra respeto por la diversidad de las expresiones culturales. 2.3.1.Observa, con curiosidad y respeto, diversas producciones artísticas. 2.4.3.Expresa su opinión personal de forma abierta. 4.3.1.Realiza proyectos artísticos con creatividad. 4.3.2.Muestra iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. 4.4.1.Elabora producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto. 4.4.2.Utiliza las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. 5.1.1.Expresa ideas y sentimientos, con aportaciones puntuales y originales. 5.2.2.Integra en sus mensajes racionalidad, empatía y sensibilidad. 5.3.1.Analiza los aspectos formales y sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales. 6.1.7.Crea diseños propios basados en polígonos. 7.2.3.Muestra interés por experimentar. 8.1.1.Reconoce los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano. 8.2.1.Organiza de manera ordenada las diferentes etapas del desarrollo de un proyecto artístico. 8.3.1.Expone el proceso de elaboración y el resultado final de los proyectos artísticos. 8.3.2.Reconoce errores, busca soluciones y estrategias para mejorar el producto. 8.3.3.Valora las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen los proyectos artísticos	A.1.1, A.1.2, B.1.1, B.1.2, B.2.1, B.2.2, C.1.1, C.2.1, C.2.2, C.3.1, C.3.3, D.1.1, D1.2,	- Análisis guiado de obras de arte ajenas - Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final - Análisis guiado de obras de arte propias	- Escala de valoración. - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase. - Rúbricas de evaluación grupal

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°4 "Las matemáticas y la geometría en la arquitectura"								
EPVYA 1º ESO								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR				SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES			
Propuesta para impartir el bloque de contenidos de geometría a través de un acercamiento a la geometría como elemento integrado en las producciones artísticas, especialmente en la arquitectura del patrimonio artístico que les rodea. Que el alumnado aprenda a apreciar algunas de las creaciones artísticas que se han desarrollado a lo largo de la historia de la humanidad	Reel	CCL1, CCL2, CCL3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC4, CD1, CD3, CD5	1, 2, 7 y 8	1.1, 1.2, 2.2, 2.4, 7.2, 8.2 y 8.3	1.1.1.Identifica y valora factores históricos y sociales de una obra artística. 1.1.2.Identifica y valora función y finalidad de una obra artística. 1.1.4.Muestra respeto e interés en la descripción. 1.2.1.Valora la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico. 1.2.2.Utiliza el patrimonio como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones. 2.2.1.Analiza de forma guiada diversas producciones artísticas ajenas. 2.2.3.Desarrolla una mirada estética hacia el mundo. 2.2.4.Muestra respeto por la diversidad de las expresiones culturales. 7.2.1.Realiza proyectos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad. 8.2.2.Organiza de manera colaborativa dichas etapas. 7.2.3.Muestra interés por experimentar. 8.3.1.Expone el proceso de elaboración y el resultado final de los proyectos artísticos. 8.3.2.Reconoce errores, busca soluciones y estrategias para mejorar el producto	A.1.1, A1.2, A.2.1, A.2.2, C.2.1, C.2.2, C.3.1, C.3.3, D1.2, D.1.3, D.3.6, D.3.8, D.3.9, D.3.10 y D.3.11	- Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final	- Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase. - Rúbricas de evaluación grupal

4.5.2. 3ºESO

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°1 "Poesía visual. Fotografía"								
EPVYA 3º ESO								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR				SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES			
La situación de aprendizaje "Poesía visual. Fotografía" invita al alumnado a expresar conceptos e ideas a través de la fotografía. Al mismo tiempo conocerán las manifestaciones artísticas creadas por artistas plásticos como Chema Madoz, así como la función y funcionalidad de las mismas.	Exposición de fotografías que muestren el rechazo a la violencia machista	CCL1, CCL2, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, STEM3, CE3	1, 2, 3, 4, 5 Y 8	1.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 4.1, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2, 5.4, 8.2 y 8.3	1.1.1.Identifica y valora función y finalidad de una obra artística. 1.1.3.Describe diferentes contextos artísticos. 1.1.4.Muestra respeto e interés en la descripción. 1.1.5.Incorpora la perspectiva de género en la descripción. 2.2.1.Analiza de forma guiada diversas producciones artísticas ajenas. 2.2.2.Analiza de forma guiada las propias producciones artísticas. 2.3.2.Se construye una cultura artística y visual amplia. 2.3.3.Selección manifestaciones artísticas de su interés. 2.4.1.Disfruta del arte. 2.4.2.Comparte sus impresiones y emociones. 3.1.2.Describe las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales. 4.1.1.Reconoce los rasgos particulares de cada lenguaje artístico. 4.3.1.Realiza proyectos artísticos con creatividad. 4.4.1.Elabora producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto. 5.1.1.Expresa ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales. 5.2.1.Realiza diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales. 5.2.2.Integra en sus mensajes racionalidad, empatía y sensibilidad. 8.2.1.Organiza de manera ordenada las diferentes etapas del desarrollo de un proyecto artístico. 8.3.1.Expone el proceso de elaboración y el resultado final de los proyectos artísticos. 8.3.2.Reconoce errores, busca soluciones y estrategias para mejorar el producto. 8.3.3.Valora las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen los proyectos artísticos.	A.1.1, A.1.2, B.1.1, B.2.2, C.1.1, C.2.2, D.1.1, D.1.2, D.3.1, D.3.2, D.3.3, D.3.4,	- Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final	- Escala de valoración - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°2 "Técnicas gráfico-plásticas"								
EPVYA 3º ESO								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR					INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS		
El alumnado profundizará en el uso de técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	Exposición contra la discriminación	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1, CD2	2, 3, 4 y 8	2.1, 2.2, 2.3, 3.2, 4.3, 8.3	2.1.1.Explica la importancia del proceso creativo como confluencia entre realidad e imaginario personal. 2.2.1.Analiza de forma guiada diversas producciones artísticas ajenas. 2.3.1.Observa, con curiosidad y respeto, diversas producciones artísticas. 3.2.1.Realiza una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan. 4.3.2.Muestra iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. 8.2.1.Organiza de manera ordenada las diferentes etapas del desarrollo de un proyecto artístico. 8.3.2.Reconoce errores, busca soluciones y estrategias para mejorar el producto.	A.1.1, A.1.2, B.2.1, B.2.2, C.1.1, C.1.2, C.2.2,	- Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final	- Escala de valoración - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°3 "CalPurnio"								
EPVYA 3º ESO "Elaboración de jabón artesano y respetuosos con el medio ambiente"								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR					INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS		
Con esta situación de aprendizaje el alumnado conocerá y aprenderá a utilizar el lenguaje del cómic. Creará un mensaje visual con una intención clara, crear las instrucciones y el Packaging de un jabón ecológico.	Manual de elaboración del jabón casero y el envoltorio del producto	CCL1, CCL2, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4, STEM3, CE3	4, 5 y 8	4.2, 5.1, 5.2, 5.4, 8.2, 8.3	4.2.1.Establece conexiones entre diferentes lenguajes, a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso. 4.2.2.Busca, combina y realiza diferentes imágenes en sus producciones. 5.1.1.Expresa ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales. 5.2.1.Realiza diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales. 5.4.1.Representa con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad. 8.2.1.Organiza de manera ordenada las diferentes etapas del desarrollo de un proyecto artístico. 8.3.2.Reconoce errores, busca soluciones y estrategias para	A.1.1, B.1.1, B.2.1, B.2.2, B.3.1, C.2.2, D.1.1, D.1.2, D.3.5, D.3.6, D.3.7,	- Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final	- Escala de valoración - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°4 "Geometría y ARTE URBANO"								
EPVYA 3º ESO								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR					INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS		
Esta SdA es una continuación de la SdA2. En ella se profundizará en los trazados geométricos, la geometría en el entorno y en el arte urbano. Se realizará un proyecto de arte urbano en el entorno del instituto.	Arte urbano en el centro educativo	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA4, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4, STEM3, CE3	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8	1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 4.1, 4.2, 5.2, 5.3, 5.4, 6.1, 7.1, 7.2, 8.1, 8.2, 8.3	1.1.2, 2.1.2, 2.1.3, 2.3.1, 2.3.2, 2.3.3, 2.4.1, 2.4.2, 2.4.3, 3.2.2, 4.1.1, 4.2.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.3.1, 5.3.2, 5.3.3, 5.4.1, 5.4.2, 6.1.1, 6.1.2, 6.1.3, 6.1.4, 7.1.1, 7.1.2, 7.2.1, 7.2.2, 7.2.3, 8.1.1, 8.1.2, 8.2.2, 8.3.1, 8.3.2	A.1.1, A.1.2, B.1.1, B.2.1, B.2.2, B.2.3, C.1.1, C.1.2, C.2.2, C.3.1, C.3.3, D.1.1, D.1.2, D.1.3, D.2.3, D.2.4,	- Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final	- Escala de valoración - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase. - Rúbricas de evaluación grupal

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°5 "Sistemas de representación"								
EPVYA 3º ESO								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR					INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS		
A través del análisis de su entorno, el alumnado se introducirá en las redes modulares y los sistemas de representación: axonometría, caballera, cónica y sistema diédrico. Elaborarán una serie de paisajes del entorno que les rodea y de elementos volumétricos sencillos	Láminas de dibujo técnico y dibujo al aire libre.	CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC4, CD1, CD5, STEM3	1,6 y 7	1.2, 6.1, 6.2, 6.3, 6.4, 7.1	1.2.2.Utiliza el patrimonio como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones. 6.1.5Crea diseños propios basados en tangencias 6.1.6Crea diseños propios basados en curvas cónicas 6.1.7Crea diseños propios basados en polígonos 6.1.8Crea diseños propios basados en simetrías.6.2.1.Crea redes modulares a partir del hexágono y el hexaedro. 6.2.2.Representa volúmenes en perspectiva isométrica a partir de redes. 6.3.1.Dibuja paisajes urbanos utilizando los principios de la perspectiva cónica. 6.4.1.Hace un uso apropiado del material específico de dibujo técnico. 6.4.2.Realiza trabajos con precisión, claridad y limpieza. 7.1.1.Crea y manipula imágenes fijas con programas informáticos.	B.1.2, C.1.1, C.3.1, C.3.3, C.3.4,	- Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Láminas	- Escala de valoración - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase.

4.5.3. 4ºESO

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°1 "Día Internacional contra la violencia hacia la mujer"								
EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR				SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES			
A través de obras de arte de distintas épocas, y contemplándolas desde una perspectiva de género, se pretende concienciar y sensibilizar al alumnado sobre la lacra social que supone la violencia hacia la mujer y del papel que esta ha podido desempeñar en la sociedad a lo largo de la historia de la humanidad. También se busca que el alumnado aprenda a rechazar los estereotipos que crean discriminación entre hombres y mujeres. Por último, se busca que el alumnado cree una obra artística en la que exprese	Reinterpretación de obras de arte	CCL1, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, STEM3, CE3.	1, 2 y 4	1.1, 2.1, 2.2, 4.2, 4.3.	1.1.1. Analiza manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas. 1.1.2. Contextualiza esas manifestaciones artísticas, describiendo sus aspectos esenciales. 1.1.3. Valora el proceso de creación y el resultado final. 1.1.4. Manifiesta una actitud de apertura, interés y respeto. 2.1.1. Participa, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 2.1.2. Participa, con creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 2.2.1. Elabora producciones gráfico-plásticas de forma creativa. 4.2.1. Crea un producto artístico individual. 4.2.2. Diseña las fases del proceso. 4.3.1. Expone, de manera ordenada, el resultado final de su creación artística individual (dificultades, progresos y valoración de los logros alcanzados).	A.1.1, B.1.1, B.1.2, B.1.3, B.1.4, B.2.1, B.2.2, B.2.3, B.2.4, B.2.5, C.1.6	- Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final	- Escala de valoración - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase. - Rúbricas de evaluación grupal

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

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE N°3 "SEMANA DE LA DIVERSIDAD SEXUAL Y/O DE GÉNERO"								
EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4ºESO								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR				SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES			
La diversidad sexual y de género es una realidad presente en todos los centros educativos. Visibilizar y educar en el respeto es la principal herramienta para acabar con el acoso escolar por LGTBIfobia que, aún hoy, viven algunos escolares en sus centros educativos. En esta SdA el alumnado desarrollará una actividad de aprendizaje y servicio en la que elaborará la campaña publicitaria de la "Semana de la Diversidad Sexual y/o de género".	Campaña publicitaria: programa de actividades, pancarta, video promocional, postales.	CCL1, STEM3, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CPSAA3, CCEC3, CCEC4, CE3	3 y 4	3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 4.3.	3.1.1. Participa con iniciativa y confianza en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales. 3.1.2. Participa con creatividad en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales. 3.1.3. Identifica y distingue las herramientas utilizadas en las producciones audiovisuales. 3.2.1. Realiza producciones audiovisuales individuales. 3.2.2. Realiza producciones audiovisuales colectivas. 3.2.3. Usa tecnologías digitales con una intención expresiva. 3.2.4. El resultado final se ajusta a la propuesta inicial. 3.2.5. Selecciona y emplea correctamente las herramientas y medios más adecuados. 4.1.1. Identifica diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito artístico. 4.1.2. Comprende las oportunidades que ofrecen esas profesiones y el valor que tiene en ellas la creatividad. 4.1.3. Expone su opinión de forma razonada y respetuosa. 4.2.3. Seleccionan las técnicas adecuadas al objetivo perseguido de manera colectiva. 4.3.1. Expone, de manera ordenada, el resultado final de su creación artística grupal (dificultades, progresos y valoración de los logros alcanzados).	A.1.1, A.1.2, A.1.3, A.1.4, B.2.1, B.2.2, B.2.3, B.2.4, B.2.5, B.3.1, B.3.2, B.3.3, B.3.4, B.3.5, B.3.6, B.4.1, B.4.2, C.2.1, C.2.2, C.1.6	- Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final	- Escala de valoración - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase. - Rúbricas de evaluación grupal

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº 4 "PINTURA MURAL"								
EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4ºESO								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR					INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS		
Educar en el respeto proporciona al alumnado una mejora en la autoestima e inculca valores que mejoran la convivencia entre todos los miembros de la comunidad educativa. En esta SdA se elaborará un mural que invite a la comunidad educativa a la reflexión y a establecer formas sanas de	Pintura mural	CCL1, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4, CE3, STEM3	1 Y 4	1.2, 1.3, 4.2, 4.3.	1.2.1. Valora críticamente los hábitos, gustos y referentes artísticos de diferentes épocas y culturas. 1.2.2. Reflexiona sobre la evolución y relación de productos artísticos de distintas épocas. 1.3.1. Identifica los puntos en común entre productos artísticos de distintas épocas. 1.3.2. Relaciona esos puntos en común. 1.3.3. Comprende las interrelaciones e influencias compartidas. 4.2.1. Crea un producto artístico de manera colectiva. 4.2.2. Diseñan las fases del proceso de manera colectiva. 4.3.1. Expone, de manera ordenada, el resultado final de su creación artística grupal (dificultades, progresos y valoración de los logros alcanzados)	A.1.1, A.1.2, A.1.3, A.1.5, B.1.1, B.1.2, B.1.3, B.1.4, B.2.4, B.2.5, C.1.1, C.1.6	- Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final	- Escala de valoración - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase. - Rúbricas de evaluación grupal

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº 5 "Materia o vacío"								
EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4ºESO								
JUSTIFICACIÓN	PRODUCTO FINAL O RETO	CONCRECIÓN CURRICULAR					INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
		DESCRPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES	SABERES BÁSICOS		
Tradicionalmente se ha considerado la escultura como el volumen que ocupa el espacio. Escultores como Chillida u Oteiza plantearon la escultura como el vacío que ocupa un espacio en la materia. En esta última SdA el alumnado se meterá en la piel de estos dos escultores y construirá una escultura con sus planteamientos.	Escultura	CCL1, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4, CE3, STEM3	1 Y 4	1.1, 4.2, 4.3	1.1.1. Analiza manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas. 1.1.2. Contextualiza esas manifestaciones artísticas, describiendo sus aspectos esenciales. 1.1.3. Valora el proceso de creación y el resultado final. 1.1.4. Manifiesta una actitud de apertura, interés y respeto. 4.2.1. Crea un producto artístico de manera colectiva. 4.2.2. Diseñan las fases del proceso de manera colectiva. 4.2.3. Seleccionan las técnicas adecuadas al objetivo perseguido de manera colectiva. 4.3.1. Expone, de manera ordenada, el resultado final de su creación artística grupal (dificultades, progresos y valoración de los logros alcanzados)	A.2.1, A.2.2, A.2.3, A.2.4, A.3.1, C.1.6	- Proceso de elaboración - Diario de clase - Observación del trabajo diario - Producto final	- Escala de valoración - Rúbricas de evaluación del producto final - Diario de clase. - Rúbricas de evaluación grupal

4.6. EVALUACIÓN. CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

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

Estableceremos 4 evaluaciones a lo largo del curso:

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

A. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

Ya han sido expuestos en el apartado anterior.

B. TÉCNICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

- **¿CÓMO VAMOS A EVALUAR?**

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

- **¿CON QUÉ VAMOS A EVALUAR?**

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

- **¿QUÉ VAMOS A EVALUAR?**

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

- **¿QUIÉNES EVALÚAN?:**

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

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE EVALUACIÓN/PRODUCTOS	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
-Análisis de documentos y producciones -Observación sistemática -Encuestación	-Creaciones artísticas con distintas técnicas gráfico-plásticas, -Presentaciones, infografías, líneas del tiempo, edición de vídeos, croma -Reseñas, comentarios de obras de arte -Informes -Entrevistas -Cuestionarios y formularios -Diarios de aprendizaje	-Rúbricas analíticas para los distintos tipos de productos e instrumentos. -Rúbricas holísticas. -Listas de control. -Escala de valoración. -Diario de clase.

C. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE.

La evaluación cumplirá con tres funciones:

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

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

4.6.1. Características, instrumentos y herramientas de la evaluación inicial

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

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

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

4.7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

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

Con las distintas situaciones de aprendizaje o actividades evaluables que se realicen se evaluarán diferentes criterios de evaluación. La nota que se obtenga a través de las herramientas de evaluación de cada instrumento de evaluación o producto calificará uno o varios criterios de evaluación. La nota del trimestre se obtendrá de la media de todas las notas conseguidas en los distintos criterios de evaluación evaluados. Dado que casi todos los criterios de evaluación serán calificados mediante varios instrumentos o productos, el alumnado tendrá en todo momento la posibilidad de ir progresando en la adquisición de las distintas competencias específicas.

Se obtendrá una nota final de cada situación de aprendizaje, dentro de ella cada instrumento de evaluación, junto con el producto final tendrá un valor dentro de la misma. Por ejemplo en la Situación de Aprendizaje N°1 de la asignatura de EPVYA de 1°ESO, la nota se obtendrá de la media ponderada de las calificaciones obtenidas de las rúbricas que evalúan los

instrumentos y el producto determinado. Esta nota me dará el nivel de consecución de los criterios que en esta situación de aprendizaje se evalúan.

La información de la ponderación de los distintos instrumentos de evaluación o productos será facilitada al alumnado, junto con las rúbricas de evaluación que en cada caso se utilicen.

El grado de consecución de los criterios de evaluación y en relación de las competencias específicas (si el/la alumno/a los ha superado de forma satisfactoria, muy satisfactoria, si no los ha alcanzado, pero puede llegar a hacerlo o si no habiéndose alcanzado, necesita algún tipo de refuerzo) servirán para ir realizando las modificaciones pertinentes en el proceso de enseñanza. En el caso de no ser alcanzados, para determinar acciones de refuerzo, la necesidad de adaptaciones curriculares (significativas o no), proponer al alumno/a a los cursos del Plan de Mejora y para determinar la promoción del alumno/a.

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

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

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

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

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

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

1. PLATAFORMAS DE COMUNICACIÓN:

- a. **RAYUELA:** Comunicación con las familias.
- b. **CLASSROOM:** Comunicación con el alumnado. Se han creado clases con todos los grupos. En ellas se irá subiendo el material que se irá desarrollando en el aula, recursos y materiales complementarios, se irán planteando las tareas a realizar junto con su guía de evaluación (criterios y estándares que se evalúan, rúbricas) y se irán comunicando las distintas calificaciones. Esta plataforma se convertirá en un medio de comunicación indispensable en el caso de que la formación pase a ser online.

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

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

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

3. MATERIALES

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

- 10 ordenadores de aula

- 6 tablet
- 1 impresora digital
- 1 dron
- 5 auriculares
- Un espacio para la grabación de cromas
- El espacio de la radio educativa
- Mobiliario que permite tanto el trabajo individual o en grupo por lo que es fácil de desplazar y de redistribuir. La situación de aprendizaje que vayamos a realizar condicionará la forma en cómo se distribuya el mobiliario y las zonas del aula que vamos a utilizar.
- Material fungible como pinturas, rotuladores, lápices de colores, ceras, cartulinas, pinceles...

4. MATERIALES DEL ALUMNADO

El alumnado deberá disponer del siguiente material:

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

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

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

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

Además, y de acuerdo con las decisiones didácticas referidas *supra*, el docente de la materia atenderá de manera individualizada al alumnado que presente más dificultades. Ello es

posible gracias a que la mayor parte del tiempo de clase se dedicará a la realización de las tareas programadas, lo cual dará libertad al docente para poder ofrecer esta ayuda.

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

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

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

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

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

- Los recursos deben plantearse de manera que estén al alcance de alumnado con todo tipo de capacidades.
- Al estructurar el trabajo, el/la profesor/a puede preparar tareas específicas para los alumnos/as de acuerdo con sus capacidades respectivas y combinarlas para crear un trabajo de grupo que incluya las aportaciones de todo el alumnado.
- Puede encargarse la misma actividad a distintas/os alumnas/os, de manera que den respuestas diferentes, según sus respectivas capacidades.
- Es posible que haya que utilizar distintos métodos, adecuados a los estilos de aprendizaje, con el fin de acercar ciertos aspectos del currículo musical al alumnado .
- La evaluación del trabajo debe tener en consideración el grado en que los logros de cada alumno/a reflejan sus posibilidades, valorándose el esfuerzo de cada alumno/a en relación con su respectiva etapa de desarrollo en los distintos aspectos de hacer, crear y manifestarse a través del lenguaje audiovisual.

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

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

TIPOLOGÍA DEL ALUMNADO	POSIBLES ACTUACIONES
Alumnado que SUSPENDE LA MATERIA por falta de hábitos	Seguimiento estrecho del alumno/a. Al no haber realizado las actividades ni los trabajos y/o haber faltado a clase, no necesita actividades y

<p>de estudio (no trabaja, falta mucho a clase, ...)</p>	<p>contenidos nuevos tanto como los precisan los siguientes tipos de alumnado.</p>
<p>Alumnado que SUSPENDE LA MATERIA por dificultades de aprendizaje (falta de comprensión, lagunas curriculares”, ...)</p>	<p>Buscarle un alumno/a guía.</p> <p>Diversificar las metodologías. Si le explicamos las cosas de la misma manera seguirá sin comprenderlas. Posibilidad de utilizar soportes más manipulativos, visuales, experienciales, ...</p> <p>Se propondrán:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● actividades que permitan distintos grados de realización, donde el alumnado pueda asimilar las ideas fundamentales o contenidos mínimos o profundizar sobre los conocimientos adquiridos. ● actividades diversificadas que desarrollen una misma capacidad de forma diferente
<p>Alumnado que APRUEBA LA MATERIA</p>	<p>Pedirle la colaboración como alumno/a guía de otros.</p> <p>Pedirle su colaboración en la fase de conocimientos previos de los temas para que exponga contenidos que ya tenga asimilados.</p> <p>Se propondrán actividades que permitan distintos grados de realización, donde el alumnado pueda profundizar sobre los conocimientos adquiridos.</p>

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

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

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

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

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

El/La jefe de departamento informará, personalmente y por escrito (vía Rayuela y/o correo postal) al alumnado con la materia no superada de cursos anteriores, así como a sus tutores legales, de las tareas que deberá realizar durante el curso, los recursos disponibles (libros o recursos web) y plazos de entrega de dichas tareas, a fin de recuperar la materia pendiente.

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

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

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

4.11. Incorporación de los contenidos transversales.

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

ELEMENTOS TRANSVERSALES	SITUACIONES DE APRENDIZAJE. 1º, 3º y 4º ESO																				
	SdA1			SdA2			SdA3			SdA4			SdA5			SdA6			SdA7		
	ESO			ESO			ESO			ESO			ESO			ESO			ESO		
	1	3	4	1	3	4	1	3	4	1	3	4	1	3	4	1	3	4	1	3	4
La comprensión	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

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

La formación estética	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
El respeto mutuo y la cooperación entre iguales	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
La educación para la paz			x	x	x			x											x	

ELEMENTOS TRANSVERSALES	SITUACIONES DE APRENDIZAJE 1º y 2º BACHILLERATO													
	SdA1		SdA2		SdA3		SdA4		SdA5		SdA6		SdA7	
	Bch		Bch		Bch		Bch		Bch		Bch		Bch	
	D T I	D T I	D T I	D T I	D T I	D T I	D T I	D T I	D T I	D T I	DT II	D T I	DT II	DT I
La comprensión lectora		x		x		x		x		x		x		x
La expresión oral y escrita		x		x		x		x		x		x		x
La comunicación audiovisual														
La competencia digital														
El empoderamiento social y empresarial														

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

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

Exposiciones del material creado por el propio alumnado

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

Plan de Lectura, Escritura y Acceso a la Información

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

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

Dibujo en la naturaleza

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

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

Dibujo de perspectivas en exteriores

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

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

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

Arte y violencia de género

Se realizará una exposición con los trabajos realizados con el alumnado de 1º de ESO.

Sensibilizar al alumnado sobre el problema social que supone la violencia de género. Trabajar la violencia de género en el entorno educativo como herramienta de prevención.

Museo Thyssen-Bornemisza

Damos a conocer la colección del museo Thyssen-Bornemisza a través del análisis de los estereotipos que se recogen en algunas de sus obras en distintos periodos históricos.

Grupo de música

Tomar conciencia de la importancia de la educación musical.

Poesía visual

Se realizará una exposición con los trabajos realizados con el alumnado de 3º y 4º de ESO y con los que participarán en el Concurso Escolar “Dulce Chacón”

Sensibilizar al alumnado sobre la importancia de la lectura en el desarrollo personal

Ruta Trashumante

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

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

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

Pintura mural. Medina de las Torres

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

Visita al Museo de las Ilusiones de Sevilla

Se trata de una actividad interdepartamental realizada conjuntamente con el departamento de matemáticas.

Visita a un estudio de arquitectura

El alumnado de 1º de bachillerato visitará un estudio de arquitectura de la localidad.

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

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

Las medidas complementarias contempladas en esta programación son:

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

- **Teatro de sombras para Halloween**

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

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

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

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

La Wikidia es la enciclopedia colaborativa *on line* para jóvenes de entre 8 y 13 años. Está concebida para ser material de consulta para jóvenes, es decir, con un nivel de profundidad y extensión adecuado, pero sin renunciar al rigor. Es necesario aportar referencias bibliográficas para publicar un artículo. La Wikidia está siempre en construcción y falta de artículos. Por eso proponemos a nuestro alumnado que participe como creadores y creadoras de contenidos para la enciclopedia, en su versión en inglés. Actualmente cuenta con 4800 artículos. Aún hay mucho trabajo por hacer.

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

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

EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Indicadores de logro	1	2	3	4
1- El planteamiento de las SdA ha sido acertado				
2-La selección y temporalización de contenidos y actividades ha sido ajustada				
3-La programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses del alumnado lo más posible				
4-Los criterios de evaluación y calificación han sido claros y conocidos por el alumnado, y han permitido hacer un seguimiento del progreso del alumnado.				

5-Se han proporcionado actividades y procedimientos para recuperar la materia, al alumnado con alguna evaluación suspensa, o con la materia pendiente del curso anterior, o en la evaluación final ordinaria				
6-Los criterios de calificación propuestos han sido ajustados y rigurosos.				
7-Los instrumentos y estrategias de evaluación han sido adecuadas				
8- Los recursos didácticos utilizados han sido los adecuados				
9-El ambiente y clima de trabajo ha sido bueno.				
10-Las medidas de atención a la diversidad y adaptaciones realizadas han sido efectivas.				
11- Las actividades y tareas seleccionadas han sido las adecuadas y han permitido diversificar los aprendizajes				
VALORACIÓN				
PROPUESTA DE MEJORA				

Evaluación de la puesta en práctica de la programación didáctica

Indicadores de logro	1	2	3	4
1-Antes de iniciar una actividad, se ha hecho una introducción sobre el tema para motivar al alumnado y saber sus conocimientos previos.				
2-Antes de iniciar una actividad, se ha expuesto y justificado el plan de trabajo (importancia, utilidad, etc.), y han sido informados sobre los criterios de evaluación.				
3-Las situaciones de aprendizaje se han relacionado con los intereses del alumnado, y se han construido sobre sus conocimientos previos.				

4-Las actividades propuestas han sido variadas en su tipología y tipo de agrupamiento, y han favorecido la adquisición de las competencias clave				
5-La distribución del tiempo en el aula es adecuada				
6-Se han utilizado recursos variados (audiovisuales, informáticos, etc.).				
7-Se han facilitado estrategias para comprobar que el alumnado entiende y que, en su caso, sepan pedir aclaraciones.				
8-Se ha facilitado al alumnado estrategias de aprendizaje: lectura comprensiva, cómo buscar información, cómo redactar y organizar un trabajo, etc.				
9-Se ha favorecido la elaboración conjunta de normas de funcionamiento en el aula.				
10-Las actividades grupales han sido suficientes y significativas				
11-El ambiente de la clase ha sido adecuado y productivo..				
12-Se ha proporcionado al alumnado información sobre su progreso				
13-Se han proporcionado actividades alternativas cuando el objetivo no se ha alcanzado en primera instancia				
15-El alumnado ha dispuesto de herramientas de autocorrección, autoevaluación y coevaluación.				
VALORACIÓN				
PROPUESTAS DE MEJORA				

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

EVALUACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS ACADÉMICOS

	MATRI C	SUSPENS O		SUFICIEN TE		BIEN		NOTABLE		SOBRESALIEN TE	
	Nº A	NºA	%	NºA	%	NºA	%	NºA	%	NºA	%
1ºESO A											
1ºESO B											
1º ESO C											
3ºESO A											
PMAR1											
3ºESO B											
2ºESO C											
4º ESO A/B/C											
DT I											
DT II											

EVALUACIÓN ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

ACTIVIDAD	DESTINATARIO	FECHA	RESPONSABLES
VALORACIÓN			

OBSERVACIONES	
PROPUESTAS DE MEJORA	