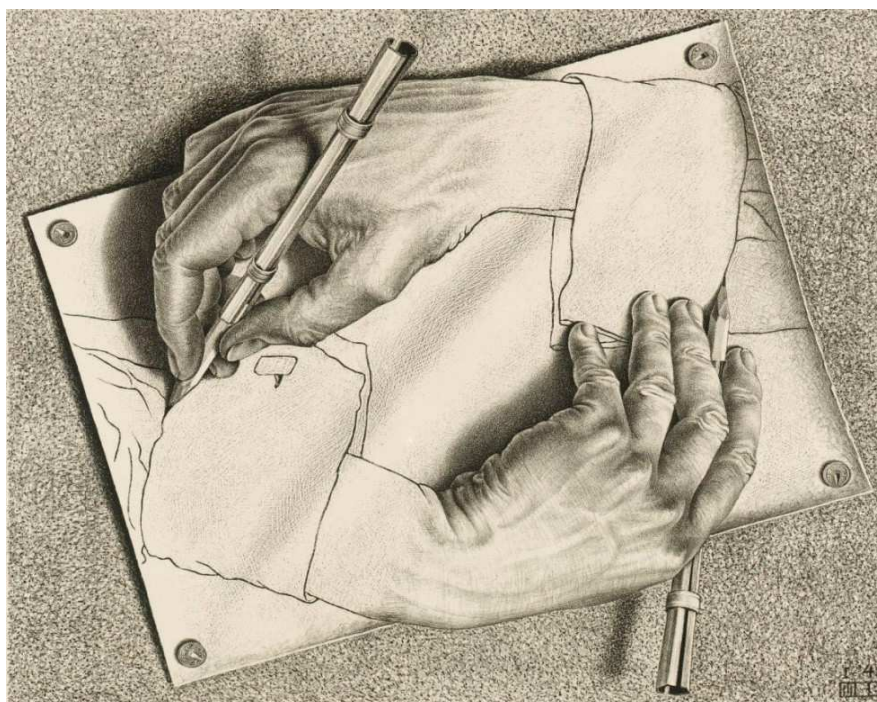


IES BEATRIZ DE SUABIA



DEPARTAMENTO DE DIBUJO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA CURSO 2025-26

ÍNDICE

- 1. COMPOSICIÓN DEPARTAMENTO**
- 2. CARGA HORARIA DEL DEPARTAMENTO CURSO 25-26**
- 3. LIBROS DE TEXTO**
- 4. MARCO NORMATIVO LEGAL**
- 5. RELACIÓN CON EL PROYECTO DE CENTRO**
- 6. FINALIDAD Y OBJETIVOS DE LA ESO**
- 7. COMPETENCIAS CLAVE Y TRANSVERSALIDAD EN LA ESO**
- 8. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL**
- 9. PROYECTO DE ED. PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL. 2º ESO**
- 10. LEGISLACIÓN BILINGÜISMO**
- 11. EPVA EN 1º DE ESO BILINGÜE**
- 12. EPVA EN 3º DE ESO BILINGÜE**
- 13. EXPRESIÓN PLÁSTICA 4º ESO**
- 14. DIBUJO TÉCNICO**
- 15. METODOLOGÍA. SITUACIONES DE APRENDIZAJE**
- 16. PLAN DE LECTURA**
- 17. FINALIDAD Y OBJETIVOS DEL BACHILLERATO**
- 18. EL CURRÍCULO EN BACHILLERATO**
- 19. COMPETENCIAS CLAVE Y TRANSVERSALIDAD EN EL BACHILLERATO**
- 20. METODOLOGÍA DIDÁCTICA EN EL BACHILLERATO. SITUACIONES DE APRENDIZAJE**
- 21. DIBUJO TÉCNICO**
- 22. DBT I**
- 23. DBT II**
- 24. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN ESO Y BACHILLERATO**
- 25. EVALUACIÓN**
- 26. PROGRAMA DE PENDIENTES.**
- 27. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES**
- 28. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**
- 29. ANEXO**

1. COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO

Este departamento lo componen dos miembros: Juan Carlos Pastrana Molina, Jefe de Departamento y Coordinador del Área Artística, y M^a Adela Pérez de Guzmán Puya.

2. CARGA HORARIA DEL DEPARTAMENTO

M^a Adela Pérez de Guzmán Puya: 1º y 2º de D.T. de Bachillerato, ATEDU 4º DE ESO, Dibujo técnico 4º DE ESO, PEPVA de 2º E.S.O.

Juan Carlos Pastrana Molina: 1º y 3º de E.PV.A., ATEDU 2º B de ESO.

3. LIBROS DE TEXTO

No hay asignado ninguno.

4. MARCO NORMATIVO LEGAL

Esta programación didáctica se enmarca dentro de la siguiente normativa estatal y autonómica vigente:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. LOE (BOE núm. 106, de 4 de mayo de 2006).
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria. (BOJA núm. 139, de 16 de Julio de 2010).
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. LOMCE (BOE núm. 295, de 10 de Diciembre de 2013).
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. (BOE núm. 3, de 3 de Enero de 2015).
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. (BOE núm. 25, de 29 de Enero de 2015).
- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. (BOJA núm. 122, de 28 de Junio de 2016).
- Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado. (BOJA núm. 145, de 29 de Julio de 2016).
- Real Decreto 310/2016, de 29 de julio, por el que se regulan las evaluaciones finales de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato. (BOE núm. 183, de 30 de Julio de

2016).

- Decreto 182/2020, de 10 de noviembre, por el que se modifica el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.

- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

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

- Instrucción conjunta 1 /2022, de 23 de junio, de la dirección general de ordenación y evaluación educativa y de la dirección general de formación profesional, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan educación secundaria obligatoria para el curso 2022/2023.

- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación de las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

- Instrucción 13/2022, de 23 de junio de la dirección general de ordenación y evaluación educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan bachillerato para el curso 2022/2023.

- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas

- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

- Instrucciones de 21 de junio de 2023, de la viceconsejería de desarrollo educativo y formación profesional, sobre el tratamiento de la lectura para el despliegue de la

competencia en comunicación lingüística en educación primaria y educación secundaria obligatoria.

5. RELACIÓN CON EL PROYECTO DE CENTRO

Los centros de los que proviene la mayoría del alumnado de E.S.O. son los Centros de Educación Infantil y Primaria “Prácticas” y “Ortiz de Zúñiga” adscritos al Centro aunque, debido a que a veces se disponen de plazas vacantes, suelen matricularse algunos alumnos (pocos) de zonas limítrofes de la zona de influencia del centro en los grupos en los que existen vacantes de plazas. Por tanto y en general, la procedencia se mantiene constante y procede de los centros de primaria antes mencionados. En ESO, la mayoría de alumnas y alumnos provienen de las zonas 41005 (Nervión), 41006 (Cerro del Águila) y 41013 (Av. de la Paz), esta última con una estabilidad muy marcada en todos los niveles.

En nuestra asignatura se refleja en algunas inquietudes como son objetivos relacionados con la formación integral: escuela participativa y emprendedora. Enseñando que la acción colectiva va más allá de la suma de las acciones individuales. Despertando el sentido crítico y las actuaciones constructivas. Fomentando la creatividad y las iniciativas individuales. Dando espacio a los diferentes agentes de la comunidad educativa para dar forma día a día el centro que queremos. Abierta a las diferentes corrientes y movimientos pedagógicos.

Objetivos relacionados con el respeto

Conocer y comprender los principios básicos que rigen el funcionamiento del medio físico y natural, valorar las repercusiones que sobre él tienen la actividad humana, valorar y respetar nuestro entorno geográfico. • lo personal. • Fomentar planes de limpieza, silencio, reciclaje y sostenibilidad.

Actuación pedagógica

El profesorado debe ser el coordinador de la actividad educativa, guía y orientador activo del proceso de aprendizaje. La base de nuestra metodología debe ser la actividad. El alumnado debe hacer, probar, experimentar, en definitiva protagonizar su proceso de aprendizaje.

Área artística: Dibujo, Educación Física y Música.

Desde hace unos años se está realizando un simulacro de selectividad para que el alumno se acostumbre al tiempo y la forma de las pruebas así como las normas.

Planes y programas:

CIMA

Vida saludable

Aldea

STEAM

PROA

Programas permanentes Erasmus

Coeducación

Prevención de Riesgos por normativa

Bilingüe

Plan de mejora.

6. FINALIDAD Y OBJETIVOS DE LA ESO

A efectos de este real decreto, se entenderá por:

- a) **Objetivos:** logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.
- b) **Competencias clave:** desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Las competencias clave aparecen recogidas el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.
- c) **Competencias específicas:** desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación.
- d) **Criterios de evaluación:** referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.
- e) **Saberes básicos:** conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.
- f) **Situaciones de aprendizaje:** situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

- La etapa de Educación Secundaria Obligatoria en el marco del sistema educativo.

1. La Educación Secundaria Obligatoria es una etapa educativa que constituye, junto con la Educación Primaria y los Ciclos Formativos de Grado Básico, la Educación Básica.
2. Esta etapa comprende cuatro cursos y se organiza en materias y en ámbitos.
3. El cuarto curso tendrá carácter orientador, tanto para los estudios postobligatorios como para la incorporación a la vida laboral.

- Fines.

La finalidad de la Educación Secundaria Obligatoria consiste en lograr que los alumnos y alumnas adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico-tecnológico y motor; desarrollar y consolidar los hábitos de estudio y de trabajo, así como hábitos de vida saludables, preparándolos para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral; y formarlos para el ejercicio de sus derechos y obligaciones de la vida como ciudadanos y ciudadanas.

- Principios generales.

1. La Educación Secundaria Obligatoria tiene carácter obligatorio y gratuito y en régimen ordinario se cursará, con carácter general, entre los doce y los dieciséis años de edad, si bien los alumnos y las alumnas tendrán derecho a permanecer en la etapa hasta los dieciocho años de edad cumplidos en el año en que finalice el curso.
2. En esta etapa se prestará especial atención a la orientación educativa y profesional del alumnado. En este ámbito se incorporará, entre otros aspectos, la perspectiva de género. Asimismo, se tendrán en cuenta las necesidades educativas específicas del alumnado con discapacidad o que se encuentre en situación de vulnerabilidad.

3. La Educación Secundaria Obligatoria se organizará de acuerdo con los principios de educación común y de atención a la diversidad del alumnado. Corresponde a las administraciones educativas regular las medidas de atención a la diversidad, organizativas y curriculares que permitan a los centros, en el ejercicio de su autonomía, una organización flexible de las enseñanzas adecuada a las características de su alumnado.

4. Entre las medidas señaladas en el apartado anterior se contemplarán las adaptaciones del currículo, la integración de materias en ámbitos, los agrupamientos flexibles, los desdoblamientos de grupos, la oferta de materias optativas, los programas de refuerzo y las medidas de apoyo personalizado para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

5. Asimismo, se pondrá especial atención en la potenciación del aprendizaje de carácter significativo para el desarrollo de las competencias, promoviendo la autonomía y la reflexión.

- Principios pedagógicos.

1. Los centros elaborarán sus propuestas pedagógicas para todo el alumnado de esta etapa atendiendo a su diversidad. Asimismo, arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.

2. Las administraciones educativas determinarán las condiciones específicas en que podrá configurarse una oferta organizada por ámbitos y dirigida a todo el alumnado o al alumno o alumna para quienes se considere que su avance se puede ver beneficiado de este modo.

3. En esta etapa se prestará una atención especial a la adquisición y el desarrollo de las competencias establecidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y se fomentará la correcta expresión oral y escrita y el uso de las matemáticas. A fin de promover el hábito de la lectura, se dedicará un tiempo a la misma en la práctica docente de todas las materias.

4. Para fomentar la integración de las competencias trabajadas, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos y relevantes y a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

5. Sin perjuicio de su tratamiento específico, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad se trabajarán en todas las materias. En todo caso, se fomentarán de manera transversal la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

6. Las lenguas oficiales se utilizarán solo como apoyo en el proceso de aprendizaje de las lenguas extranjeras. En dicho proceso se priorizarán la comprensión, la expresión interacción oral.

7. Las administraciones educativas establecerán las condiciones que permitan que, en los primeros cursos de la etapa, los profesores con la debida cualificación impartan más de una materia al mismo grupo de alumnos y alumnas.

8. Corresponde a las administraciones educativas promover las medidas necesarias para que la tutoría personal del alumnado y la orientación educativa, psicopedagógica y profesional, constituyan un elemento fundamental en la ordenación de esta etapa.

9. De igual modo, corresponde a las administraciones educativas regular soluciones específicas para la atención de aquellos alumnos y alumnas que manifiesten dificultades especiales de aprendizaje o de integración en la actividad ordinaria de los centros, de los alumnos y alumnas de alta capacidad intelectual y de los alumnos y alumnas con

discapacidad.

- **Objetivos.**

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

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

- **Competencias clave y Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza**

El Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica fija las competencias clave que el alumnado debe haber adquirido y desarrollado al finalizar la enseñanza básica. Constituye el referente último del desempeño competencial, tanto en la evaluación de las distintas etapas y modalidades de la formación básica, como para la titulación de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria. Fundamenta el resto de decisiones curriculares, así como las estrategias y orientaciones metodológicas en la práctica lectiva.

- Las competencias clave que se recogen en el Perfil de salida son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la citada

Recomendación del Consejo de la Unión Europea. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias con los retos y desafíos del siglo XXI, con los principios y fines del sistema educativo establecidos en la LOE y con el contexto escolar, ya que la recomendación se refiere al aprendizaje permanente que debe producirse a lo largo de toda la vida, mientras que el Perfil remite a un momento preciso y limitado del desarrollo personal, social y formativo del alumnado: la etapa de la enseñanza básica.

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

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

.

- Descriptores operativos de las competencias clave en la enseñanza básica.

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

Los descriptores operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada área, ámbito o materia. Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el Perfil de salida y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.

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

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa. La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Descriptores operativos Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... CCL1.
Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y

adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales. CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento. CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual. CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad. CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia plurilingüe (CP) La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática. **Descriptorios operativos** Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional. CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual. 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.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible. La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos. La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social. La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad. **Descriptorios**

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

Competencia digital (CD) La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptores operativos Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... CD1. Realiza búsquedas en Internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual. CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente. CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva. CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías. CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) La competencia personal,

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

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

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos. CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas. CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas. CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes. CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos meta-cognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

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

Descriptores operativos. Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... CC1.

Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto. CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial. CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia. CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, eco-dependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y eco-socialmente responsable.

Competencia emprendedora (CE) La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero. Descriptores operativos. Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional. CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor. CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC) La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma. Descriptores operativos. Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística. CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan. CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa. CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

7. COMPETENCIAS CLAVE Y TRANSVERSALIDAD EN LA ESO

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

Se tendrá en cuenta el principio pedagógico 5 en cuestión de temas transversales implícitos en la materia.

La lectura en clase; la utilización de las T.I.C.S; recursos naturales; inteligencia emocional; resolución pacífica de conflictos; patrimonio cultural e histórico; el emprendimiento y la cultura empresarial; aprendizaje del pensamiento crítico están implícitas en muchas actividades de la materia.

8. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas comunes obligatorias para primer y segundo ciclo de Educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía en primer y tercer curso con una hora en primero y dos horas en tercero, en el bloque de asignaturas específicas obligatorias. En cuarto, en el bloque de optativas, con un nuevo enfoque más práctico y renovado está la asignatura Expresión Plástica y sacando los saberes del dibujo técnico a una optativa propia de la comunidad andaluza: Dibujo Técnico. La primera con tres horas semanales y la Segunda con dos. Una nueva optativa propias de la Comunidad Andaluza Proyecto de Educación Plástica Visual y Audiovisual.

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, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural.

El lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de desarrollo: el saber ver y percibir para comprender, y el saber hacer para expresarse con la finalidad de comunicarse creativamente. También se orienta a profundizar en el autoconocimiento y en el conocimiento de la realidad para así transformarse y transformar la realidad más humanamente, convirtiendo a la propia persona en eje central de la misma.

Andalucía es una Comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, puesto en valor como motor económico de numerosas comarcas y generador de recursos y bienestar para la población. La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia. El patrimonio cultural y artístico andaluz cuenta con numerosos referentes universales, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez, las referencias arquitectónicas y su legado estético y

ornamental, ejemplificado en construcciones como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, videoarte, cine, y diversas plataformas, etc.

El currículo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual promueve el desarrollo de actitudes y valores positivos y se adaptará a las características y necesidades particulares del alumnado. De esta forma, esta materia servirá de base para trabajar aspectos educativos de carácter transversal tan importantes como la educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, que se desarrolla a través del diseño cooperativo en equipo de mensajes visuales y audiovisuales, utilizando diferentes lenguajes y códigos; la educación para el consumo, favoreciendo una actitud crítica hacia los elementos que componen un mensaje publicitario, evitando dejarse llevar por modas o por la influencia de la publicidad; la educación para la igualdad de género, conociendo y valorando las aportaciones de las mujeres en el mundo del arte, evitando todo tipo de desigualdades y expresiones sexistas; el respeto a las diversas culturas, que se transmite dando a conocer las distintas expresiones artísticas, plásticas y audiovisuales, de culturas diferentes y de minorías étnicas, fomentando el interés y el respeto por dichas manifestaciones, evitando cualquier conducta xenófoba; la igualdad de oportunidades y la no discriminación, mediante la educación en el respeto y la valoración positiva de las diferentes posibilidades expresivas; y, finalmente, el autocontrol y el uso seguro de las TIC, al aplicarlas para realizar composiciones sencillas, proyectos artísticos de diseño o proyectos audiovisuales.

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales tienen como objetivo común la adquisición y desarrollo de un pensamiento creativo que se concreta mediante acciones y producciones de carácter artístico, es decir, aprender a ver y aprender a hacer. Este tipo de pensamiento está fundamentalmente apoyado en el análisis, la exploración y la comprensión de las formas e imágenes de la realidad que nos circunda, y posee la capacidad de generar respuestas a través de propuestas originales y personales que son las que vehiculan el pensamiento crítico y creativo con la finalidad de satisfacer las necesidades del individuo. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: las de carácter pictórico, las de carácter tridimensional y las fotográficas, cinematográficas y mediáticas; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas, procedimientos y formatos utilizados. De este modo, la imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas

La etimología del término plástico se encuentra en el latín y el griego con el significado de modelable, que se puede transformar. De este modo, las artes plásticas hacen referencia a los conceptos y procedimientos técnicos que posibilitan la transformación de una cosa en otra. La *téchne*, la técnica, fue el nombre con el que los griegos expresaron esa posibilidad de actuar sobre la realidad mediante la generación o creación de respuestas inéditas que servían no solo como prolongación, sino también para ampliar la capacidad de expresión del ser humano. La materia desarrolla el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así

como la comprensión de sus lenguajes a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Esta alfabetización visual permite una adecuada decodificación de las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre las mismas. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico de la Comunidad Autónoma de Andalucía. A su vez, la materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas a las que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Los saberes básicos de la materia se articulan en cinco bloques. El primero lleva por título «Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía» e incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas, en especial las de nuestra Comunidad Autónoma. El segundo, denominado «Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica», engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión. El tercer bloque, «Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos», comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo. El cuarto bloque, «Imagen y comunicación visual y audiovisual», incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual. Por último, el bloque «Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura» analiza y representa formas geométricas e introduce la geometría plana en el arte y la arquitectura. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se ha de plantear de manera que suponga una acción continua combinada con la reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima. Se debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee cada situación, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

Competencias específicas.

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio Andaluz La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas a lo largo de la historia, en especial aquellas que han influido en el desarrollo de la identidad andaluza. A través de las diferentes artes, el ser humano se define a sí mismo, aportando sus valores y convicciones, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación, bien sea por rechazo, con todos los matices entre estas dos posiciones. Una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y la variación de los mismos a lo largo de la historia ayuda al alumnado en la adquisición de un sentir respetuoso hacia las demás

personas. En este sentido, resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte y la cultura y, con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. Abordando estos aspectos por medio de producciones orales, escritas y multimodales, el alumnado puede entender también la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.

2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. La realización de obras propias contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras y sobre las obras de otras personas, dentro y fuera de Andalucía. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales. Al mismo tiempo, el intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales, así como la puesta en contexto de estas con otras manifestaciones artísticas y culturales deben servir para que el alumnado valore las experiencias compartidas, amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico y autocrítico, informado y respetuoso con las creaciones de otras personas y con las manifestaciones de otras culturas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips, formatos televisivos o formatos novedosos asociados a las redes sociales. Apreciar estas producciones en toda su variedad y complejidad supone un enriquecimiento para el alumnado, dado que, además de ayudar a interiorizar el placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una mirada empática y despojada de prejuicios. El análisis de las distintas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales debe estar orientado hacia el enriquecimiento de la cultura artística individual y del imaginario propio. Además de las propuestas contemporáneas, se deben incluir en este análisis las manifestaciones de épocas anteriores, para que el alumnado comprenda que han construido el camino para llegar hasta donde nos encontramos hoy. Entre estos ejemplos se debe incorporar la perspectiva de género con énfasis en el estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres, así como de su representación en el arte. Finalmente, el acercamiento a diferentes manifestaciones construirá una mirada respetuosa hacia la creación artística en general y sus manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales en particular. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil

de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2

. 4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. En la creación de producciones artísticas las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping el arco expresivo es inabarcable y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias. En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. Llevar a cabo una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos, sentimientos y emociones, el conocimiento de los materiales, las herramientas, las técnicas y los recursos creativos del medio de expresión escogido, así como sus posibilidades de aplicación. Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma y singular, aportando una visión personal e imaginativa del mundo a través de una producción artística propia, debe experimentar con los diferentes resultados obtenidos y los efectos producidos. De este modo, además, se potencia una visión crítica e informada tanto sobre el propio trabajo como sobre el ajeno, y se aumentan las posibilidades de comunicación con el entorno. Asimismo, un manejo correcto de las diferentes herramientas y técnicas de expresión, que debe partir de una intencionalidad previa a la realización de la producción, ayuda en el desarrollo de la autorreflexión y la autoconfianza, aspectos muy importantes en una competencia que parte de una producción inicial, por tanto, intuitiva y que prioriza la expresividad. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento crítico de distintos referentes artísticos y culturales modela su identidad, ayudándolo a insertarse en la sociedad de su tiempo y a comprenderla mejor. A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes

en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones. El conocimiento de dichas referencias contribuye, en fin, al desarrollo de la propia identidad personal, cultural y social, aumentando la autoestima, el autoconocimiento y el respeto de las otras identidades. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos, desde los más tradicionales, como la pintura, hasta los más recientes, como el audiovisual, la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que experimente con los diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente. El alumnado debe aplicar este conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un proyecto artístico que integre varios de ellos, buscando un resultado que sea fruto de una expresión actual y contemporánea. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo. Se pretende que el alumnado genere producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, siguiendo las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

9. PROYECTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 2º ESO

Proyecto de Educación Plástica y Audiovisual. Las artes plásticas tienen como objetivo común la adquisición y desarrollo de un pensamiento creativo que se concreta mediante acciones y producciones de carácter artístico. Este tipo de pensamiento posee la capacidad de generar respuestas a través de propuestas originales y personales que son las que vehiculan el pensamiento crítico y creativo con la finalidad de satisfacer las necesidades del

individuo. El objetivo principal de la materia es facilitar al alumnado un encuentro con la expresión y la creación, con la finalidad de impulsar el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y referentes culturales y artísticos, implicándolo emocionalmente en el arte. La materia da continuidad a los aprendizajes anteriores y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica por las distintas manifestaciones plásticas, así como por la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

La materia Proyecto de Educación Plástica y Audiovisual se ordena en varios ejes fundamentales: conocimiento de las principales técnicas artísticas, desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento heterogéneo, de la experimentación y de la innovación. Los contenidos se estructuran en tres bloques. En el primero, “Técnicas gráfico-plásticas”, se realizará una primera toma de contacto e iniciación en diferentes técnicas artísticas, para que, a posteriori, el alumnado pueda seleccionar aquellas que le resulten más interesantes o más útiles para sus propósitos expresivos: las técnicas más habituales en el dibujo, la ilustración y la pintura, tanto secas (carboncillo, lápiz de grafito, lápiz compuesto, lápices de colores, ceras, pastel, bolígrafos o rotuladores) como húmedas (tinta china, acuarela o gouache), técnicas alternativas y mixtas (collage, frottage, grattage, de calcomanía, objet trouvé, dripping, assemblage), técnicas básicas de estampación, técnicas de modelado y de volumen. En el segundo bloque, “Diseño y publicidad”, se incidirá en el proceso de creación, en el diseño de proyectos, así como en el análisis crítico del lenguaje publicitario. El tercer bloque, “Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia”, se afianzarán conocimientos impartidos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual relacionados con lenguaje narrativo y audiovisual. Al igual que en el primer bloque, se iniciará al alumnado en algunas de las técnicas básicas que se emplean en fotografía y vídeo en sus múltiples formatos, para después poder seleccionar las más adecuadas en la realización de producciones concretas, teniendo en cuenta el medio de difusión al que van destinadas.

Competencias específicas.

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. Con esta competencia se espera que el alumno desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico informado de diferentes producciones que lo ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados. Además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2.

. 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 momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos. Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y la espontaneidad en la exteriorización de las ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. La utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

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. El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal. Se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto, y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. La utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas 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 que puedan derivarse de esta actividad. La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. 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, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal. Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas, rigiéndose por las

pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

Saberes básicos.

A. Técnicas gráfico-plásticas.

PEPVA.2.A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.

PEPVA.2.A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta,

rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

PEPVA.2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.

PEPVA.2.A.4. Técnicas de estampación. Mononotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. El grabado,

contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrandt (s.XVI) Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan

Miró (s.XX), entre otros.

PEPVA.2.A.5. Pintura mural. Desde las pinturas rupestres a los murales de Diego Ribera.

PEPVA.2.A.6. El Graffiti como elemento de expresión artística: Keith Haring, Jean Michel Basquiat y Banksy, entre otros.

PEPVA.2.A.7. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

PEPVA.2.A.8. Técnicas básicas de modelado de volúmenes. Generar un volumen por adición o sustracción de material. El molde y el

vaciado. Modelado a mano. El torno.

PEPVA.2.A.9. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.

PEPVA.2.A.10. Seguridad, toxicidad e impacto de los diferentes materiales artísticos en técnicas gráfico plásticas. Prevención y gestión

responsable de los residuos.

B. Diseño y publicidad.

PEPVA.2.B.1. El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento. Identificación del objetivo. Selección y recopilación de

información. Fuentes de información. Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos. Concreción del guion o

proyecto. Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación). y evaluación colectiva

PEPVA.2.B.2. La forma bidimensional y tridimensional. Geometría aplicada al diseño.

PEPVA.2.B.3. Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico).

PEPVA.2.B.4. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición.

PEPVA.2.B.5. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.

PEPVA.2.B.6. Publicidad. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Funciones y tipología de la publicidad.

C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.

PEPVA.2.C.1. Narrativa de la imagen fija. Encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela.

PEPVA.2.C.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas).

PEPVA.2.C.3. Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.

PEPVA.2.C.4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.

PEPVA.2.C.5. La imagen secuenciada.

PEPVA.2.C.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos en la

fotografía. Prevención y gestión responsable de los residuos.

PEPVA.2.C.7. Narrativa audiovisual. Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el story-board. Técnicas básicas de animación: stop-motion.

PEPVA.2.C.8. Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte.

Proyecto de Educación Plástica y Audiovisual Competencias específicas

Criterios de evaluación Saberes básicos 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. CCL2, CCL3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2.

1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación del resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. PEPVA.2.A.4. PEPVA.2.A.5. PEPVA.2.A.6.

1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente. PEPVA.2.A.1. PEPVA.2.A.4. PEPVA.2.A.5. PEPVA.2.A.6.

2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al

repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención. CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. PEPVA.2.A.2. PEPVA.2.A.3. PEPVA.2.A.7. PEPVA.2.A.8.

2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos. PEPVA.2.A.1. PEPVA.2.A.7. PEPVA.2.B.3. PEPVA.2.C.1. PEPVA.2.C.3. PEPVA.2.C.7.

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. CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines. PEPVA.2.B.5. PEPVA.2.B.6. PEPVA.2.C.2. PEPVA.2.C.3. PEPVA.2.C.4. PEPVA.2.C.5.

3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados. PEPVA.2.A.9. PEPVA.2.A.10. PEPVA.2.B.1. PEPVA.2.B.4. PEPVA.2.C.8.

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo 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 que puedan derivarse de esta actividad. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

4.1. Crear un producto artístico, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. PEPVA.2.B.1 PEPVA.2.B.2 PEPVA.2.B.3 PEPVA.2.B.4. PEPVA.2.C.8

4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los procesos realizados y los logros alcanzados. PEPVA.2.B.1. PEPVA.2.C.8.

4.3. Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa. PEPVA.2.A.9. PEPVA.2.B.5. PEPVA.2.B.6. PEPVA.2.C.6.

10. LEGISLACIÓN ESPECÍFICA EN MATERIA DE BILINGÜISMO

La siguiente programación didáctica y la práctica docente que de ella emana, se rigen por la legislación recogida en la parte general de la programación del departamento,

referente a la docencia en español, pero también por la legislación específica relativa al programa de bilingüismo en Andalucía. A continuación, detallamos las normas que tratan sobre este tema:

- Orden de 28 de junio de 2011, por la que se regula la enseñanza bilingüe en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

- Orden de 18 de febrero de 2013, por la que se modifican la de 28 de junio de 2011, por la que se regula la enseñanza bilingüe en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Andalucía, y la de 29 de junio de 2011, por la que se establece el procedimiento para la autorización de la enseñanza bilingüe en los centros docentes de titularidad privada.

- Orden de 1 de agosto de 2016, por la que se modifica la Orden de 28 de junio de 2011, por la que se regula la enseñanza bilingüe en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Andalucía - Orden de 19 de mayo de 2015, por la que se regula el procedimiento para el reconocimiento de acreditación de los niveles de competencia lingüística en lenguas extranjeras, de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, para el profesorado de enseñanza bilingüe en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía. Orden de 31 de marzo de 2016, por la que se resuelve el procedimiento para el reconocimiento de la acreditación de los niveles de competencia lingüística en lenguas extranjeras para el profesorado de enseñanza bilingüe en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía, correspondiente a la convocatoria de 2015

- Instrucciones de 7 de junio de 2017, de la dirección general de innovación, sobre la organización y el funcionamiento de la enseñanza bilingüe para el curso 2017-2018.

- Instrucciones de 15 de mayo de 2019, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, sobre la organización y funcionamiento de la enseñanza bilingüe para el curso 2020-2021.

OBJETIVOS

La metodología AICLE a la que nos referiremos en el correspondiente apartado plantea un aprendizaje integrado de los criterios de evaluación de las ANLs y la L2, de modo que el inglés actúe como lengua vehicular para el aprendizaje de los criterios de evaluación disciplinares. Bajo este prisma, los objetivos de la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual bilingüe son, en esencia, los mismos que los de la materia no bilingüe[1]. No obstante, con este enfoque integrador también nos planteamos, de manera recíproca, una serie de metas para el aprendizaje de la L2 a través de la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual . Estos objetivos, que serán trabajados a lo largo de todas las unidades, se sintetizan en los siguientes principios:

- Que el alumnado se encuentre lo más cerca posible de un ambiente de inmersión lingüística, para lo cual el inglés será el idioma preferente en la comunicación cotidiana (ej. pedir ir al servicio, pasar a clase, abrir las persianas, llamar al profesor, salir como voluntarios/as a la pizarra, etc); incluso cuando los criterios de evaluación que estemos tratando sean en castellano. El auxiliar de conversación es un recurso esencial en esta idea. En este sentido, trabajaremos el máximo tiempo posible la interacción comunicativa.

- Que el alumnado trabaje la comprensión lectora, la comprensión oral y la expresión escrita, a través las fichas elaboradas por el profesor, vídeos y otros recursos.

- En último lugar, pero no menos importante, que el alumnado mejore sensiblemente en la comunicación oral. Esto se trabajará a lo largo de todo el curso, siendo un objetivo último y común de las materias integrantes del proyecto bilingüe del centro: que el alumnado de 1º ESO Y 3º ESO sea capaz de realizar en inglés una presentación sencilla con diapositivas al acabar el curso.

Metodología

La Educación Plástica Visual y Audiovisual bilingüe es una materia de área no lingüística en la que cobran gran relevancia tanto los criterios de evaluación disciplinares como los de la lengua. Pensamos que la mejor forma de trabajar ambos criterios de evaluación de manera que estén bien articulados es a través de un enfoque AICLE1. Dicho enfoque integra ambos tipos de criterios de evaluación. En este sentido, el aprendizaje del inglés no es un fin en sí mismo, sino que se trata de que los alumnos y alumnas aprendan Educación Plástica Visual y Audiovisual utilizando la lengua inglesa. Prima, por tanto, un enfoque comunicativo: la lengua es un medio, un vehículo, para la comunicación y el conocimiento, no un fin en sí mismo. Para ello utilizaremos materiales propios como aquellos publicados en el Portal del Bilingüismo de la Junta de Andalucía. Así lo establecen las instrucciones de 7 de junio de 2017, en su disposición quinta. Además, trabajaremos con metodologías innovadoras de aprendizaje cooperativo.

En cuanto a la carga horaria en lengua inglesa, en la distribución de criterios de evaluación alcanzaremos el establecido legalmente como mínimo, el 50%. No obstante, en caso de percibir el profesor una buena respuesta en el alumnado ante esa carga horaria en inglés, podría ir planteándose su incremento paulatino, hasta llegar al máximo posible. La legislación es clara en este sentido, cuanto mayor porcentaje de la materia en inglés, mejor.

Dicho esto, en las clases, en el día a día, se dan cantidad de situaciones cotidianas que requieren de la comunicación entre alumnos y alumnas y profesorado. Por ejemplo, preguntar y contar cómo nos ha ido el fin de semana, o las vacaciones, pedir que nos hagan el favor de abrir las ventanas, o pedir cosas como entrar a clase o ir al baño, etc. En todas estas situaciones nos comunicaremos en inglés. Precisamente en estos casos es cuando el enfoque comunicativo alcanza su máximo exponente. De este modo, el porcentaje real de comunicación en inglés superará con creces el 50% que fijamos para los criterios de evaluación.

Se entregará a los alumnos la información sobre la unidad en inglés y se explicará también en español. A continuación, se realizarán una serie de actividades y láminas para practicar los criterios de evaluación, desarrollar los procedimientos y reforzar el vocabulario en inglés. También se pondrá en las láminas el nombre de la actividad en inglés. Además, el profesor facilitará el power-point en inglés que se trabaje en clases para que puedan hacer uso de él cuando lo necesiten. Igualmente se pedirá a los alumnos que se acostumbren a trabajar tres competencias:

- Reading: al leer frases o párrafos planteados por el profesor .
- Writing: haciendo escritos sobre los trabajos propuestos y haciendo uso del vocabulario dado.
- Speaking: al tener que usarlo dentro del aula como lengua de comunicación y para las exposiciones que se pidan.

Atención a la diversidad

Según las instrucciones de 7 de junio de 2017, el programa bilingüe es un programa dirigido a todo el alumnado y por tanto, si algún alumno o alumna necesitara una adaptación del material bilingüe, nosotros nos encargaríamos de realizarla (si es no significativa) y de coordinarnos con el orientador/a en caso de que fuera significativa.

Criterios de Evaluación

Una característica importante de la enseñanza de las ANL en el programa bilingüe de los centros públicos andaluces es la no penalización del contenido en inglés a la hora de calificar los trabajos, exámenes, presentaciones orales, etc de los niños. Esto quiere decir que no se penalizarán errores gramaticales, faltas de ortografía, etc. Si la intervención del alumno o alumna es excelente desde el punto de vista de los criterios de evaluación de la Educación Plástica Visual y Audiovisual, obtendrá la máxima nota, sin importar cuantos errores en inglés haya cometido. No queremos disuadir al alumnado bilingüe de intentar comunicarse; tampoco crearles una ansiedad o un miedo al fallo que les desmotivaría.

Con respecto a los criterios serán valorados de manera igualitaria.

Materiales curriculares y otros recursos didácticos

- Cuaderno del alumno.
- Recursos elaborados por el profesorado.
- Otros servicios que ofrecen las webs.

Procedimientos e instrumentos de evaluación

- Observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje.
- Maduración personal en relación con objetivos de la educación secundaria.
- El alumno tiene que formar parte indisoluble de la misma, se promoverá la autoevaluación.
- Se procurará que los compañeros identifiquen logros, fomentando la participación y la crítica constructiva, y emitiendo juicios valorativos.
- Análisis de las producciones de los alumnos.
- Correcciones orales. Comentarios constructivos.
- Pruebas específicas.
- Se valorará la capacidad de búsqueda útil de información en la red

11. EPVA EN 1º ESO BILINGÜE

Competencias específicas

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz. CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.

1.1. Se introduce en el reconocimiento de los factores históricos y sociales que rodean a diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, describiendo de manera simple, de forma oral, escrita o visual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, incorporando además la perspectiva de género. EPV.1.A.1. EPV.1.A.2.

1.2. Muestra interés por la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico, a través de iniciarse en el conocimiento y el análisis guiado de obras de arte comenzando por el que le es más cercano, utilizándolo en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. EPV.1.A.2.

1.3. Se inicia en el análisis de la importancia de las formas geométricas básicas de su entorno, identificando los elementos plásticos del lenguaje visual en el arte y en el entorno, tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano. EPV.1.A.1. EPV.1.A.2.

2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3

2.1. Conoce y emplea el proceso creativo desde la intención hasta la realización, comprendiendo las dificultades del mismo mediante el intercambio de experiencias y el diálogo, detectando prejuicios hacia otras expresiones culturales y reflexionando sobre la discriminación y rechazo que estos provocan EPV.1.C.2.

2.2. Se inicia en el análisis, de forma guiada, de diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, respetando las creaciones, vengan estas de donde vengan, comenzando a establecer un juicio basado en el conocimiento. EPV.1.B.1. EPV.1.B.2. EPV.1.B.3. EPV.1.B.4. EPV.1.B.5.

2.3. Analiza, valora y realiza composiciones inspiradas en la naturaleza introduciendo aspectos básicos compositivos y experimentando al menos con dos técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales. EPV.1.B.1. EPV.1.B.5. EPV.1.C.1.

3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.

3.1. Iniciar un acercamiento a la observación y análisis de forma respetuosa en relación con las diversas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales como forma de configuración de la cultura artística personal. EPV.1.D.1.

3.2. Empezar a concebir el campo de las artes plásticas, visuales y audiovisuales como un elemento cultural indispensable en la sociedad contemporánea mediante el conocimiento de las obras pasadas y también contemporáneas. EPV.1.A.1. EPV.1.A.2. EPV.1.D.1.

3.3. Se inicia en la identificación de la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado EPV.1.B.3. EPV.1.B.

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

ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

4.1. Iniciar la exploración y el reconocimiento de las características propias de los diversos lenguajes y medios de expresión artística en relación con los contextos culturales, sociales y artísticos en los que han sido producidos como forma de investigación dentro del ámbito creativo. EPV.1.C.1. EPV.1.C.2. EPV.1.D.1.

4.2. Comenzar a aplicar en las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias las conclusiones extraídas mediante el reconocimiento y comprensión de las respuestas que otros creadores y creadoras han efectuado ante preguntas similares. EPV.1.C.2. EPV.1.D.2.

5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4

5.1. Iniciar un acercamiento al proceso de comunicación que constituye la creación de obras plásticas, visuales y audiovisuales como medio de transmisión de ideas y pensamientos . EPV.1.C.1 EPV.1.C.2.

5.2. Adquirir y desarrollar el imaginario propio a través de la implementación de un pensamiento creativo caracterizado por mensajes cuya canalización discurre a través de cauces plásticos, EPV.1.B.5. EPV.1.C.1. EPV.1.C.2.

5.3. Empezar a descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos. EPV.1.C.1. EPV.1.C.2.

6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

6.1. Comprender su pertenencia a un contexto cultural, en este caso el Andalúz, con el descubrimiento y análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones de artistas actuales, mostrando empatía y una actitud colaborativa, abierta y respetuosa. EPV.1.A.1. EPV.1.A.2.

6.2. Identificar la representación de las vivencias y la visión del mundo que habita el alumnado, como un medio válido para aumentar la autoestima y el conocimiento de sí mismo y de sus iguales, favoreciendo los procesos de relación interpersonales. EPV.1.B.5. EPV.1.E.1. EPV.1.E.2.

6.3. Entender la historia del arte y la cultura como un todo continuo e inseparable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. EPV.1.A.2.

7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4

7.1. Analizar y comprender el proceso creativo de un .. proyecto artístico, así como diferenciar las distintas técnicas visuales o audiovisuales utilizadas para la generación de mensajes EPV.1.C.1. EPV.1.C.2.

7.2. Iniciar la elaboración de producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto,

utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. EPV.1.C.2.

8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

8.1. Identificar rasgos básicos de distintas manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo de forma individual o colectiva el significado y/o finalidad de las mismas. EPV.1.B.1. EPV.1.D.1.

8.2. Reconocer la intención comunicativa de distintos proyectos plásticos desde las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual y comenzar con su aplicación dentro del desarrollo proyectual individual y colectivo. EPV.1.B.1. EPV.1.B.2. EPV.1.B.3. EPV.1.B.4. EPV.1.B.5. EPV.1.D.1.

8.3. Iniciar un proceso de análisis y reflexión a partir de los resultados obtenidos a través de la realización de los proyectos artísticos visuales o audiovisuales llevados a cabo, desarrollados de forma individual o colectiva, incidiendo en la búsqueda de soluciones a aquellos interrogantes surgidos durante la ejecución de los mismos EPV.1.B.1. EPV.1.B.2. EPV.1.D.1.

Saberes básicos

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía EPV.1.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la Historia del Arte. EPV.1.A.2. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. El patrimonio arquitectónico.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. EPV.1.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. EPV.1.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen. EPV.1.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Mezcla aditiva y sustractiva. Colores complementarios. Utilización expresiva del color. EPV.1.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. EPV.1.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. . EPV.1.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. EPV.1.C.2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. EPV.1.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. Significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos. EPV.1.D.2. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes

características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura. EPV.1.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura. EPV.1.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro o el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos.

Criterios de evaluación:

Competencia específica: EPV.1.1.Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz.

EPV.1.1.1.Introducirse en el reconocimiento de los factores históricos y sociales que rodean a diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, describiendo de manera simple, de forma oral, escrita o visual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, incorporando además la perspectiva de género.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.1.2.Mostrar interés por la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico, a través de la iniciación en el conocimiento y el análisis guiado de obras de arte comenzando por el que le es más cercano, utilizándolo en sus propias creaciones.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.1.3.Iniciarse en el análisis de la importancia de las formas geométricas básicas de su entorno, identificando los elementos plásticos del lenguaje visual en el arte y en el entorno, tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.

Competencia específica: EPV.1.2.Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

EPV.1.2.1.Conocer y emplear el proceso creativo desde la intención hasta la realización, comprendiendo las dificultades del mismo mediante el intercambio de experiencias y el

diálogo, detectando prejuicios hacia otras expresiones culturales y reflexionando sobre la discriminación y rechazo que estos provocan.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.2.2. Iniciarse en el análisis, de forma guiada, de diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, respetando las creaciones, vengan éstas de donde vengan, comenzando a establecer un juicio basado en el conocimiento.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.2.3. Analizar, valorar y realizar composiciones, inspiradas en la naturaleza introduciendo aspectos básicos compositivos y experimentando al menos con dos técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.1.3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

EPV.1.3.1. Iniciar un acercamiento a la observación y análisis de forma respetuosa en relación a las diversas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales como forma de configuración de la cultura artística personal.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.3.2. Empezar a concebir el campo de las artes plásticas, visuales y audiovisuales como un campo indispensable en la sociedad contemporánea, mediante el conocimiento de las obras pasadas y también de las contemporáneas.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.3.3. Iniciarse en la identificación de la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.1.4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.4.1. Iniciar la exploración y el reconocimiento de las características propias de los diversos lenguajes y medios de expresión artística en relación con los contextos culturales, sociales y artísticos, en los que han sido producidos como forma de investigación dentro del ámbito creativo.

EPV.1.4.2. Comenzar a aplicar en las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias las conclusiones extraídas mediante el reconocimiento y comprensión de las respuestas que otros creadores y creadoras ha efectuado ante preguntas similares.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.1.5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas,

técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

EPV.1.5.1.Iniciar un acercamiento al proceso de comunicación que constituye la creación de obras plásticas, visuales y audiovisuales como medio de transmisión de ideas y pensamientos.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.5.2.Adquirir y desarrollar el imaginario propio a través de la implementación de un pensamiento creativo caracterizado por mensajes cuya canalización discurre a través de cauces plásticos, visuales y audiovisuales, favoreciendo el comienzo de la integración de conceptos como la racionalidad, la empatía o la sensibilidad.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.5.3.Empezar a descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.1.6.Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

EPV.1.6.1.Comprender su pertenencia a un contexto cultural, en este caso el Andalúz, con el descubrimiento y análisis de los factores sociales que determinan las producciones de artistas actuales, mostrando empatía y una actitud colaborativa, abierta y respetuosa.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.6.2.Identificar la representación de las vivencias y la visión del mundo que habita el alumnado, como un medio válido para aumentar la autoestima y el conocimiento de sí mismo y de sus iguales, favoreciendo los procesos de relación interpersonales.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.6.3.Entender la historia del arte y la cultura como un todo continuo e inseparable, en el cual las obras del pasado con la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.

Competencia específica: EPV.1.7.Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

EPV.1.7.1.Analizar y comprender el proceso creativo de un proyecto artístico, así como diferenciar las distintas técnicas visuales o audiovisuales, utilizadas para la generación de mensajes.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.7.2.Iniciar la elaboración de producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.1.8.Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

EPV.1.8.1.Identificar rasgos básicos de distintas manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo de forma individual o colectiva el significado y/o finalidad de las mismas.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.8.2.Reconocer la intención comunicativa de distintos proyectos plásticos desde las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual y comenzar con su aplicación dentro del desarrollo proyectual individual y colectivo.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.8.3.Iniciar un proceso de análisis y reflexión a partir de los resultados obtenidos a través de la realización de los proyectos artísticos visuales o audiovisuales llevados a cabo, desarrollados de forma individual o colectiva, incidiendo en la búsqueda de soluciones a aquellos interrogantes surgidos durante la ejecución de los mismos.

Método de calificación: Media aritmética.

Metodología, criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y calificación

El desarrollo de la asignatura es eminentemente práctico, por lo que el trabajo diario en clase y la observación de dicho proceso será fundamental como instrumento de evaluación. El trabajo en casa para la realización de determinadas tareas puntuales o finalización de las propuestas en clase, será un factor a tener en cuenta. Todos los criterios serán valorados por igual englobándose por tipos de conocimientos en su enfoque de evaluación.

Con respecto al desarrollo de la asignatura es imprescindible el material necesario para su desarrollo, compuesto por el siguiente listado:

- Cuaderno de dibujo tamaño A-4.
- Juego de regla, escuadra y cartabón, transportador de ángulos
- Lápices de colores y rotuladores.
- Compás
- Lápiz H
- Lápiz HB
- A lo largo del curso se puede solicitar algún otro material de forma puntual, que será utilizado para alguno de los trabajos propuestos: témpera, pinceles, tijeras, revistas, etc.

Todo este material permanecerá en los armarios del aula de clase para facilitar al alumnado su uso sin tener que transportarlo de manera diaria, aunque en cualquier momento cada uno de ellos pueda llevarlo a casa para seguir trabajando o finalizar cualquier trabajo de la signatura. Como se indica anteriormente el buen mantenimiento del material personal de la asignatura y principalmente el cuaderno, será de importancia en la evaluación y calificación final. Uno de los aspectos que el alumnado debe interiorizar es la

limpieza, el orden y la corrección en la realización de los diferentes trabajos propuestos. Debido a esto, las explicaciones van a ser detalladas e individuales cuando sea necesario, así como el seguimiento por el profesor de cada una de las fases del trabajo diario.

Para todo ello se ha programado una secuenciación suficiente para que cada alumno/a tenga el tiempo necesario en su realización, aunque se flexibilizará cuando sea requerido.

Vinculación de las competencias específicas con las competencias clave:

	CC1	CC2	CC3	CC4	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CE1	CE2	CE3	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	GPSAA1	GPSAA2	GPSAA3	GPSAA4	GPSAA5	CP1	CP2	CP3
EPV.1.1	X	X											X					X																
EPV.1.2	X		X										X					X		X						X		X						
EPV.1.3	X		X		X								X	X					X											X				
EPV.1.4			X		X	X								X					X										X					
EPV.1.5			X											X						X	X						X		X	X				
EPV.1.6	X				X									X					X									X						
EPV.1.7	X		X		X				X				X	X						X				X										
EPV.1.8						X						X	X							X			X					X		X				

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	RÚBRICA ACTIVIDADES						
	INDICADOR DE LOGRO						
	clave	1	2	3	4	5	%
Aplicación de los objetivos y contenidos propuestos para cada actividad	O	No se observa ningún de los contenidos y objetivos aplicados	se observa algún contenido y objetivos a aplicar	se observa parte de los contenidos y objetivos a aplicar	se observa casi la totalidad de los contenidos y objetivos a aplicar	se observa todos los contenidos y objetivos a aplicar	25
Proceso de ejecución y aplicación del procedimientos en la actividad.	D	Se observa una ejecución nefasta en los procedimientos	se observa una ejecución incorrecta en los procedimientos	se observa una ejecución correcta en los procedimientos pero incompleta	se observa una ejecución correcta en los procedimientos	se observa una ejecución perfecta en los procedimientos	25
Aspecto final de la actividad; Limpia, ordenada, centrada completada	P	No se observa nada de presentación correcta ni completa la totalidad de la actividad	No se observa presentación correcta completa la totalidad de la actividad	se observa presentación pero incompleta la totalidad de la actividad	se observa presentación correcta, completa la totalidad de la actividad	se observa perfecta presentación, completa la totalidad de la actividad	25
Disposición a la creatividad y C*	C	No se observa ninguna creatividad ni novedad	Se observan indicios de creatividad	Se observa voluntad de creatividad	Se observa creatividad	Se observa una creatividad inusual y compleja	25
(Cualquier otra conducta observable específica de la actividad).	C*						

12. EPVA EN 3º DE ESO BILINGÜE

Competencia específicas

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz. 1.1. EPV.3.A.1. EPV.3.A.2. EPV.3.A.3. 1.2. EPV.3.A.3. 1.3. EPV.3.E.1. EPV.3.E.2. EPV.3.E.3.
2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. EPV.3.B.3. EPV.3.B.4. EPV.3.B.5. 2.3. EPV.3.B.1. EPV.3.B.5. EPV.3.C.1. la 2.1. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. 2.2 EPV.3.B.1. EPV.3.B.2.
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. 3.1. EPV.3.D.1. EPV.3.D.2. 3.2. EPV.3.A.1. EPV.3.A.3. EPV.3.D.1. EPV.3.D.2. 3.3. EPV.3.B.3. EPV.3.B.4. EPV.3.D.4.
4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. 4.1. EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.D.1. 4.2. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.D.3. EPV.3.D.4.
5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. 5.1. EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.D.4. 5.2. EPV.3.B.5. EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.D.2. 5.3. EPV.3.C.1. EPV.3.C.2. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4.
6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. 6.1. EPV.3.A.1. EPV.3.A.2. EPV.3.A.3. 6.2. EPV.3.B.5. EPV.3.E.1. EPV.3.E.2. EPV.3.E.3. EPV.3.E.4 6.3. EPV.3.A.2. EPV.3.A.3.
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un Proyecto artístico 7.1 EPV.3.C.1. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.D.3. 7.2. EPV.3.C.2. EPV.3.C.3. EPV.3.C.4. EPV.3.E.4.
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. 8.1. EPV.3.B.1. EPV.3.D.1. EPV.3.D.2. 8.2. EPV.3.B.1. EPV.3.B.2. EPV.3.B.3. EPV.3.B.4. EPV.3.B.5. EPV.3.D.1. 8.3. EPV.3.B.1. EPV.3.B.2. EPV.3.D.1. EPV.3.D.2. EPV.3.D.

Saberes básicos

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía

EPV.3.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.

EPV.3.A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora.

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

EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.

EPV.3.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.

EPV.3.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

EPV.3.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

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

EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.

EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas

EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.

EPV.3.D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

EPV.3.D.3. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

EPV.3.D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.

EPV.3.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.

EPV.3.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

EPV.3.E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

EPV.3.E.4. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica.

Criterios de evaluación:

Competencia específica: EPV.3.1.Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz.

EPV.3.1.1.Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.1.2.Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.1.3.Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del lenguaje visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.3.2.Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

EPV.3.2.1.Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.2.2.Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.2.3.Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.3.3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

EPV.3.3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.3.3. Identificar la importancia de la presentación de las creaciones a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.3.4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

EPV.3.4.1. Reconocer los rasgos particulares de las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.4.2. Analizar, de forma guiada, las especialidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.3.5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

EPV.3.5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, seleccionando las técnicas y soportes adecuados al propósito.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.5.3.Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.3.6.Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

EPV.3.6.1.Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, de manera específica el andaluz, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.6.2.Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.6.3.Entender y concebir la historia del arte y la cultura, y también la propia producción artística, como un todo continuo e indesligable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.3.7.Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

EPV.3.7.1.Realiza un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.7.2.Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.3.8.Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

EPV.3.8.1.Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.8.2.Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.8.3.Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

Método de calificación: Media aritmética.

Metodología, criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y calificación

El desarrollo de la asignatura es eminentemente práctico, por lo que el trabajo diario en clase y la observación de dicho proceso será fundamental como instrumento de evaluación. El trabajo en casa para la realización de determinadas tareas puntuales o finalización de las propuestas en clase, será un factor a tener en cuenta. Todos los criterios serán valorados por igual englobándose por tipos de conocimientos en su enfoque de evaluación.

Con respecto al desarrollo de la asignatura es imprescindible el material necesario para su desarrollo, compuesto por el siguiente listado:

- Cuaderno de dibujo tamaño A3 o papel suelto.
- Carpeta que los alumnos realizan con una cartulina
- Juego de regla, escuadra y cartabón, transportador de ángulos
- Lápices de colores y rotuladores.
- Compás
- Lápiz H
- Lápiz HB
- A lo largo del curso se puede solicitar algún otro material de forma puntual, que será utilizado para alguno de los trabajos propuestos: témpera, pinceles, tijeras, revistas, etc.

Todo este material permanecerá en los armarios del aula de clase para facilitar al alumnado su uso sin tener que transportarlo de manera diaria, aunque en cualquier momento cada uno de ellos pueda llevarlo a casa para seguir trabajando o finalizar cualquier trabajo de la asignatura. Como se indica anteriormente el buen mantenimiento del material personal de la asignatura y principalmente el cuaderno, será de importancia en la evaluación y calificación final. Uno de los aspectos que el alumnado debe interiorizar es la limpieza, el orden y la corrección en la realización de los diferentes trabajos propuestos. Debido a esto, las explicaciones van a ser detalladas e individuales cuando sea necesario, así como el seguimiento por el profesor de cada una de las fases del trabajo diario.

Para todo ello se ha programado una secuenciación suficiente para que cada alumno/a tenga el tiempo necesario en su realización, aunque se flexibilizará cuando sea requerido.

1.RELACIÓN DE ELEMENTOS CURRICULARES DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º				
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS	INSTRUMENTOS
1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. 1.2. Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte. 1.3. Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.	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.	c.1.1. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía EPV.3.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte. EPV.3.A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. C.1.2.EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y	Revisión de tareas del alumno/a Análisis de producciones Pruebas específicas Pruebas objetivas Pruebas de Composición Pruebas de respuesta corta Anecdótico

reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz.			mejora. C.1.3.EPV.3.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura. EPV.3.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. EPV.3.E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.	
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.		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.CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así		Revisión de tareas del alumno/a Análisis de producciones Pruebas específicas Pruebas objetivas Pruebas de Composición Pruebas de respuesta corta Anecdótico

		como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto. CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.		
--	--	--	--	--

2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. Esta competencia específica se conecta con los siguientes	2.1. Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. 2.2. Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. 2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.	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. CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual. STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en	2.1.EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas 2.2.EPV.3. B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. EPV.3. B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. EPV.3. B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. EPV.3. B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. EPV.3. B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. 2.3. EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de	Revisión de tareas del alumno/a Análisis de producciones Pruebas específicas Pruebas objetivas Pruebas de Composición Pruebas de respuesta corta Anecdotario
---	--	---	--	---

descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL3, STEM1, STEM2, CD1, CPSAA4, CE1, CCEC3		situaciones conocidas y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando o 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. CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referen	equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. EPV.3. C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar	
---	--	--	--	--

		ciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual. CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes. 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. 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.		
--	--	---	--	--

3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. 3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. 3.3. Identificar la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales. CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento. 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. CPSAA4. Realiza autoevaluaciones	3.1. EPV.3. D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. EPV.3. D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. 3.2. EPV.3. A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte. EPV.3. A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. EPV.3. D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. EPV.3. D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. 3.3. EPV.3. B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. EPV.3. D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en	Revisión de tareas del alumno/a Análisis de producciones Pruebas específicas Pruebas objetivas Pruebas de Composición Pruebas de respuesta corta Anecdótico
--	--	---	---	--

		sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes. 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. C C3. 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. CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las	entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de videoarte. EPV.3. B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores	
--	--	---	--	--

		manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.		
--	--	---	--	--

Competencia específica 4 4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	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. CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual. CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente. CPSAA3. Comprende	4.1.EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas EPV.3. C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. EPV.3. D.3. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. EPV.3.D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de videoarte. 4.2.EPV.3. C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas EPV.3. C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características	Revisión de tareas del alumno/a Análisis de producciones Pruebas específicas Pruebas objetivas Pruebas de Composición Pruebas de respuesta corta Anecdótico
---	--	---	---	--

		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. 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. 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.	expresivas. EPV.3. D.3. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. EPV.3. D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de videoarte.	
--	--	--	---	--

5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4,	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. 5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. 5.3. Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de representación y representación perseguidos.	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. PSAA1. 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. CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas. CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y	5.2. EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. EPV.3.D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. 5.3. EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas.	Revisión de tareas del alumno/a Análisis de producciones Pruebas específicas Pruebas objetivas Pruebas de Composición Pruebas de respuesta corta Anecdótico
---	---	--	--	--

CC3, CCEC3, CCEC4.		contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes. 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. CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan. CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una	Su uso en el arte y sus características expresivas EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.	
-----------------------------------	--	---	--	--

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

6. Apropriarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. Esta competencia se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, de manera específica el andaluz, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. 6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. 6.3. Entender y concebir la historia del arte y la cultura, y también la propia producción artística, como un todo continuo e indelible, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.	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. 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. 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. CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos	6.1.EPV.3.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte. EPV.3.A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. 6.2. EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. EPV.3.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura. EPV.3.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. EPV.3.E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico	Revisión de tareas del alumno/a Análisis de producciones Pruebas específicas Pruebas objetivas Pruebas de Composición Pruebas de respuesta corta Anecdotario
---	---	--	---	---

		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.	romano.EPV.3.E.4. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica.6.3. EPV.3.A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.EPV.3. A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora.	
--	--	---	--	--

7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.	7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas. 7.2. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.	CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento. CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual. 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	7.1.EPV.3. C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.EPV.3. C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.EPV.3. C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.EPV.3. D.3. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. 7.2. EPV.3. C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.EPV.3. C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.EPV.3. C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. EPV.3. E.4. Los	Revisión de tareas del alumno/a Análisis de producciones Pruebas específicas Pruebas objetivas Pruebas de Composición Pruebas de respuesta corta Anecdotario
---	--	---	--	---

		creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.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.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.CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los	sistemas de representación y su aplicabilidad práctica.	
--	--	---	--	--

		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. C3. 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. 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.		
--	--	---	--	--

Competencia 8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. 8.1. EPV.3.B.1. EPV.3.D.1. EPV.3.D.2. 8.2. EPV.3.B.1. EPV.3.B.2. EPV.3.B.3. EPV.3.B.4. EPV.3.B.5. EPV.3.D.1. 8.3. EPV.3.B.1. EPV.3.B.2. EPV.3.D.1. EPV.3.D.2. EPV.3.D.

2. Valoración de los criterios: Cada criterio vale igualitariamente 4,54 %. En el bilingüismo según su normativa son contenidos sobre todo instrumentales, sin embargo, algunos de los instrumentos engloban los mismos criterios independientemente de la lengua en que se muestren y serán valorados igualitariamente.

Se valorarán según ley: “la totalidad de los criterios de evaluación contribuyen en la misma medida, al grado de desarrollo de la competencia específica, por lo que tendrán el mismo valor a la hora de determinar el grado de desarrollo de la misma. En los cursos primero y tercero, los criterios de calificación estarán basados en la superación de los criterios de evaluación y, por tanto, de las competencias específicas”.

“Los grados o indicadores de desempeño de los criterios de evaluación de los cursos impares de esta etapa se habrán de ajustar a las graduaciones de insuficiente (del 1 al 4), suficiente (del 5 al 6), bien (entre el 6 y el 7), notable (entre el 7 y el 8) y sobresaliente (entre el 9 y el 10).”

	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS	ACTIVIDAD
1º EVA. EL DISEÑO. BLOQUES A, B y C. B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. PATRIMONIO EN ANDALUCÍA. C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.	1.El lenguaje y la Percepción visual.		
	B1. Lenguaje visual como forma de comunicación.	2.2-2.3	Actividades en cuaderno y situación de aprendizaje (capítulo 15)
	B2 Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.	2.2	
	B4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	2.2-3.3	
	C1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	2.3-4.1-5.1-5.2-5.3-7.1	
	2. La sintaxis de la imagen.		
	B3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.	2.2-3.3	Actividades en cuaderno y situación de aprendizaje (capítulo 15)
	B5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	2.2-2.3-5.2-6.2	Actividades en cuaderno y situación de aprendizaje (capítulo 15)
	A1. Géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.	1.1-3.2-6.1	
	A2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: aspectos formales y su relación con el contexto histórico.	1.1-6.1-6.3	
	A3 Patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora.	1.1-1.2-3.2-6.1-6.3	

	C2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de los materiales y técnicas, realización de bocetos.	4.1-5.1-5.2-5.3	
	C3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plásticas en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	2.1-4.1-4.2-5.1-5.2-5.3-7.1	
2º EVA. LENGUAJE AUDIOVISUAL. BLOQUES A y D. D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. PATRIMONIO EN ANDALUCÍA.	1. Lenguaje y comunicación audiovisual.		
	D1. Lenguaje y comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Conceptos y funciones.	3.1-3.2-4.1	Realización de un storyboard.
	D2. Imágenes visuales y audiovisuales. Lectura y análisis.	3.1-3.2-5.2	
	A1. Géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.	1.1-3.2-6.1	
	A2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: aspectos formales y su relación con el contexto histórico.	6.1-6.3	Proyecto publicitario fotográfico
	2. La imagen y el movimiento.		

	D3. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.	4.2	Proyecto audiovisual.
	D4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.	3.3-4.2-5.1	
	C2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de los materiales y técnicas, realización de bocetos.	4.1-5.1-5.2-5.3	
3º EVALUACIÓN. EL ARTE Y LA GEOMETRÍA. A. BLOQUES A, E y C. A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. PATRIMONIO EN ANDALUCÍA. C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.	1. La geometría en el arte y en la arquitectura.		
	E1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.	1.3-6.2	Actividades en cuaderno y situación de aprendizaje (capítulo 15)
	E2. Introducción a la geometría plana y los trazados geométricos básicos.	1.3-6.2	
	2. El arte modular.		

E. GEOMETRÍA, REPERCUSIÓN EN EL ARTE Y ARQUITECTURA.	E3. Redes modulares. La aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.	1.3-6.2	Actividades en cuaderno y situación de aprendizaje (capítulo 15)
	C1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	2.3-4.1-5.1-5.2-5.3-7.1	
	3. La escultura y el arte de las instalaciones.		
	E4. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica.	6.2	Actividades en cuaderno y situación de aprendizaje (capítulo 15)
	C4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plásticas en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.	2.1-4.1-4.2-5.1-5.2-5.3-7.1	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	RÚBRICA ACTIVIDADES						
	INDICADOR DE LOGRO						
	clave	1	2	3	4	5	%
Aplicación de los objetivos y contenidos propuestos para cada actividad	O	No se observa ningún de los contenidos y objetivos aplicados	se observa algún contenido y objetivos a aplicar	se observa parte de los contenidos y objetivos a aplicar	se observa casi la totalidad de los contenidos y objetivos a aplicar	se observa todos los contenidos y objetivos a aplicar	25
Proceso de ejecución y aplicación del procedimientos en la actividad.	D	Se observa una ejecución nefasta en los procedimientos	se observa una ejecución incorrecta en los procedimientos	se observa una ejecución correcta en los procedimientos pero incompleta	se observa una ejecución correcta en los procedimientos	se observa una ejecución perfecta en los procedimientos	25
Aspecto final de la actividad; Limpia, ordenada, centrada completada	P	No se observa nada de presentación correcta ni completa la totalidad de la actividad	No se observa presentación correcta completa la totalidad de la actividad	se observa presentación pero incompleta la totalidad de la actividad	se observa presentación correcta, completa la totalidad de la actividad	se observa perfecta presentación completa la totalidad de la actividad	25
Disposición a la creatividad y C*	C	No se observa ninguna creatividad ni novedad	Se observan indicios de creatividad	Se observa voluntad de creatividad	Se observa creatividad	Se observa una creatividad inusual y compleja	25
(Cualquier otra conducta observable específica de la actividad).	C*						

Vinculación de las competencias específicas con las competencias clave:

	CC1	CC2	CC3	CC4	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CE1	CE2	CE3	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CP1	CP2	CP3
EPV.3.1	X	X											X					X																
EPV.3.2	X		X										X					X		X							X		X					
EPV.3.3	X		X		X								X	X					X											X				
EPV.3.4			X		X	X								X					X										X					
EPV.3.5			X											X						X	X						X		X	X				
EPV.3.6	X				X									X						X									X					
EPV.3.7	X		X		X				X				X	X							X			X										
EPV.3.8						X						X	X								X			X				X		X				

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

13. EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN 4º DE ESO

La materia de Expresión Artística pone en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen dando lugar a un pensamiento de carácter unitario y creador. La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas. La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas: la creación de producciones artísticas, la observación y valoración crítica de producciones artísticas y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráfico-plásticas como audiovisuales. El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos. Estos se encuentran divididos en dos bloques: «Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos; y «Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

Dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público, de ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias. Para el desarrollo de esta materia, se propone explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos. Las situaciones propuestas deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

Competencias específicas.

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que lo ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje). La contextualización de las producciones analizadas hará posible su

adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos y alumnas tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal. La estrategia comparativa puede ser igualmente de utilidad a la hora de mostrar la historia del arte y la cultura como un continuo en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Por su parte, el acceso a las fuentes permitirá poner en valor los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de obras que no llegaron a realizarse, permitiendo así al alumnado superar la idea de fracaso o asimilar el mismo como un paso hacia el éxito futuro. Por último, la incorporación de la perspectiva de género en el análisis de estas producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos, los estereotipos y los roles de género transmitidos a través del arte. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.

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 momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados a ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos. Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. En el desarrollo de esta competencia, la utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

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. El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una

película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal. Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención. En este sentido, se ha de hacer hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4

. 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. La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que 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, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal. Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo. Finalmente, es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

Saberes básicos.

A. Técnicas gráfico-plásticas.

EAR.4.A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes.

Cualidades plásticas y efectos visuales.

EAR.4.A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

EAR.4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.

EAR.4.A.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. Contexto histórico.

EAR.4.A.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. El grabado, contexto histórico: Durero,

Mantegna y Rembrandt (s.XVI), Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX),

Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX).

EAR.4.A.5. Grafiti y pintura mural.

EAR.4.A.6. Técnicas básicas de creación de volúmenes. Generar un volumen por adición o sustracción de material. El molde y el vaciado. Modelado a mano. El torno.

EAR.4.A.7. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.

EAR.4.A.8. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

EAR.4.A.9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

EAR.4.B.1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.

EAR.4.B.2. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.

EAR.4.B.3. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas).

Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.

EAR.4.B.4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. La imagen secuenciada.

EAR.4.B.5. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

EAR.4.B.6. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guión y el storyboard.

EAR.4.B.7. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guión o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

EAR.4.B.8. Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.

EAR.4.B.9. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.

EAR.4.B.10. Técnicas básicas de animación.

EAR.4.B.11. Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.

Criterios de evaluación

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2. 1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

EAR.4.A.1. EAR.4.A.9. EAR.4.B.1. EAR.4.B.2. EAR.4.B.7.

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

EAR.4.A.1. EAR.4.A.9. EAR.4.B.1. EAR.4.B.2. EAR.4.B.7.

2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención. CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. EAR.4.A.2.

EAR.4.A.3. EAR.4.A.6.

2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos. EAR.4.A.4. EAR.4.A.5. EAR.4.A.8.

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. CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines. EAR.4.B.3. EAR.4.B.4. EAR.4.B.6. EAR.4.B.8. EAR.4.B.9.

3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al Proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados. EAR.4.B.3. EAR.4.B.4. EAR.4.B.5. EAR.4.B.6. EAR.4.B.8. EAR.4.B.10. EAR.4.B.11.

Metodología, criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y calificación

El desarrollo de la asignatura es eminentemente práctico, por lo que el trabajo diario en clase será fundamental como instrumento de evaluación. El trabajo en casa para la realización de determinadas tareas puntuales o finalización de las propuestas en clase, será una parte también a tener en cuenta, fundamentalmente por lo que se refiere al cumplimiento en los plazos de entrega de los trabajos. Todos los criterios se valoran por igual.

Con respecto al desarrollo de la asignatura es imprescindible el material necesario para su desarrollo, compuesto por el siguiente listado:

- Cuaderno de dibujo o similar tamaño A3
- Carpeta de gomillas tamaño A3
- Juego de regla, escuadra y cartabón, transportador de ángulos
- Lápices de colores
- Compás
- Lápiz H
- Lápiz HB
- A lo largo del curso se puede solicitar algún otro material de forma puntual, que será utilizado para alguno de los trabajos propuestos: témpera, pinceles, tijeras, revistas, etc.

Todo este material permanecerá en los armarios del aula de clase para facilitar al alumnado su uso sin tener que transportarlo de manera diaria, aunque en cualquier momento cada uno de ellos pueda llevarlo a casa para seguir trabajando o finalizar cualquier trabajo de la a. Como se indica anteriormente el buen mantenimiento del material personal de la asignatura y principalmente el cuaderno, será de importancia en la evaluación y calificación final. Uno de los aspectos que el alumnado debe interiorizar es la limpieza, el orden y la corrección en la realización de los diferentes trabajos propuestos. Debido a esto, las explicaciones van a ser detalladas e individuales cuando sea necesario, así como el seguimiento por el profesor de cada una de las fases del trabajo diario.

Para todo ello se ha programado una secuenciación suficiente para que cada

alumno/a tenga el tiempo necesario en su realización, aunque se flexibilizará cuando sea necesario.

Los criterios de evaluación serán valorados por igual .

El uso de la Plataforma Classrrom será un apoyo visual en la tarea diaria.

Temporalización: Según las situaciones de aprendizajes en cada momento se secuenciarán los saberes según la finalidad de la situación. Así en S.S.1. se tienen en cuenta saberes del bloque A y del B en sincronía dependiendo del producto final.

14. DIBUJO TÉCNICO CUARTO ESO

El alcance formativo de esta materia, por tanto, se dirige a la preparación del alumnado en estrategias de razonamiento lógico, gráfico y visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, para alcanzar el Perfil de salida adecuado que le ayude a afrontar retos y desafíos de la sociedad del siglo XXI, así como garantizar el acceso universal y permanente al aprendizaje, facilitando la motivación para la continuidad de sus estudios posteriores.

Competencias Específicas:

1- Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas. Esta competencia hace referencia a la capacidad de identificar y analizar la presencia de estructuras geométricas subyacentes en el arte del pasado y del presente, en la naturaleza y en el entorno construido, y de reconocer su papel relevante como elemento compositivo y generador de ideas y formas. Se trata, por tanto, de abordar el estudio de la geometría a través de la exploración y el descubrimiento, de analizar el uso de curvas, polígonos y transformaciones geométricas en el contexto de las culturas en las que se han empleado, para llegar a un conocimiento más amplio y rico de las manifestaciones artísticas del pasado y presente. Esta amplitud de conocimiento favorecerá que el alumnado disfrute con el análisis y la identificación de las formas y estructuras geométricas presentes tanto en producciones artísticas como en su entorno construido, contribuyendo a la puesta en valor de la riqueza de nuestro patrimonio. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.

2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano. Esta competencia aborda el estudio de la Geometría Plana a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de algunos problemas matemáticos de manera gráfica, valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CCEC3, CCEC4.

3. Desarrollar la visión espacial analizando el espacio tridimensional y su representación en el plano en proyectos artísticos y técnicos sencillos. Persigue el desarrollo de la visión espacial y del inicio en algunas de las aplicaciones de los Sistemas de Representación derivados de la Geometría Descriptiva que son necesarios en todos los procesos constructivos, artísticos y de diseño, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1,

STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4.

4. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorando las mismas como lenguaje universal facilitador de la cooperación internacional. El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis, hasta la formalización final por medio de planos técnicos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación, así como al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, así como a la iniciación del alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4.

5. Hacer uso de las herramientas digitales y aplicaciones específicas de dibujo, en 2D y 3D, para la creación artística. Esta competencia comporta la adquisición de un conocimiento práctico e instrumental de las principales herramientas y técnicas de dibujo y modelado en dos y tres dimensiones de manera transversal al resto de saberes de la materia. Implica el uso de dispositivos digitales como herramientas de aplicación en el proceso creativo, su incorporación para la experimentación en diferentes disciplinas y tendencias artísticas, y como instrumento de gestión y presentación de proyectos de diseño gráfico, de objetos y de espacios. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.

Saberes básicos.

A. Fundamentos de la Geometría.

DBT.4.A.1. La geometría en la naturaleza y en el entorno. Observación directa e indirecta.

DBT.4.A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.

DBT.4.A.3. Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Referencias en el Patrimonio Cultural Andaluz.

DBT.4.A.4. Presencia de la geometría en las distintas expresiones artísticas (patrimonio arquitectónico, diseño gráfico, cómic, diseño industrial, pintura, etc.). Referentes en el Patrimonio Artístico Andaluz.

DBT.4.A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

B Geometría plana.

DBT.4.B.1. Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos.

Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.

DBT.4.B.2. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza.

DBT.4.B.3. Transformaciones geométricas en el plano.

DBT.4.B.4. Geometría curvilínea, tangencias básicas y enlaces. Definición y trazados.

C Geometría descriptiva.

DBT.4.C.1. Tipos de proyección y de sistemas de representación y su aplicación.

DBT.4.C.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano.

DBT.4.C.3. Sistema diédrico: Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.

DBT.4.C.4. Proyecciones diédricas de sólidos geométricos sencillos.

DBT.4.C.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera.

Representación de sólidos geométricos sencillos.

DBT.4.C.6. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal.

Representación de sólidos geométricos y espacios sencillos.

D. Normalización y documentación gráfica de proyectos

DBT.4.D.1. Escalas y formatos. Representación del entorno según finalidad.

DBT.4.D.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO.

DBT.4.D.3. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales.

DBT.4.D.4. Acotación. Tipos de líneas y grosores.

DBT.4.D.5. Aplicación del lenguaje técnico en la creación de un proyecto tridimensional, desde el boceto hasta la materialización.

E. Herramientas digitales para dibujo.

DBT.4.E.1. Iniciación al dibujo digital en 2D y 3D. Aplicaciones informáticas

DBT.4.E.2. Generación de volúmenes básicos.

DBT.4.E.3. Creación digital de un proyecto artístico

Criterios de evaluación

1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas. CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.

1.1. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño. DBT.4.A.1. DBT.4.A.2. DBT.4.A.4.

1.2. Analizar la importancia de la geometría en la Historia del Arte, especialmente en el Patrimonio Artístico Andaluz. DBT.4.A.3. DBT.4.A.4. DBT.4.A.5

2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano. CCL1, STEM2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CCEC3, CCEC4.

2.1. Analizar mediante la realización de bocetos y croquis a mano alzada la geometría interna de formas bidimensionales. DBT.4.A.1. DBT.4.A.4. DBT.4.A.5. DBT.4.B.1. DBT.4.B.2. DBT.4.B.3. DBT.4.B.4.

2.2. Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas. DBT.4.A.2. DBT.4.A.5. DBT.4.B.1. DBT.4.B.2. DBT.4.B.3. DBT.4.B.4. 2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico. DBT.4.A.5.

3. Desarrollar la visión espacial analizando el espacio tridimensional y su representación en el plano en proyectos artísticos y técnicos sencillos. CCL1, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4.

3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación. DBT.4.A.2. DBT.4.C.1. DBT.4.C.2. DBT.4.C.4. DBT.4.C.5. DBT.4.C.6.

3.2. Dibujar objetos y espacios sencillos mediante los distintos sistemas de representación. DBT.4.C.1. DBT.4.C.2. DBT.4.C.3. DBT.4.C.4. DBT.4.C.5. DBT.4.C.6. 3.3. Aplicar rigor, limpieza y precisión en la representación gráfica de la geometría descriptiva. DBT.4.A.5.

4. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorando las mismas como lenguaje universal facilitador de la cooperación internacional. CCL1, CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4.

4.1. Representar objetos sencillos a través de bocetos y croquis, aplicando la creatividad unida a la corrección técnica. DBT.4.A.1. DBT.4.A.4. DBT.4.D.1. DBT.4.D.3.

4.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normalización vigente. DBT.4.D.1. DBT.4.D.2. DBT.4.D.3. DBT.4.D.4.

4.3. Representar un modelo tridimensional de un objeto o espacio, partiendo de su representación técnica y normalizada. DBT.4.D.1. DBT.4.D.4. DBT.4.D.5.

4.4. Aplicar los principios de precisión y limpieza en la normalización, haciendo un uso

correcto del material técnico necesario DBT.4.A.5. DBT.4.D.2.

5. Hacer uso de las herramientas digitales y aplicaciones específicas de dibujo, en 2D y 3D, para la creación artística. CCL1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.

5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo digital en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos creativos. DBT.4.E.1. DBT.4.E.3.

5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de propuestas que incorporen volúmenes sencillos. DBT.4.E.2. DBT.4.E.3.

5.3. Desarrollar un proyecto artístico utilizando las herramientas digitales más apropiadas, hasta su concreción física o digital. DBT.4.E.1. DBT.4.E.2. DBT.4.E.3.

15. METODOLOGÍA. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Relación de situaciones por materia:

1º ESO EPVA

IES Beatriz de Suabia 23-24

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE PRIMER TRIMESTRE

TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL	
Realización de un Flip-Book (folioscopio) a partir de un/a personaje de la obra de un/a artista andaluz propuesta en clase.	
JUSTIFICACIÓN	
El desarrollo de esta situación de aprendizaje se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo de los/las artistas propuestos a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el acierto, el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de este procesos de creación, de la experiencia vivida, de las estrategia y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas.	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz. - Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. - Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	- Se inicia en el análisis, de forma guiada, de diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, respetando las creaciones, vengan estas de donde vengan, comenzando a establecer un juicio basado en el conocimiento. - Iniciar un acercamiento a la observación y análisis de forma respetuosa en relación con las diversas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales como forma de configuración de la cultura artística personal. - Iniciar un acercamiento al proceso de comunicación que constituye la creación de obras plásticas, visuales y audiovisuales como medio de transmisión de ideas y pensamientos. - Comprender su pertenencia a un contexto cultural, en este caso el Andaluz, con el descubrimiento y análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones de artistas actuales, mostrando empatía y una actitud colaborativa, abierta y respetuosa.

SABERES BÁSICOS

EPV.1.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

EPV.1.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

EPV.1.D.3. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

Secuenciación didáctica. Recursos y materiales.

- Actividades de creatividad. Diferentes modelos de dibujos de artistas conocidos incompletos, para terminar creativamente. Dibujos a partir de garabatos.,
- Actividad de proporciones en retrato.
- Actividades de desarrollo del lenguaje de los gestos.
- Ejercicios de proporciones en cuerpo humano y rostros. A partir de fichas e imágenes proyectadas.
- Actividades de desarrollo del dibujo de personajes.
- Uso intuitivo de la perspectiva cónica frontal.
- Características básicas del lenguaje secuenciado adaptado al Folioscopio. Funcionamiento del folioscopio en ejemplos ya hechos. Proyección de otros realizados por alumnos del mismo nivel y de otros.
- Producto final: Realización de un Flip-Book (folioscopio) a partir de un/a personaje de la obra de un/a artista andaluza propuesta en clase.

Instrumentos de evaluación

- Realización de las actividades en clase.
- Seguimiento individualizado de la actividad.
- Trabajos acabados

Atención a la diversidad

- Seguimiento individualizado de la actividad.
- Adaptación multinivel al alumnado con dificultades de aprendizaje.
- Explicaciones en pizarra y apoyo con imágenes en pantalla.
- Traducción de contenidos en Inglés al español

Proceso de enseñanza: Valoración y dificultades encontradas

- Escaso número de horas lectivas de la materia

SITUACION DE APRENDIZAJE SEGUNDO TRIMESTRE

TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL Creación de una cartela de habitación	
JUSTIFICACIÓN El desarrollo de esta situación de aprendizaje se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo de los/las artistas propuestos a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el acierto, el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de este procesos de creación, de la experiencia vivida, de las estrategia y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas.	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS - Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. - Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. - Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. - Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. - Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN - Empezar a concebir el campo de las artes plásticas, visuales y audiovisuales como un elemento cultural indispensable en la sociedad contemporánea mediante el conocimiento de las obras pasadas y también contemporáneas. - Iniciar un acercamiento a la observación y análisis de forma respetuosa en relación con las diversas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales como forma de configuración de la cultura artística personal. - Iniciar un acercamiento al proceso de comunicación que constituye la creación de obras plásticas, visuales y audiovisuales como medio de transmisión de ideas y pensamientos. - Comprender su pertenencia a un contexto cultural, en este caso el Andalúz, con el descubrimiento y análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones de artistas actuales, mostrando empatía y una actitud colaborativa, abierta y respetuosa. - Adquirir y desarrollar el imaginario propio a través de la implementación de un pensamiento creativo caracterizado por mensajes cuya canalización discurre a través de cauces plásticos, visuales y audiovisuales, favoreciendo el comienzo de la integración de conceptos como la racionalidad, la empatía o la sensibilidad. Identificar la representación de las vivencias y la visión del mundo que habita el alumnado, como un medio válido para aumentar la autoestima y el conocimiento de sí mismo y de sus iguales, favoreciendo los procesos. - Reconocer la intención comunicativa de distintos proyectos plásticos desde las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual y comenzar con su aplicación dentro del desarrollo proyectual individual y colectivo.
Secuenciación didáctica. Recursos y materiales.	

- La figura humana. Composición esquemática de poses, con formas geométricas básicas y resolución final detallada. - Diseño de pictogramas deportivos a partir de tiras de papel negro. - Ficha de diseño de letras- formas creativas - Señalética. Investigación del significado de listado de señales - Construcción y deformación por corte, desplazamiento y giro de composiciones realizados con collage - Construcción poliedros y cajas de diseños de Escher. - Cartela de habitación: permitido- no permitido el paso (situación de aprendizaje)
Instrumentos de evaluación - Realización de las actividades en clase. - Seguimiento individualizado de la actividad. - Trabajos acabados
Atención a la diversidad - Seguimiento individualizado de la actividad. - Adaptación multinivel al alumnado con dificultades de aprendizaje. - Explicaciones en pizarra y apoyo con imágenes en pantalla. - Traducción de contenidos en Inglés al español

1º ESO EPVA

IES Beatriz de Suabia 25-26

SITUACION DE APRENDIZAJE TERCER TRIMESTRE

TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL Teatro de sombras	
JUSTIFICACIÓN El desarrollo de esta situación de aprendizaje se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo de los/las artistas propuestos a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el acierto, el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de este procesos de creación, de la experiencia vivida, de las estrategia y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas.	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS - Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute	CRITERIOS DE EVALUACIÓN - Empezar a concebir el campo de las artes plásticas, visuales y audiovisuales como un elemento cultural indispensable en la sociedad contemporánea mediante el conocimiento de las obras pasadas y también contemporáneas.

estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. - Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. - Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. - Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlas y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. - Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	- Iniciar un acercamiento a la observación y análisis de forma respetuosa en relación con las diversas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales como forma de configuración de la cultura artística personal. - Iniciar un acercamiento al proceso de comunicación que constituye la creación de obras plásticas, visuales y audiovisuales como medio de transmisión de ideas y pensamientos. - Comprender su pertenencia a un contexto cultural, en este caso el Andalúz, con el descubrimiento y análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones de artistas actuales, mostrando empatía y una actitud colaborativa, abierta y respetuosa. - Adquirir y desarrollar el imaginario propio a través de la implementación de un pensamiento creativo caracterizado por mensajes cuya canalización discurre a través de cauces plásticos, visuales y audiovisuales, favoreciendo el comienzo de la integración de conceptos como la racionalidad, la empatía o la sensibilidad. Identificar la representación de las vivencias y la visión del mundo que habita el alumnado, como un medio válido para aumentar la autoestima y el conocimiento de sí mismo y de sus iguales, favoreciendo los procesos. - Reconocer la intención comunicativa de distintos proyectos plásticos desde las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual y comenzar con su aplicación dentro del desarrollo proyectual individual y colectivo.
Secuenciación didáctica. Recursos y materiales. - Cómic, como recurso comunicativo dentro de las actividades de expresión artística secuenciada. Estudio de los recursos propios de este lenguaje. - Realización de teatro de sombras por grupos. Figuras recortadas sobre escenario con pantalla blanca y proyector de diapositivas. Previo story-board.	
Instrumentos de evaluación - Realización de las actividades en clase. - Seguimiento individualizado de la actividad. - Trabajos acabados	
Atención a la diversidad - Seguimiento individualizado de la actividad. - Adaptación multinivel al alumnado con dificultades de aprendizaje. - Explicaciones en pizarra y apoyo con imágenes en pantalla. - Traducción de contenidos en Inglés al español	
Proceso de enseñanza: Valoración y dificultades encontradas	

- Escaso número de horas lectivas de la materia

2º ESO EPVA

IES Beatriz de Suabia 25-26

SITUACION DE APRENDIZAJE PRIMER TRIMESTRE

TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL
PUBLICACIÓN EN PADLET DE SUS PAISAJES CON MATERIALES REUTILIZADOS
GRUPALES

JUSTIFICACIÓN

- a. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- b. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- c. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.
 - 1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación del resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.
 - 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.
- 2. 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.
 - 2.1: 2.2

Nivel Alto	Nivel Medio- Alto	Nivel medio	Nivel Bajo
-------------------	--------------------------	--------------------	-------------------

SABERES BÁSICOS Seguimos la correspondencia entre Criterios de Evaluación y Saberes Básicos establecida en el borrador del Decreto.
Secuenciación didáctica. Recursos y materiales. -Realización de dibujos con texturas visuales -Realización de un retrato con texturas tridimensionales -Expresión de la línea con la música. -Visualización de obras de paisajes de artistas diversos -Realización de un paisaje en grupo con restos de plastilina y publicación en padlet con el análisis de sus elementos gráficos esenciales
Instrumentos de evaluación Dibujos y actividades, observación directa.
Atención a la diversidad, trabajo en grupo Según sus intereses
Proceso de enseñanza: Valoración y dificultades encontradas. Rúbrica

Realiza los dibujos de manera apropiada realizado y trabaja el producto final Y trae materiales 10 No Trae materiales 9	Realiza los dibujos pero no de manera apropiada realizado y trabaja el producto final Y trae materiales 8 No trae materiales 7	Falta algún dibujo y alguno no de manera apropiada y trabaja el producto final Y trae materiales 6 No trae materiales 5	Falta algún dibujo y alguno no de manera apropiada y no trabaja el producto final Y trae materiales 4 No trae materiales 3
--	---	--	---

2º ESO EPVA

IES Beatriz de Suabia 25-26

SITUACION DE APRENDIZAJE SEGUNDO TRIMESTRE

Indicador	Nivel de desempeño				
	Sobresaliente	Notable	Bien	Suficiente	Insuficiente
Trabajo en clase	Excelente actitud de trabajo, adapta su propuesta a la evolución del trabajo.	Buena actitud de trabajo, aplica lo investigado previamente.	Actitud de trabajo correcta, mantiene la idea original de manera adecuada.	El trabajo en clase no es del todo adecuado, se aleja de su idea inicial.	Mala actitud de trabajo, rendimiento inadecuado.
Composición	Aplica con excelencia nociones de equilibrio, proporción y ritmo de manera justificada a su fin.	Aplica notablemente nociones de equilibrio, proporción y ritmo de manera justificada a su fin.	Aplica de manera mediocre equilibrio, proporción y ritmo de manera justificada a su fin.	Aplica de manera mediocre equilibrio, proporción y ritmo con dudosa justificación.	No aplica de manera justificada equilibrio, proporción y ritmo a su composición.
Acabado	Excelente uso del lenguaje visual y adecuación de técnicas y materiales.	Notable uso del lenguaje visual con acierto en la elección de técnica.	Buena comunicación visual y mediocres habilidades técnicas.	La técnica o materiales elegidos no se aplican correctamente.	El acabado es de mala calidad al no tener coherencia con la propuesta inicial.
Tipografía y color	Excelente uso final de tipografía y gama cromática.	Notable uso de la tipografía y gama cromática elegida.	Acabado mediocre de la tipografía con buen uso del color.	Tipografía mediocre y cambios sin justificar del color.	Mal uso del color y tipografía ejecutada con fallos.
Creatividad	Demuestra un alto grado de creatividad en su propuesta.	Es una propuesta creativa que parte de creaciones previas.	La propuesta está demasiado vinculada a sus referentes.	No demuestra tener una propuesta original.	Plagia diseños existentes.

TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

“Día de los animales” A través del dibujo previo y el estudio de la geometría implícita en las formas naturales, realizan un dibujo con relieve en cartón reutilizado de animales.

JUSTIFICACIÓN

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. PEPA.2.A.2. PEPA.2.A.3. PEPA.2.A.7. PEPA.2.A.8.

2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos. PEPA.2.A.1. PEPA.2.A.7. PEPA.2.B.3. PEPA.2.C.1. PEPA.2.C.3. PEPA.2.C.7.

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. CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

SABERES BÁSICOS

Seguimos la correspondencia entre Criterios de Evaluación y Saberes Básicos establecida en el borrador del Decreto.

Secuenciación didáctica. Recursos y materiales.

- dibujo de animales su estructura
- ampliación del dibujo
- copia y traslado de los diferentes niveles de profundidad
- realización del dibujo con relieve
- pintura realista

Instrumentos de evaluación

anotación de los resultados según el proceso

Atención a la diversidad

Cada alumno elige su nivel de dificultad

Proceso de enseñanza: Valoración y dificultades encontradas

9/10	8/7	6/5	4/0
Realiza todos los bocetos de manera correcta	Realiza los bocetos	Le falta estudio	No ha realizado ningún boceto
Realiza los dibujos de manera apropiada realizado y trabaja el producto final	Realiza los dibujos pero no de manera apropiada realizado y trabaja el producto final	Falta algún dibujo y alguno no de manera apropiada y trabaja el producto final	Falta algún dibujo y alguno no de manera apropiada y no trabaja el producto final
Y trae materiales 10 No Trae materiales 9	Y trae materiales 8 No trae materiales 7	Y trae materiales 6 No trae materiales 5	Y trae materiales 4 No trae materiales 3

2º ESO EPVA

IES Beatriz de Suabia 25-26

SITUACION DE APRENDIZAJE TERCER TRIMESTRE**TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL**

Estudio a partir del conocimiento de la expresión facial de la cara humana en el cómic y realización de una careta en papel encolado.

JUSTIFICACIÓN

I) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia ciudadana (CC) La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable ...y el compromiso activo con la sostenibilidad...

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

SABERES BÁSICOS

Seguimos la correspondencia entre Criterios de Evaluación y Saberes Básicos establecida en el borrador del Decreto.

Secuenciación didáctica. Recursos y materiales.

- Dibujo de expresiones faciales a lápiz
- Dibujo de significado de onomatopeyas en lámina
- Dibujo de caras en tamaño real de cuadros conocidos en rotulador
- Construcción previo diseño de una cara esqueleto
-

Instrumentos de evaluación

Observación diaria de sus producciones y anotación de resultados

Atención a la diversidad

Seguirán sus propios gustos y se atiende a sus ritmos

Proceso de enseñanza: Valoración y dificultades encontradas

9/10	8/7	6/5	4/0
Realiza todos los bocetos de manera correcta	Realiza los bocetos	Le falta estudio	No ha realizado ningún boceto
Realiza los dibujos de manera apropiada realizado y trabaja el producto final	Realiza los dibujos pero no de manera apropiada realizado y trabaja el producto final	Falta algún dibujo y alguno no de manera apropiada y trabaja el producto final	Falta algún dibujo y alguno no de manera apropiada y no trabaja el producto final

Y trae materiales 10	Y trae materiales 8	Y trae materiales 6	Y trae materiales 4
No Trae materiales 9	No trae materiales 7	No trae materiales 5	No trae materiales 3

3º ESO EPVA

IES Beatriz de Suabia 25-26

SITUACION DE APRENDIZAJE PRIMER TRIMESTRE

TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL	
Realización de Stop Motion /Cómic a partir de un/a personaje de la obra de un/una artista andaluza propuesta en clase	
JUSTIFICACIÓN	
El desarrollo de esta situación de aprendizaje se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo de los/las artistas propuestos a través de producciones artísticas propias (grabación en video Stop Motion, mediante APP) y desde el que convertir el acierto, el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de este procesos de creación, de la experiencia vivida, de las estrategia y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas.	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz. - Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. - Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un	Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte. Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y

proyecto artístico.	épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.
---------------------	---

SABERES BÁSICOS

EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. El patrimonio arquitectónico.

EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
PV.3.D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.

EPV.1.C.3. 2.1. Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

EPV.1.B.3.EPV.1.B.4. 3.3. Identificar la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.

EPV.1.C.1.EPV.1.C.3. 5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

EPV.1.B.5.EPV.1.C.1.EPV.1.C.3. 5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

EPV.1.C.1.EPV.1.C.3.7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

Secuenciación didáctica. Recursos y materiales.

Dibujo creativo. Realización de actividad en grupo : “un cadáver exquisito”

El retrato. El lenguaje del rostro. Realización de autorretrato utilizando tramas y patrones decorativos.
Realización de fichas de diseño de rostros con diferentes emociones.

La figura humana. Proporciones. Dibujo de cuerpos en diferentes poses.

Diseño de personajes. Diseño de personajes de cómic e ilustración a partir de formas predeterminadas
La perspectiva cónica frontal. Actividad de perspectiva frontal básica.

Elementos icónicos y literarios específicos del cómic. Fichas de relleno de textos en Cómic

Trabajo final.:Stop Motion. Características básicas del lenguaje secuenciado. Realización de Stop Motion /Cómic a partir de un/a personaje de la obra de un/una artista andaluza propuesta en clase

Instrumentos de evaluación

- Realización de las actividades en clase.
- Seguimiento individualizado de la actividad.
- Trabajos acabados

Atención a la diversidad

- Seguimiento individualizado de la actividad.
- Adaptación multinivel al alumnado con dificultades de aprendizaje.
- Explicaciones en pizarra y apoyo con imágenes en pantalla.
- Traducción de contenidos en Inglés al español

Posibilidad de elegir la realización de un Cómic en vez de Stop Motion para aquellos alumnos/as que no tengan posibilidad o permiso para traer móvil al aula.

Proceso de enseñanza: Valoración y dificultades encontradas

- Escaso número de horas lectivas de la materia

SITUACION DE APRENDIZAJE SEGUNDO TRIMESTRE

TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL**TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL**

Diseño de cartel-collage de espectáculo artístico o deportivo introduciendo figura humana y diseño de letras

JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de esta situación de aprendizaje se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo de los/las artistas propuestos a través de producciones artísticas propias (grabación en video Stop Motion, mediante APP) y desde el que convertir el acierto, el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de este procesos de creación, de la experiencia vivida, de las estrategia y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

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

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

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.

Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a

	partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.
SABERES BÁSICOS EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. EPV.3.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen. EPV.3.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. EPV.3.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura. EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. El patrimonio arquitectónico. EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. PV.3.D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.	
Secuenciación didáctica. Recursos y materiales. - La figura humana. Composición esquemática de poses, con formas geométricas básicas y resolución final detallada. - Composiciones siguiendo las estrategias visuales y trucos gráficos en publicidad - Construcción y deformación por corte, desplazamiento y giro de composiciones realizados con collage. Diseño de criaturas inventadas. - Lettering. 1. Diseño de letras. Logotipo a partir de las iniciales del nombre del alumno, usando leyes perceptivas. 2. Diseño de logo comercial con mezcla visual de palabras- imágenes - Diseño de cartel-collage de espectáculo artístico o deportivo en el IES, introduciendo figura humana y diseño de letras (situación de aprendizaje)	
Instrumentos de evaluación - Realización de las actividades en clase.	

- Seguimiento individualizado de la actividad.
- Trabajos acabados

Atención a la diversidad

- Seguimiento individualizado de la actividad.
- Adaptación multinivel al alumnado con dificultades de aprendizaje.
- Explicaciones en pizarra y apoyo con imágenes en pantalla.
- Traducción de contenidos en Inglés al español

Proceso de enseñanza: Valoración y dificultades encontradas

- Escaso número de horas lectivas de la materia

SITUACION DE APRENDIZAJE TERCER TRIMESTRE

TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Recreación de obra artística contemporánea

JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de esta situación de aprendizaje se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo de los/las artistas propuestos a través de producciones artísticas propias (grabación en video Stop Motion, mediante APP) y desde el que convertir el acierto, el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de este procesos de creación, de la experiencia vivida, de las estrategia y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz.
- Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.
- Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

SABERES BÁSICOS

EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. El patrimonio arquitectónico.

EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.

PV.3.D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.

EPV.1.C.3. 2.1. Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

EPV.1.B.3.EPV.1.B.4. 3.3. Identificar la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.

EPV.1.C.1.EPV.1.C.3. 5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

EPV.1.B.5.EPV.1.C.1.EPV.1.C.3. 5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

EPV.1.C.1.EPV.1.C.3.7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

Secuenciación didáctica. Recursos y materiales.

Instrumentos de evaluación

- Realización de las actividades en clase.
- Seguimiento individualizado de la actividad.
- Trabajos acabados

Atención a la diversidad

- Seguimiento individualizado de la actividad.
- Adaptación multinivel al alumnado con dificultades de aprendizaje.
- Explicaciones en pizarra y apoyo con imágenes en pantalla.
- Traducción de contenidos en Inglés al español

- Posibilidad de elegir la realización de un Cómic en vez de Stop Motion para aquellos alumnos/as que no tengan posibilidad o permiso para traer móvil al aula.

Proceso de enseñanza: Valoración y dificultades encontradas

- Escaso número de horas lectivas de la materia

RÚBRICA

JUSTIFICACIÓN

Objetivos etapa

- Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 2,3,4.

2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención. CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

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. CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4. (Este criterio se valorará más adelante).

4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo 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 que puedan derivarse de esta actividad. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

SABERES BÁSICOS

Seguimos la correspondencia entre Criterios de Evaluación y Saberes Básicos establecida en el borrador del Decreto. Del bloque A y B.

Secuenciación didáctica. Recursos y materiales.

Análisis mediante dibujos de los elementos comunicativos y artísticos del cómic.

Dibujo de la figura humana de forma creativa haciendo hincapié en el cómic americano

Realización de escenas con estilo cómic sobre el tema “violencia de género”.

Realización en grupo de sus viñetas en otro soporte y técnica.

Recursos son los dados en clase tipo láminas, ilustración en classroom y materiales de papel y rotuladores acrílicos por el profesor.

Instrumentos de evaluación

Actividades diarias, observación anecdótica, producto final

Atención a la diversidad

Diferentes maneras de interpretar los dibujos.

Diferentes ritmos de trabajo

Proceso de enseñanza: Valoración y dificultades encontradas

Rúbrica:

Realiza los dibujos de manera apropiada realizado y trabaja el producto final	Realiza los dibujos pero no de manera apropiada realizado y trabaja el producto final	Falta algún dibujo y alguno no de manera apropiada y trabaja el producto final	Falta algún dibujo y alguno no de manera apropiada y no trabaja el producto final
Y trae materiales 10 No Trae materiales 9	Y trae materiales 8 No trae materiales 7	Y trae materiales 6 No trae materiales 5	Y trae materiales 4 No trae materiales 3

SITUACION DE APRENDIZAJE PRIMER TRIMESTRE

Proceso de enseñanza: Valoración y dificultades encontradas

TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Exposición de grandes viñetas en el 25 n

JUSTIFICACIÓN

Se estudia los géneros artísticos el cuerpo humano y el dibujo en el arte pop haciendo especial hincapié en escenas tipo viñetas. En este curso son ya conscientes de las relaciones igualitarias entre hombre y mujer. Reflexionan sobre sus comportamientos sociales.

COMPETENCIA 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.

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

2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

EAR.4.A.4.

EAR.4.A.5.

EAR.4.A.8.S ESPECÍFICAS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

SABERES BÁSICOS

Seguimos la correspondencia entre Criterios de Evaluación y Saberes Básicos establecida en el borrador del Decreto.

EAR.4.A.2.EAR.4.A.3.EAR.4.A.6.

CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

Secuenciación didáctica. Recursos y materiales.

1. Elementos en los géneros artísticos
2. dibujo cuerpo humano
3. dibujo de personajes estilo cómic.

Los recursos están en la plataforma classroom y los materiales son los propios y los aportados por el Dpto: folios, papel continuo, rotuladores etc..

Instrumentos de evaluación

Observación diaria, actividades, producto final.

Rúbrica:

Realiza los dibujos de manera apropiada realizado y trabaja el producto final	Realiza los dibujos pero no de manera apropiada realizado y trabaja el producto final	Falta algún dibujo y alguno no de manera apropiada y trabaja el producto final	Falta algún dibujo y alguno no de manera apropiada y no trabaja el producto final
Y trae materiales 10 No Trae materiales 9	Y trae materiales 8 No trae materiales 7	Y trae materiales 6 No trae materiales 5	Y trae materiales 4 No trae materiales 3

Atención a la diversidad Pautas dua

Se le ofrecerá a la alumna S.R. otros materiales diversos a la misma vez que la posibilidad de no realizar en grupo sus actividades.

Proporcionar modelos y apoyos para el empleo de estrategias cognitivas y meta-cognitivas que faciliten el procesamiento de la información y la transformación de la información en conocimiento útil.

SITUACION DE APRENDIZAJE SEGUNDO TRIMESTRE

TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL**Gran bodegón con materiales reutilizados en collage, mujer trabajadora****JUSTIFICACIÓN**

- a. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- b. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- c. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura interés y respeto en su recepción.
- 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.
2. 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.
- 2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.
- 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

SABERES BÁSICOS

Seguimos la correspondencia entre Criterios de Evaluación y Saberes Básicos establecida en el borrador del Decreto.

Secuenciación didáctica. Recursos y materiales.

- **Tipología de géneros artísticos**
- **bodegón y material**
- **bodegón y marco**
- **bodegón con carboncillo**
- **collage y bodegón**

Instrumentos de evaluación Dibujos y actividades, observación directa.
Atención a la diversidad, trabajo en grupo Según sus intereses
Proceso de enseñanza: Valoración y dificultades encontradas. Rúbrica

Nivel Alto	Nivel Medio- Alto	Nivel medio	Nivel Bajo
Realiza los dibujos de manera apropiada realizado y trabaja el producto final Y trae materiales 10 No Trae materiales 9	Realiza los dibujos pero no de manera apropiada realizado y trabaja el producto final Y trae materiales 8 No trae materiales 7	Falta algún dibujo y alguno no de manera apropiada y trabaja el producto final Y trae materiales 6 No trae materiales 5	Falta algún dibujo y alguno no de manera apropiada y no trabaja el producto final Y trae materiales 4 No trae materiales 3

SITUACION DE APRENDIZAJE TERCER TRIMESTRE

TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Estudio de grafías diferentes, orden en las letras, letras capitales, Poema de letra capital

JUSTIFICACIÓN

I) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia ciudadana (CC) La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable ...y el compromiso activo con la sostenibilidad...

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

SABERES BÁSICOS

Seguimos la correspondencia entre Criterios de Evaluación y Saberes Básicos establecida en el borrador del Decreto.

Secuenciación didáctica. Recursos y materiales.

- Realización de palabras con caracteres diferentes a los suyos
- Estudio de una poesía de autor andaluz
- Dibujo de elementos que ayuden a la visualización de la poesía
- Dibujo de una poesía con carácter diferente al normal y letra capital

Instrumentos de evaluación

corrección de sus dibujos y anotación de un valor numérico

Atención a la diversidad

Elección de sus propios gustos dentro de una gama de elección

Proceso de enseñanza: Valoración y dificultades encontradas

10/9	8/7	6/5	4
estudio de letras previo correcto	estudio de letras previo mediocre	no hay estudio de letras	letras comunes
la poesía es adecuada	la poesía no es de autor andaluz	no hay poesía sino texto	el texto es insuficiente
la letra capital es correcta y creativa	la letra capital es correcta	la letra capital no se ha estudiado	no aparece una letra capital estudiada

SITUACION DE APRENDIZAJE PRIMER TRIMESTRE

TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL	
Realización de diseño sobre azulejo aplicando conocimientos de tangencias dentro la geometría plana y señalética para, dado el caso, adaptarlo y fijarlo a las diferentes estancias del IES.	
JUSTIFICACIÓN	
El desarrollo de esta situación de aprendizaje se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo de la Señalética (aplicando los conocimientos aprendidos de Geometría, especialmente Tangencias y Enlaces) a través de una producción artística propia y desde el que convertir el acierto, el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de este procesos de creación, de la experiencia vivida, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas.	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1- Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas. Esta competencia hace referencia a la capacidad de identificar y analizar la presencia de estructuras geométricas subyacentes en el arte del pasado y del presente, en la naturaleza y en el entorno construido, y de reconocer su papel relevante como elemento compositivo y generador de ideas y formas. Se trata, por tanto, de abordar el estudio de la geometría a través de la exploración y el descubrimiento, de analizar el uso de curvas, polígonos y transformaciones geométricas en el contexto de las culturas en las que se han empleado, para llegar a un conocimiento más amplio y rico de las manifestaciones artísticas del pasado y presente. Esta amplitud de conocimiento favorecerá que el alumnado disfrute con el análisis y la identificación de las formas y estructuras geométricas presentes tanto en producciones artísticas como en su entorno construido, contribuyendo a la puesta en valor de la riqueza de nuestro patrimonio. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4. 2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano. Esta competencia aborda el estudio de la Geometría Plana a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de algunos problemas matemáticos de manera gráfica, valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.	1.1. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño. DBT.4.A.1. DBT.4.A.2. DBT.4.A.4. 1.2. Analizar la importancia de la geometría en la Historia del Arte, especialmente en el Patrimonio Artístico Andaluz. DBT.4.A.3. DBT.4.A.4. DBT.4.A.5 2.1. Analizar mediante la realización de bocetos y croquis a mano alzada la geometría interna de formas bidimensionales. 2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico. 2.2. Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.

SABERES BÁSICOS

La geometría en la naturaleza y en el entorno. Observación directa e indirecta.
Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.
Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos.
Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.
Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza.
Transformaciones geométricas en el plano.
Geometría curvilínea, tangencias básicas y enlaces. Definición y trazados.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA. RECURSOS Y MATERIALES

Perpendicularidad, paralelismo y ángulos. Fichas 1 y 2
Construcción de polígonos. Ficha 3
Tangencias y enlaces. Fichas 4 y proporcionadas por el profesor (diseños acotados)
Realización de actividad azulejo. Azulejo blanco, pintura acrílica negra. Barniz pétreo. Silicona.

Instrumentos de evaluación

Supervisión trabajo de clase.
Calificación fichas de trabajo.
Calificación control conocimientos.
Seguimiento actividad azulejo.

Atención a la diversidad

- Seguimiento individualizado de la actividad.
- Adaptación multinivel al alumnado con dificultades de aprendizaje.
- Explicaciones en pizarra y apoyo con imágenes en pantalla.

Proceso de enseñanza: Valoración y dificultades encontradas

SITUACION DE APRENDIZAJE SEGUNDO TRIMESTRE

TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL Diseño de un objeto inventado en isométrico y desarrollo de sus vistas	
JUSTIFICACIÓN El desarrollo de esta situación de aprendizaje se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo de la Señalética (aplicando los conocimientos aprendidos de Geometría, especialmente Tangencias y Enlaces) a través de una producción artística propia y desde el que convertir el acierto, el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de este proceso de creación, de la experiencia vivida, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas.	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1- Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas. Esta competencia hace referencia a la capacidad de identificar y analizar la presencia de estructuras geométricas subyacentes en el arte del pasado y del presente, en la naturaleza y en el entorno construido, y de reconocer su papel relevante como elemento compositivo y generador de ideas y formas. Se trata, por tanto, de abordar el estudio de la geometría a través de la exploración y el descubrimiento, de analizar el uso de curvas, polígonos y transformaciones geométricas en el contexto de las culturas en las que se han empleado, para llegar a un conocimiento más amplio y rico de las manifestaciones artísticas del pasado y presente. Esta amplitud de conocimiento favorecerá que el alumnado disfrute con el análisis y la identificación de las formas y estructuras geométricas presentes tanto en producciones artísticas como en su entorno construido, contribuyendo a la puesta en valor de la riqueza de nuestro patrimonio. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4. 2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano. Esta competencia aborda el estudio de la Geometría Plana a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de algunos problemas matemáticos de manera gráfica, valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.	2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico. DBT.4.A.5. 3. Desarrollar la visión espacial analizando el espacio tridimensional y su representación en el plano en proyectos artísticos y técnicos sencillos. CCL1, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4. 3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación. DBT.4.A.2. DBT.4.C.1. DBT.4.C.2. DBT.4.C.4. DBT.4.C.5. DBT.4.C.6. 3.2. Dibujar objetos y espacios sencillos mediante los distintos sistemas de representación. DBT.4.C.1. DBT.4.C.2. DBT.4.C.3. DBT.4.C.4. DBT.4.C.5. DBT.4.C.6. 3.3. Aplicar rigor, limpieza y precisión en la representación gráfica de la geometría descriptiva. DBT.4.A.5. 4. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorando las mismas como lenguaje universal facilitador de la cooperación internacional. CCL1, CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4. 4.1. Representar objetos sencillos a través de bocetos y croquis, aplicando la creatividad unida a la corrección técnica. DBT.4.A.1. DBT.4.A.4. DBT.4.D.1. DBT.4.D.3. 4.3. Representar un modelo tridimensional de un objeto o espacio, partiendo de su representación técnica y normalizada. DBT.4.D.1. DBT.4.D.4. DBT.4.D.5.

3. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorando las mismas como lenguaje universal facilitador de la cooperación internacional. El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis, hasta la formalización final por medio de planos técnicos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación, así como al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, así como a la iniciación del alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4.

SABERES BÁSICOS

DBT.4.C.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano.
 DBT.4.C.3. Sistema diédrico: Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.
 DBT.4.C.4. Proyecciones diédricas de sólidos geométricos sencillos.
 DBT.4.C.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Representación de sólidos geométricos sencillos.
 DBT.4.C.6. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal. Representación de sólidos geométricos y espacios sencillos.

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA. RECURSOS Y MATERIALES

- Iniciación al Sistema Diédrico.
- Diseño de un objeto inventado en isométrico y desarrollo de sus vistas (situación de aprendizaje)

Instrumentos de evaluación

Supervisión trabajo de clase.
 Calificación fichas de trabajo.
 Calificación control conocimientos.

Atención a la diversidad

- Seguimiento individualizado de la actividad.
- Adaptación multinivel al alumnado con dificultades de aprendizaje.
- Explicaciones en pizarra y apoyo con imágenes en pantalla.

Proceso de enseñanza: Valoración y dificultades encontradas
Excesivo número de alumnos

4º ESO DIBUJO TÉCNICO

IES Beatriz de Suabia 25-26

SITUACION DE APRENDIZAJE TERCER TRIMESTRE

TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL
Diseño de un espacio perspectivo a partir de elementos cúbicos y libres dados.Dados unas limitaciones de objetos a dibujar los envuelven en un espacio cónico.
JUSTIFICACIÓN
El alcance formativo de esta materia, por tanto, se dirige a la preparación del alumnado en estrategias de razonamiento lógico, gráfico y visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, para alcanzar el Perfil de salida adecuado que le ayude a afrontar retos y desafíos de la sociedad del siglo XXI, así como garantizar el acceso universal y permanente al aprendizaje, facilitando la motivación para la continuidad de sus estudios posteriores.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CRITERIOS DE EVALUACIÓN
3. Desarrollar la visión espacial analizando el espacio tridimensional y su representación en el plano en proyectos artísticos y técnicos sencillos. CCL1, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4. 3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación. DBT.4.A.2. DBT.4.C.1. DBT.4.C.2. DBT.4.C.4. DBT.4.C.5. DBT.4.C.6. 3.2. Dibujar objetos y espacios sencillos mediante los distintos sistemas de representación. DBT.4.C.1. DBT.4.C.2. DBT.4.C.3. DBT.4.C.4. DBT.4.C.5. DBT.4.C.6. 3.3. Aplicar rigor, limpieza y precisión en la representación gráfica de la geometría descriptiva. DBT.4.A.5.
SABERES BÁSICOS
Seguimos la correspondencia entre Criterios de Evaluación y Saberes Básicos establecida en el borrador del Decreto.

Secuenciación didáctica. Recursos y materiales.

- Realización de dibujos en perspectiva cónica con elementos fijados
- Dibujos de perspectiva cónica sin elementos fijados
- Diseño de un espacio con elementos limitados y en un tiempo determinado
- Materiales papel y lápiz además de instrumentos de dibujo técnico , opcional el color en cualquier técnica seca

Instrumentos de evaluación

Valoración de sus dibujos

Atención a la diversidad

Adaptación a su ritmo de trabajo
Interpretación por apoyo al lenguaje de signos

Proceso de enseñanza: Valoración y dificultades encontradas

	RÚBRICA				
Indicador	Nivel de desempeño				
	Sobresaliente	Notable	Bien	Suficiente	Insuficiente
Trabajo en clase	Excelente actitud de trabajo, adapta su propuesta a la evolución del trabajo.	Buena actitud de trabajo, aplica lo investigado previamente.	Actitud de trabajo correcta, mantiene la idea original de manera adecuada.	El trabajo en clase no es del todo adecuado, se aleja de su idea inicial.	Mala actitud de trabajo, rendimiento inadecuado.
Trazados geométricos	Excelente adecuación a los contenidos, limpieza y precisión en los trazados geométricos.	Notable adecuación a los contenidos, limpieza y precisión en los trazados geométricos.	Correcta adecuación a los contenidos, limpieza y precisión en los trazados geométricos.	Adecuación a los contenidos, limpieza y precisión en los trazados geométricos bastante limitada.	No presenta adecuación a los contenidos, limpieza y precisión en los trazados geométricos.

Creatividad	Demuestra un alto grado de creatividad en su propuesta.	Es una propuesta creativa que parte de creaciones previas.	La propuesta está demasiado vinculada a sus referentes.	No demuestra tener una propuesta original.	Plagia diseños existentes.
--------------------	--	---	--	---	-----------------------------------

	RÚBRICA				
Indicador	Nivel de desempeño				
	Sobresaliente	Notable	Bien	Suficiente	Insuficiente
Trabajo en clase	Excelente actitud de trabajo, adapta su propuesta a la evolución del trabajo.	Buena actitud de trabajo, aplica lo investigado previamente.	Actitud de trabajo correcta, mantiene la idea original de manera adecuada.	El trabajo en clase no es del todo adecuado, se aleja de su idea inicial.	Mala actitud de trabajo, rendimiento inadecuado.
Trazados geométricos	Excelente adecuación a los contenidos, limpieza y precisión en los trazados geométricos.	Notable adecuación a los contenidos, limpieza y precisión en los trazados geométricos.	Correcta adecuación a los contenidos, limpieza y precisión en los trazados geométricos.	Adecuación a los contenidos, limpieza y precisión en los trazados geométricos bastante limitada.	No presenta adecuación a los contenidos, limpieza y precisión en los trazados geométricos.
Creatividad	Demuestra un alto grado de creatividad en su propuesta.	Es una propuesta creativa que parte de creaciones previas.	La propuesta está demasiado vinculada a sus referentes.	No demuestra tener una propuesta original.	Plagia diseños existentes.

16. LECTURA

Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, en Andalucía el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria responderá a los siguientes principios: “La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones didácticas de todas las materias incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. Los centros, al organizar su práctica docente, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a 30 minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo planificado de dicha competencia. Asimismo, deben permitir que el alumnado desarrolle destrezas orales básicas, potenciando aspectos clave como el debate y la oratoria.”

En nuestra área se determinará la lectura en los cursos de textos relacionados con la materia pero no con la disciplina. Lecturas de la colección “Sabelotodos” Ed. Rompecabezas o Cartas a Theo. La metodología que proponemos es la lectura en voz alta y posterior debate. Lecturas relacionadas con los temas que se plantean en cada materia: cuerpo humano, géneros artísticos, historia del arte, etc

17. FINALIDAD Y OBJETIVOS DEL BACHILLERATO

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 24 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de Diciembre , por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, el Bachillerato tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos y habilidades que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y competencia. Asimismo, capacitará al alumnado para acceder a la educación superior.

Los fines según Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, serán proporcionar formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. Asimismo, esta etapa deberá permitir la adquisición y el logro de las competencias indispensables para el futuro formativo y profesional, y capacitar para el acceso a la educación superior.

Los estudios de Bachillerato se orientarán a profundizar en la adquisición por el alumnado de una visión integradora, coherente y actualizada de los conocimientos y de la interpretación de la experiencia social y cultural, a través de la conexión interdisciplinar de los contenidos que le facilite la adquisición de los aprendizajes esenciales para entender la sociedad en la que vive y para participar activamente en ella.

Los estudios de Bachillerato se organizarán para permitir la consecución de los objetivos de la etapa y la adquisición de las competencias correspondientes, mediante una estructura flexible, a fin de que pueda ofrecer una preparación especializada al alumnado acorde con sus perspectivas e intereses.

Principios pedagógicos según la estructura del Bachillerato Boe 82, del 6 de abril:

1. Las actividades educativas en el Bachillerato favorecerán la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados. Asimismo, se prestará especial atención a la orientación educativa y profesional del alumnado incorporando la perspectiva de género.
2. Las administraciones educativas promoverán las medidas necesarias para que en las distintas materias se desarrollen actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura y la capacidad de expresarse correctamente en público.
3. En la organización de los estudios de Bachillerato se prestará especial atención a los alumnos y alumnas con necesidad específica de apoyo educativo. A estos efectos se establecerán las alternativas organizativas y metodológicas y las medidas de atención a la diversidad precisas para facilitar el acceso al currículo de este alumnado.
4. Las lenguas oficiales se utilizarán solo como apoyo en el proceso de aprendizaje de las lenguas extranjeras. En dicho proceso se facilitará la comprensión, la expresión, y la interacción oral.

Los Objetivos del Bachillerato, conforme a lo dispuesto en el artículo 25 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre ,y Boe nº82, del miércoles 6 de abril 2022, contribuirán a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

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

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

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el

reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género cualquier otra circunstancia personal social.

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

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana, y en su caso la lengua cooficial de su comunidad autónoma.

f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

j) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

k) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.

l) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto al medio ambiente.

m) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.

n) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

Además de los objetivos descritos en el apartado anterior, el Bachillerato en Andalucía contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

ñ) Profundizar en el conocimiento y el aprecio de las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.

o) Profundizar en el conocimiento y el aprecio de los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza,

así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

18. EL CURRÍCULO EN BACHILLERATO

De acuerdo con lo establecido en el artículo 2 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre , a efectos del presente Decreto, y BOE 82, del 6 de abril del 2022 se entenderá por:

- a. Currículo: regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas y etapas educativas.
- b. Objetivos: logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave. b) Competencias clave: desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.
- c. Competencias específicas: desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, las competencias clave, y por otra, los saberes básicos de las materias y los criterios de evaluación.
- d. Criterios de evaluación: referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.
- e. Saberes básicos: conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.
- f. Situaciones de aprendizaje: situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.
- g. Metodología didáctica: conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

19. COMPETENCIAS CLAVE Y TRANSVERSALIDAD EN BACHILLERATO

De acuerdo con lo establecido en el artículo 2.2 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de Diciembre , y BOE 82 del 6 de abril del 2022 las competencias del currículo serán las siguientes:

- a) Competencia en comunicación lingüística.
- b) Competencia plurilingüe.
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- d) Competencia digital.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- f) Competencia ciudadana.
- g) Competencia emprendedora.
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales.

Según lo establecido en el artículo 2 de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero , por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, las competencias relacionadas en el apartado anterior se consideran competencias clave.

Las competencias clave, según la denominación adoptada por el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, y en línea con la Recomendación 2006/962/EC del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo.

Sin perjuicio de su tratamiento específico en las materias del Bachillerato que se vinculan directamente con los aspectos detallados a continuación, el currículo incluirá de manera transversal los siguientes elementos:

- a) El respeto al Estado de Derecho y a los derechos y libertades fundamentales recogidos en la Constitución Española y en el Estatuto de Autonomía para Andalucía.
- b) El desarrollo de las competencias personales y las habilidades sociales para el ejercicio de la participación, desde el conocimiento de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político y la democracia.
- c) La educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, la competencia emocional, el autoconcepto, la imagen corporal y la autoestima como elementos necesarios para el adecuado desarrollo personal, el rechazo y la prevención de situaciones de acoso escolar, discriminación o maltrato, la promoción del bienestar, de la seguridad y de la protección de todos los miembros de la comunidad educativa.
- d) El fomento de los valores y las actuaciones necesarias para el impulso de la igualdad real y efectiva entre mujeres y hombres, el reconocimiento de la contribución de ambos sexos al desarrollo de nuestra sociedad y al conocimiento acumulado por la humanidad, el análisis de las causas, situaciones y posibles soluciones a las desigualdades por razón de sexo, el respeto a la orientación y a la identidad sexual, el rechazo de comportamientos, contenidos y actitudes sexistas y de los estereotipos de género, la prevención de la violencia de género y el rechazo a la explotación y abuso sexual.
- e) El fomento de los valores inherentes y las conductas adecuadas a los principios de igualdad de oportunidades, accesibilidad universal y no discriminación, así como la

prevención de la violencia contra las personas con discapacidad.

- f) El fomento de la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, el conocimiento de la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad, el conocimiento de la historia y la cultura del pueblo gitano, la educación para la cultura de paz, el respeto a la libertad de conciencia, la consideración a las víctimas del terrorismo, el conocimiento de los elementos fundamentales de la memoria democrática vinculados principalmente con hechos que forman parte de la historia de Andalucía, y el rechazo y la prevención de la violencia terrorista y de cualquier otra forma de violencia, racismo o xenofobia.
- g) El perfeccionamiento de las habilidades para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo.
- h) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.
- i) La promoción de los valores y conductas inherentes a la convivencia vial, la prudencia y la prevención de los accidentes de tráfico. Asimismo se tratarán temas relativos a la protección ante emergencias y catástrofes.
- j) La promoción de la actividad física para el desarrollo de la competencia motriz, de los hábitos de vida saludable, la utilización responsable del tiempo libre y del ocio y el fomento de la dieta equilibrada y de la alimentación saludable para el bienestar individual y colectivo, incluyendo conceptos relativos a la educación para el consumo y la salud laboral.
- k) La adquisición de competencias para la actuación en el ámbito económico y para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas, la aportación al crecimiento económico desde principios y modelos de desarrollo sostenible y utilidad social, la formación de una conciencia ciudadana que favorezca el cumplimiento correcto de las obligaciones tributarias y la lucha contra el fraude, como formas de contribuir al sostenimiento de los servicios públicos de acuerdo con los principios de solidaridad, justicia, igualdad y responsabilidad social, el fomento del emprendimiento, de la ética empresarial y de la igualdad de oportunidades.
- l) La toma de conciencia y la profundización en el análisis sobre temas y problemas que afectan a todas las personas en un mundo globalizado, entre los que se considerarán la salud, la pobreza en el mundo, la emigración y la desigualdad entre las personas, pueblos y naciones, así como los principios básicos que rigen el funcionamiento del medio físico y natural y las repercusiones que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello, con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno y del medioambiente como elemento determinante de la calidad de vida.

El Decreto núm. 183/2020, de 10 de noviembre, establece con respecto a la transversalidad las siguientes novedades:

1. El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las materias de conocimiento. En el proyecto educativo del centro y en las programaciones didácticas se incluirán las estrategias que desarrollará el profesorado para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave.
2. Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador,

promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de éste y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.

3. Los centros docentes fomentarán la creación de condiciones y entornos de aprendizaje caracterizados por la confianza, el respeto y la convivencia como condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo del alumnado y del profesorado.

4. Las líneas metodológicas de los centros docentes tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y promover procesos de aprendizaje autónomo y hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.

5. Las programaciones didácticas de las distintas materias del Bachillerato incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.

6. Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.

7. Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación, adecuados a los contenidos de las distintas materias.

8. Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.

9. Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.

10. Se fomentará el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas que le permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

11. Las tecnologías de la información y de la comunicación para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas para el desarrollo del currículo.

12. Se fomentará la protección y defensa del medioambiente, como elemento central e integrado en el aprendizaje de las distintas disciplinas.

20. METODOLOGÍA DIDÁCTICA EN EL BACHILLERATO. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las recomendaciones de metodología didáctica para Bachillerato son las establecidas en el artículo 7 del Decreto 110/2016, de 14 de junio. La Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía establece:

- Las programaciones didácticas de las distintas materias de Bachillerato incluirán actividades que estimulen la motivación por la integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, el uso de las matemáticas, las ciencias y la tecnología, el pensamiento computacional, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público y debatir tanto en lengua castellana como en lenguas extranjeras, incluyendo elementos propios de la cultura andaluza, todo ello con el objetivo principal de fomentar el pensamiento crítico del alumnado. Se fomentará el trabajo en equipo del profesorado con objeto de proporcionar un enfoque multidisciplinar del proceso educativo, garantizando la coordinación de todos los miembros del equipo docente de cada grupo.
- Se potenciará el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para garantizar una efectiva de manera que haya diferentes medios para presentar los conocimientos así como de plasmarlo.
 - Educación inclusiva, permitiendo el acceso al currículo a todo el alumnado que presente necesidades específicas de apoyo educativo. Para ello, en la práctica docente se desarrollarán dinámicas de trabajo que ayuden a descubrir el talento y el potencial de cada alumno y alumna y se integrarán diferentes formas de presentación del currículo, metodologías variadas y recursos que respondan a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado, siempre teniendo en cuenta que habrá de respetarse el currículo fijado.
 - Se fomentará el uso de herramientas de inteligencia emocional para el acercamiento del alumnado a las estrategias de gestión de emociones, desarrollando principios de empatía y resolución de conflictos que le permitan convivir en la sociedad plural en la que vivimos.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE DIBUJO TÉCNICO 1

1ª EVALUACIÓN

TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL Packaging: diseño de sus cajas contenedoras
JUSTIFICACIÓN a. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida. b. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico. c. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Competencia específica 1 1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico. Competencia específica 2 2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, la claridad y la limpieza. 2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.
SABERES BÁSICOS Seguimos la correspondencia entre Criterios de Evaluación y Saberes Básicos establecida en el borrador del Decreto.

Secuenciación didáctica. Recursos y materiales. 1. Estudio de los elementos de la geometría plana. 2. Estudio de construcciones fundamentales 3. Estudio de segmentos y sus relaciones matemáticas-geométricas. 4. Estudio de triángulos y cuadriláteros 5. Visualización de desarrollos de figuras cuadrangulares			
Instrumentos de evaluación Ejercicios y actividades Caja final			
Atención a la diversidad Atención a sus ritmos y preferencias en las dificultades			
Proceso de enseñanza: Valoración y dificultades encontradas Rúbrica:			
Nivel Alto (10,9)	Nivel Medio- Alto (9,8)	Nivel medio (7,6)	Nivel Bajo (4,3)
Realiza todos los ejercicios con propiedad y precisión. Crea el diseño del paquete de manera adecuada y creativa	Realiza todos los ejercicios con propiedad pero no con precisión. Crea el diseño del paquete de manera adecuada y creativa	Realiza todos los ejercicios pero sin propiedad y precisión. Crea el diseño del paquete de manera adecuada pero poco creativa	Realiza todos los ejercicios pero sin propiedad y precisión. No crea el diseño del paquete de manera adecuada pero poco creativa

2ª EVALUACIÓN

TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL DISEÑO DE UNA PORTADA ARQUITECTÓNICA SEGÚN PARÁMETROS PROPORCIONALES
JUSTIFICACIÓN a. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida. b. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico. c. Relacionar la arquitectura local con los elementos arquitectónicos estudiados

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CRITERIOS DE EVALUACIÓN 2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución. Competencia específica 3 3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.			
SABERES BÁSICOS Seguimos la correspondencia entre Criterios de Evaluación y Saberes Básicos establecida en el borrador del Decreto.			
Secuenciación didáctica. Recursos y materiales. -Resolución de problemas geométricos con tangencias -Construcción de enlaces -Visualización de obras arquitectónicas -Diseño Arco mudéjar			
Instrumentos de evaluación Dibujos y problemas			
Atención a la diversidad Según sus intereses			
Proceso de enseñanza: Valoración y dificultades encontradas. Rúbrica			

Nivel Alto (10,9)	Nivel Medio- Alto (9,8)	Nivel medio (7,6)	Nivel Bajo (4,3)
---------------------------	----------------------------------	----------------------------	---------------------------

Realiza todos los ejercicios con propiedad y precisión. Crea el diseño del arco manera adecuada y creativa	Realiza todos los ejercicios con propiedad pero no con precisión. Crea el diseño del arco de manera adecuada y creativa	Realiza todos los ejercicios pero sin propiedad y precisión. Crea el diseño del arco de manera adecuada pero poco creativa	Realiza todos los ejercicios pero sin propiedad y precisión. No crea el diseño del de manera adecuada y poco creativa
---	--	---	--

3º EVALUACIÓN

TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL ESTUDIO DE PLANTAS DE EDIFICIOS VISUALIZADOS EN TRES DIMENSIONES (ESTILO MUDÉJAR)
JUSTIFICACIÓN a. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida. b. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico. c. Relacionar la arquitectura local con los elementos arquitectónicos estudiados
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CRITERIOS DE EVALUACIÓN 2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. 2.2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. 2.3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión. Competencia específica 3. 3.1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. 3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.
SABERES BÁSICOS Seguimos la correspondencia entre Criterios de Evaluación y Saberes Básicos establecida en el borrador del Decreto.

Secuenciación didáctica. Recursos y materiales. -Resolución de problemas geométricos con tangencias y enlaces -Construcción de enlaces por potencia -Visualización de obras arquitectónicas mudéjar -Ejercicios de punto,recta,plano representación de figuras
Instrumentos de evaluación Dibujos y problemas
Atención a la diversidad Según sus intereses
Proceso de enseñanza: Valoración y dificultades encontradas. Rúbrica

Nivel Alto (10,9)	Nivel Medio- Alto (9,8)	Nivel medio (7,6)	Nivel Bajo (4,3)
Realiza todos los ejercicios con propiedad y precisión. Crea el dibujo del edificio manera adecuada y creativa	Realiza todos los ejercicios con propiedad pero no con precisión. Crea el diseño del edificio de manera adecuada y creativa	Realiza todos los ejercicios pero sin propiedad y precisión. Crea el dibujo del edificio de manera adecuada pero poco creativa	Realiza todos los ejercicios pero sin propiedad y precisión. No crea el dibujo del edificio de manera adecuada y poco creativaSIT

21.DIBUJO TÉCNICO

Dibujo Técnico es una materia de opción del bloque de asignaturas troncales de primero y segundo curso, para la modalidad de Científico-Tecnológico de Bachillerato.

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación convencional para cualquier proyecto cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo tecnológico. Dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones que garantizan su interpretación fiable y precisa. Para favorecer esta forma de expresión, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía. El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa. Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de Bachillerato, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural. Para contribuir a lo citado anteriormente, esta materia desarrolla un conjunto de competencias específicas diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador. En este sentido, el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado. Los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) por los generados con estas aplicaciones. Todo ello, permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales que no son posibles con medios convencionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio. Los criterios de evaluación son el elemento curricular que

evalúa el nivel de consecución de las competencias específicas y se formulan con una evidente orientación competencial mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados. A lo largo de los dos cursos de Bachillerato los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso, en el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas o que son soporte de otros posteriores, para gradualmente en el segundo curso, ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina. Los saberes básicos se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas: En el bloque «Fundamentos geométricos», el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del dibujo técnico y las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería. En el bloque «Geometría proyectiva», se pretende que el alumnado adquiera los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo o de interpretarlas para su ejecución. En el bloque «Normalización y documentación gráfica de proyectos», se dota al alumnado de los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y dimensiones de los objetos de forma inequívoca siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar, de forma individual o en grupo, proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura. Por último, en el bloque «Sistemas CAD», se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas utilizando programas de diseño asistido por ordenador; su desarrollo, por tanto, debe hacerse de forma transversal en todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa. El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados necesarios en estudios posteriores, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos.

Estrategias metodológicas

La metodología a seguir en Dibujo Técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia. Es necesario que el método seguido por el profesorado se ajuste a las características del alumnado, a los recursos y al contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial.

Es aconsejable que el profesorado incorpore estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado y comparta qué se va a aprender y por qué. Se comenzará con los procedimientos y conceptos simples para ir avanzando en complejidad. Así, las capacidades se van desarrollando paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

La selección de contenidos para el proceso enseñanza y aprendizaje constituye un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje debería realizarse de forma significativa para el alumnado. Se partirá de una revisión del nivel previo, y se plantearán tareas problemas que el alumnado deba resolver haciendo un uso adecuado de todos sus recursos. Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica, sino que el alumnado debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada. Los planteamientos de las actividades o tareas deben ir graduando el nivel de dificultad de los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales. En la didáctica de esta materia cobran especial importancia los aprendizajes por proyectos, tanto individuales como colectivos, que pueden estar enfocados a realidades profesionales del mundo del diseño, la arquitectura y la industria. A través de ellos el alumnado debe elaborar hipótesis, investigar, evaluar los resultados, reflexionar y finalmente crear un producto, desarrollando la capacidad de comunicarse de manera empática y eficiente, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en sí, integridad y honestidad, adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público, quedando aquí reflejada la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

El profesorado acompañará de forma permanente el proceso proyectual del alumnado aconsejando y guiando sobre los materiales, las piezas mecanizadas o maquetas creadas por ellos, y en las dificultades que este presente. Se debe potenciar el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión, mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida. Estos materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación, potenciando en esta materia tanto el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D, como la investigación, la documentación y la presentación de proyectos propios y ajenos.

Es necesario para poder trabajar la materia, sobre todo en el bloque 3 de Dibujo Técnico II, disponer de ordenadores durante todo el periodo lectivo destinado a esta materia. Cabe destacar que el carácter instrumental del dibujo técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes como la geometría con otras materias relacionadas con el ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático.

Competencias específicas:

1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver

gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2. 3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: S, CEC4.

22.DIBUJO TÉCNICO I

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

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

Competencia específica 2

2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

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

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

Competencia específica 3

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

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

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

3.4 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.

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

Competencia específica 4

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

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

Competencia específica 5

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

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

Saberes básicos

- A. FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS 46 sesiones aproximadamente para cada bloque.
 - Desarrollo histórico del dibujo técnico.Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico,mecánico,eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico,etc.
 - [Orígenes de la geometría](#). Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
 - [Concepto de lugar geométrico](#). Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
 - [Proporcionalidad](#), equivalencia y semejanza.
 - Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.

- Tangencias básicas. [Curvas técnicas](#).
 - Interés en el rigor de los procedimientos
- B. GEOMETRÍA PROYECTIVA
- [Fundamentos](#) de la geometría proyectiva.
 - Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. Trazas con los planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.
 - Relaciones entre los elementos: Intersecciones, paralelismo, y perpendicularidad. Obtención de distancias.
 - Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos. punto, línea y plano.
 - Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su identificación en planos.
 - Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.
- C. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS
- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
 - [Formatos. Doblado de planos](#).
 - [Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO](#). Aplicaciones de la normalización. Simbología industrial y arquitectónica.
 - elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas de acotación.
- D. SISTEMAS CAD
- [Aplicaciones vectoriales 2D 3D](#).
 - Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
 - Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
 - aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras sencillas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES	SABERES BÁSICOS	INSTRUMENTOS
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. 4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas,	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, mostrando interés por la precisión, claridad en su lectura y limpieza. 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 2.3. Resolver gráficamente tangencias y enlaces, y trazar curvas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución. 3.1. Representar en sistema diédrico elementos y formas tridimensionales básicos en el espacio,determinando su relación de pertenencia, intersección, posición, distancia y verdadera magnitud. 3.2. Definir elementos y figuras planas, superficies y sólidos geométricos sencillos en sistemas axonométricos,valorando su importancia como métodos de representación espacial. 3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados, haciendo uso de sus fundamentos.	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. STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario. STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación,utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma.	2.1. DTAP.1.A.4. Relaciones geométricas en el arte y el diseño: proporción, igualdad, simetría y homotecia. El número áureo en el arte y la naturaleza. DTAP.1. A.5. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. DTAP.1. A.6. Construcciones poligonales. Aplicación en el diseño. Diseños modulares. DTAP.1. A.7. Tangencias básicas. Enlaces. Curvas técnicas. Aplicación en el diseño.2.2. DTAP.1. A.3. La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la geometría y la perspectiva a lo largo de la historia del arte. Referentes en el patrimonio artístico andaluz del arte decorativo árabe-andaluz, lapintura y la arquitectura renacentista, la arquitectura barroca, la pintura costumbrista, la arquitectura del sigloXIX.DTAP.1. A.8. Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos. 3.1. DTAP.1. B.1. Concepto y tipos de proyección. Finalidad de los distintos sistemas de representación.DTAP.1. B.2. Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Vistas en sistema europeo.DTAP.1. B.3. Perspectivas isométrica y caballera. Iniciación al diseño de packaging.	Observación, pruebas, cuestionarios, Cuestionarios, pruebas

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. 5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos, mediante el uso de programas específicos CAD, de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	3.4. Dibujar puntos, elementos lineales, planos, superficies y sólidos geométricos en el espacio, empleando la perspectiva cónica. 3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. 3.6. Relacionar los fundamentos y características de los diferentes sistemas de representación entre sí y consus posibles aplicaciones, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la finalidad y el campo de aplicación de cada uno de ellos. 4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. 4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo. 5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. 5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones, aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía. E2. 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. 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	Representación de sólidos geométricos y objetos sencillos.3.2. DTAP.1.B.2. Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Vistas en sistema europeo.3.3. DTAP.1.B.3. Perspectivas isométrica y caballera. Iniciación al diseño de packaging. Representación de sólidos geométricos y objetos sencillos.3.4. DTAP.1.B.4. Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración. Representación de sólidos geométricos, objetos, y espacios sencillos.3.5.DTAP.1.B.2. Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Vistas en sistema europeo.DTAP.1.B.3. Perspectivas isométrica y caballera. Iniciación al diseño de packaging. Representación de sólidos geométricos y objetos sencillos.DTAP.1.B.4. Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración. Representación de sólidos geométricos, objetos, y espacios sencillos. DTAP.1.C.1. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Normas de acotación.DTAP.1. C.2. Documentación gráfica de proyectos: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.DTAP.1. C.3. Elaboración de bocetos y croquis.	
--	---	---	---	--

		participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento. 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.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. 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, 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,	5.1. DTAP.1.D.1. Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico.DTAP.1. D.2. Iniciación al modelado en 3D. Aplicaciones a proyectos artísticos.5.2. DTAP.1. D.1. Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico.DTAP.1. D.2. Iniciación al modelado en 3D. Aplicaciones a proyectos artísticos.	
--	--	---	--	--

		analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición. CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.CPSAA4. autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor		
--	--	---	--	--

		para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender. STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad. CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía. CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético,		Proyecto
--	--	--	--	----------

		aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender. CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación. CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición. CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus		
--	--	---	--	--

		conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.		Observación, pruebas, cuestionarios
2. Valoración de los criterios: cada criterio vale igualitariamente 7,1 %. Independientemente del instrumento de calificación que lo englobe.				

23 DIBUJO TÉCNICO II

El desarrollo de la asignatura es teórico-práctico, intentando siempre dar mayor relevancia a explicaciones prácticas y a que todo el trabajo del alumnado sea mediante dicho trabajo práctico: dibujar y resolver problemas de dibujo. Los tres bloques en que queda dividida la materia, tanto en DBT I como en DBT II se desarrollan durante ambos cursos de bachillerato, de manera que en primero se inicia al alumnado en dichos bloques y en segundo curso se profundiza en aspectos específicos de cada uno de los mismos.

El trabajo diario estará determinado por una breve explicación de contenido y la realización de láminas, actividades y ejercicios para practicar lo aprendido. La observación directa e individual es una de las herramientas básicas para la mejora progresiva del alumnado y para su proceso de evaluación y calificación.

Se propondrán láminas y ejercicios para realizar fuera del horario lectivo, y se procurará que semanalmente se realicen actividades de los diferentes contenidos desarrollados. Las calificaciones obtenidas por el alumnado en estas pruebas serán la base de la calificación final de la evaluación, realizándose una media aritmética de todas ellas.

Con respecto al desarrollo de la asignatura es imprescindible el material de dibujo técnico específico de la asignatura.

Competencias específicas

Competencia específica 1.

1.1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.

Competencia específica 2. 2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. 2.2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. 2.3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.

Competencia específica 3. 3.1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. 3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico. 3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación. 3.4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados. 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

Competencia específica 4. 4.1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.

Competencia específica 5. 5.1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo

Todos los criterios de evaluación tienen el mismo valor.

Saberes Básicos:

A. Fundamentos geométricos.

DIBT.2.A.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. Referentes en obras arquitectónicas e industriales del patrimonio andaluz de los siglos XIX y XX: bodegas, estaciones, pabellones expositivos, puentes, viviendas singulares y obras de arquitectura efímera. DIBT.2.A.2.

Transformaciones geométricas: isométricas, isomórficas y anamórficas: inversión (determinación de figuras inversas), homología (determinación de sus elementos y trazado de figuras homólogas) y afinidad (determinación de sus elementos y trazado de figuras afines). Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. Resolución de problemas geométrico-matemáticos. Proporcionalidad áurea: aplicaciones. Equivalencia de figuras planas.

DIBT.2.A.3. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.

DIBT.2.A.4. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales. Curvas técnicas: hélices, curvas cíclicas y envolventes: origen y trazado, aplicaciones.

B. Geometría proyectiva. DIBT.2.B.1. Sistema diédrico: Representación punto, recta y plano. Recta de máxima pendiente y máxima inclinación. Intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdadera magnitud de los segmentos. Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros, cambios de plano y verdaderas magnitudes. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos (representación de la esfera, secciones planas, intersección en una recta). Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro (desarrollos, posiciones características, secciones principales, intersección en una recta). DIBT.2.B.2. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos. Determinación del triedro fundamental. Triángulo de trazas y ejes. Coeficientes de reducción. Representación de figuras planas. Intersecciones. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos y cuerpos geométricos. Representación de espacios tridimensionales. DIBT.2.B.3. Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel. DIBT.2.B.4. Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos. DIBT.2.C.1. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Normas de acotación. Perspectivas normalizadas.

DIBT.2.C.2. Diseño, ecología y sostenibilidad. La brecha de género en los estudios técnicos. DIBT.2.C.3. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo. DIBT.2.C.4. Planos de

montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

D. Sistemas CAD (Computer Aided Design). DIBT.2.D.1. Aplicaciones CAD (Computer Aided Design). Construcciones gráficas en soporte digital. Aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación al diseño, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial: 2D (dibujo y edición, creación de bloques, visibilidad de capas), 3D (inserción y edición de sólidos, galerías y bibliotecas de modelos, texturas), selección, encuadre, iluminación y punto de vista.

Metodología, criterios de evaluación, procedimientos instrumentos de evaluación y calificación

El desarrollo de la asignatura es teórico-práctico, intentando siempre dar mayor relevancia a explicaciones prácticas y a que todo el trabajo del alumnado sea mediante dicho trabajo práctico: dibujar y resolver problemas de dibujo. Los tres bloques en que queda dividida la materia, tanto en DBT I como en DBT II se desarrollan durante ambos cursos de bachillerato, de manera que en primero se inicia al alumnado en dichos bloques y en segundo curso se profundiza en aspectos específicos de cada uno los mismos. El trabajo diario estará determinado por una breve explicación de contenido y la realización de láminas, actividades y ejercicios para practicar lo aprendido. La observación directa e individual es una de las herramientas básicas para la mejora progresiva del alumnado y para su proceso de evaluación y calificación.

Se propondrán láminas y ejercicios para realizar en clase y se procurará que se realicen exámenes y controles de los diferentes contenidos desarrollados. Los criterios de evaluación serán valorados por igual.

Las calificaciones obtenidas por el alumnado en estas pruebas serán la base de la calificación final de la evaluación, realizándose una media aritmética de todas ellas..Se valora el trabajo diario que serán criterios a valorar en la media final.

Con respecto al desarrollo de la asignatura es imprescindible el material de dibujo técnico específico de la asignatura

24. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Según la Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía se entiende por atención a la diversidad el conjunto de actuaciones y medidas educativas que garantizan la mejor respuesta a las necesidades y diferencias de todos y cada uno de los alumnos y alumnas en un entorno inclusivo, ofreciendo oportunidades reales de aprendizaje en contextos educativos ordinarios.

La citada Orden establece los siguientes Principios generales de actuación para la atención a la diversidad.

1. Con objeto de hacer efectivos los principios de educación inclusiva y accesibilidad universal sobre los que se organiza el currículo de Bachillerato, los centros docentes desarrollarán las medidas de atención a la diversidad, tanto organizativas como curriculares que les permitan, en el ejercicio de su autonomía, una organización flexible de las enseñanzas y una atención personalizada del alumnado.

2. Los principios generales de actuación para la atención a la diversidad son los siguientes:

a) La consideración y el respeto a la diferencia, así como la aceptación de todas las personas como parte de la diversidad y la condición humana.

b) La personalización e individualización de la enseñanza con un enfoque inclusivo, dando respuesta a las necesidades educativas del alumnado, ya sean de tipo personal, intelectual, social, emocional o de cualquier otra índole, que permitan el máximo desarrollo personal y académico del mismo.

c) Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa deberán ponerse en práctica tan pronto como se detecten las necesidades, estarán destinadas a responder a las situaciones educativas concretas del alumnado y al desarrollo de las competencias clave y de los objetivos de Bachillerato y no podrán suponer una discriminación que impida al alumnado alcanzar dichos elementos curriculares.

d) La igualdad de oportunidades en el acceso, la permanencia, la promoción y titulación en la etapa.

e) La equidad y excelencia como garantes de la calidad educativa e igualdad de oportunidades, ya que esta solo se consigue en la medida en que todo el alumnado aprende el máximo posible y desarrolla todas sus potencialidades.

3. El alumnado, así como los padres, madres o personas que ejerzan su tutela legal, según lo recogido en el proyecto educativo del centro, recibirán la información y asesoramiento necesarios respecto a las características y necesidades del mismo, así como de las medidas a adoptar para su adecuada atención.

4. Según lo dispuesto en el artículo 29.2.g) del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, las programaciones didácticas en la etapa de Bachillerato incluirán las medidas de atención a la diversidad.

Los centros docentes dispondrán de autonomía para organizar los recursos humanos y materiales que se les asignen de acuerdo con la planificación educativa

con objeto de posibilitar la atención a la diversidad de su alumnado en el marco de lo establecido en la presente orden, y en el resto de la normativa que resulte de aplicación. La forma de atención a la diversidad que adopte cada centro formará parte de su proyecto educativo, según lo dispuesto en el artículo 23.3.f) del citado Decreto 327/2010, de 13 de julio.

Se completan estas actuaciones con las de la orden del 30 de mayo del 2023: 1. Se consideran medidas generales de atención a la diversidad y las diferencias individuales las diferentes actuaciones de carácter ordinario que, definidas por el centro en su Proyecto educativo, se orientan a lograr el desarrollo integral, a la promoción del aprendizaje y del éxito escolar de todo el alumnado, a través de la utilización de recursos tanto personales como materiales con un enfoque global e inclusivo. 2. Dado que cualquier alumno o alumna a lo largo de la etapa de Bachillerato puede presentar necesidades educativas, transitorias o permanentes, los centros deben establecer diferentes medidas generales de atención a la diversidad y a las diferencias individuales que podrán ser aplicadas en cualquier momento de la etapa. 3. Estas medidas tienen como finalidad dar respuesta a los diferentes niveles de competencia curricular, motivación, intereses, estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado, mediante la puesta en marcha de estrategias organizativas y metodológicas destinadas a facilitar la consecución de los Objetivos de la etapa y la adquisición de las competencias clave. Entre las medidas generales de atención a la diversidad y a las diferencias individuales se encuentran: a) Acción tutorial como estrategia de seguimiento individualizado y de toma de decisiones en relación con la evolución académica del proceso de aprendizaje del alumnado. b) Metodologías didácticas basadas en proyectos de trabajo que favorezcan la inclusión. c) Actuaciones de prevención y control del absentismo. d) Actuaciones de coordinación en el proceso de tránsito entre etapas que permitan la detección temprana de las necesidades del alumnado y la adopción de las medidas educativas.

Medidas de Atención en la ESO

Se consideran medidas generales de atención a la diversidad las diferentes actuaciones de carácter ordinario que, definidas por el centro en su proyecto educativo, se orientan a la promoción del aprendizaje y del éxito escolar de todo el alumnado a través de la utilización de recursos tanto personales como materiales con un enfoque global.

1. Dado que todo el alumnado a lo largo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria puede presentar necesidades educativas, transitorias o permanentes, los centros deben establecer diferentes medidas generales de atención a la diversidad para su alumnado, que podrán ser utilizadas en cualquier momento de la etapa.

2. Estas medidas tienen como finalidad dar respuesta a las diferencias en competencia curricular, motivación, intereses, estilos y ritmos de aprendizaje mediante estrategias organizativas y metodológicas y están destinadas a facilitar la consecución de los objetivos y competencias clave de la etapa.

3. Entre las medidas generales de atención a la diversidad se encuentran:

a) Integración de materias en ámbitos de conocimiento conforme a lo establecido en el artículo 14 de la citada Orden.

b) Apoyo en grupos ordinarios mediante un segundo profesor o profesora

dentro del aula, preferentemente para reforzar los aprendizajes en los casos del alumnado que presente desfase curricular.

c) Desdoblamientos de grupos en las materias de carácter instrumental.

d) Agrupamientos flexibles para la atención del alumnado en un grupo específico. Esta medida, que tendrá un carácter temporal y abierto, deberá facilitar la inclusión del mismo en su grupo ordinario y, en ningún caso, supondrá discriminación para el alumnado necesitado de apoyo.

e) Acción tutorial como estrategia de seguimiento individualizado y de toma de decisiones en relación con la evolución académica del proceso de aprendizaje.

f) Metodologías didácticas basadas en el trabajo colaborativo en grupos heterogéneos, tutoría entre iguales y aprendizaje por proyectos que promuevan la inclusión de todo el alumnado.

g) Actuaciones de coordinación en el proceso de tránsito entre etapas que permitan la detección temprana de las necesidades del alumnado y la adopción de las medidas educativas.

h) Actuaciones de prevención y control del absentismo que contribuyan a la prevención del abandono escolar temprano.

i) Oferta de materias específicas.

j) Distribución del horario lectivo del bloque de asignaturas de libre configuración autonómica de conformidad con lo previsto en los artículos 7.3 y 8.5

Medidas específicas de atención a la diversidad.

Se consideran medidas específicas de atención a la diversidad todas aquellas propuestas y modificaciones en los elementos organizativos y curriculares, así como aquellas actuaciones dirigidas a dar respuesta a las necesidades educativas del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo que no haya obtenido una respuesta eficaz a través de las medidas generales de carácter ordinario. La propuesta de adopción de las medidas específicas será recogida en el informe de evaluación psicopedagógica.

1. El alumnado que presente necesidades específicas de apoyo educativo puede requerir en algún momento de su escolaridad alguna medida específica de atención a la diversidad, que se aplicará de forma progresiva y gradual, siempre y cuando no se pueda ofrecer una atención personalizada con las medidas generales de carácter ordinario.
2. Las medidas específicas de atención a la diversidad son aquellas que pueden implicar, entre otras, la modificación significativa de los elementos del currículo para su adecuación a las necesidades del alumnado, la intervención educativa impartida por profesorado especialista y personal complementario, o la escolarización en modalidades diferentes a la ordinaria.
3. Entre las medidas específicas de atención a la diversidad se encuentran:
 - a) El apoyo dentro del aula por profesorado especialista de Pedagogía Terapéutica o Audición y Lenguaje, personal complementario u otro personal. Excepcionalmente, se podrá realizar el apoyo fuera del aula en sesiones de intervención especializada, siempre que dicha intervención no pueda realizarse en ella y esté convenientemente justificada.
 - b) Las adaptaciones de acceso de los elementos del currículo para el alumnado con necesidades educativas especiales.
 - c) Las adaptaciones curriculares significativas de los elementos del currículo dirigidas al alumnado con necesidades educativas especiales. La evaluación continua y la promoción tomarán como referencia los elementos fijados en ellas.
 - d) Programas específicos para el tratamiento personalizado del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.
 - e) Las adaptaciones curriculares dirigidas al alumnado con altas capacidades intelectuales.
 - f) La atención educativa al alumnado por situaciones personales de hospitalización o de convalecencia domiciliaria.
4. Asimismo, se consideran medidas específicas de carácter temporal aquellas que inciden en la flexibilización temporal para el desarrollo curricular, de conformidad con lo previsto en el artículo 22.3 y 22.4 del Decreto 111/2016, de 14 de junio.

Medidas generales de atención a la diversidad en Bachillerato.

1. Se consideran medidas generales de atención a la diversidad las diferentes actuaciones de carácter ordinario que, definidas por el centro en su proyecto educativo, se orientan a la promoción del aprendizaje y del éxito escolar de todo el alumnado.
2. Estas medidas tienen como finalidad dar respuesta a las diferencias en competencia curricular, motivación, intereses, estilos y ritmos de aprendizaje mediante estrategias organizativas y metodológicas y están destinadas a facilitar la consecución de los objetivos y competencias clave de la etapa.
3. Entre las medidas generales de atención a la diversidad se encuentran:
 - a) Acción tutorial como estrategia de seguimiento individualizado y de toma de decisiones en relación con la evolución académica del proceso de aprendizaje.

- b) Metodologías didácticas basadas en proyectos de trabajo que favorezcan la inclusión.
- c) Actuaciones de coordinación en el proceso de tránsito entre etapas que permitan la detección temprana de las necesidades del alumnado y la adopción de las medidas educativas.
- d) Actuaciones de prevención y control del absentismo que contribuyan a la prevención del abandono escolar temprano.

Alumnos a los que este año se le realiza una medida de atención:

1º ESO: alumnos con problemas de audición y repetidores con PRA

2º ESO: alumna con problema de audición con profesor de apoyo curricular

3º ESO: alumnos NEAE que esta asignatura solo adapta metodología

4º ESO: S.P. se le acercarán los medios de manera más tangible y no se realizarán ciertas actividades. Alumnos repetidores se les cambia las actividades cada año.

A los repetidores cuya asignatura resulte de evaluación negativa (cuarto D.T)se realiza PRA adaptando los saberes al mínimo de expresión plástica. Hay dos alumnos.

1º BACHILLERATO: No hay alumno repetidor. Se detecta alumnos que no tenían la asignatura anteriormente con una carencia de conceptos que serán suplidas con insistencia..

2º BACHILLERATO: no refiere.

25. EVALUACIÓN

Evaluación continua en Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. Ello significa no concentrar la toma de datos en pocos momentos del curso; por el contrario, el seguimiento del aprendizaje del alumno ha de realizarse de forma constante, lo que posibilitará que la evaluación también tenga carácter formativo, es decir, que trate de corregir los errores y deficiencias del mencionado aprendizaje. A lo largo de cada uno de los cursos, dentro del período lectivo ordinario, se realizarán para cada grupo de alumnos y alumnas tres sesiones de evaluación, además de la sesión de evaluación inicial. En cada sesión de evaluación el profesorado realizará una valoración de los resultados derivados de la aplicación de las medidas propuestas en la sesión de evaluación anterior, se analizarán los problemas detectados y se determinarán las actuaciones previstas para la mejora del rendimiento del grupo. Se establecerán medidas de refuerzo educativo para el alumnado cuyo progreso no sea el adecuado. Estas medidas estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo. Según lo observado en nuestro departamento sólo se adaptarán las metodologías pues no observamos adaptación curricular significativa.

● Para la observación sistemática: ● Escalas de observación: permite establecer valoraciones dentro de un continuo sobre un rasgo observado. Si son cuantitativas se llaman propiamente escalas (se asigna una puntuación al rasgo, puede ser de 1-5, o nada, poco, mucho...) si son cualitativas y por tanto descriptivas suelen llamarse rúbricas (se describe con exactitud un indicador de logro del rasgo que se pretende valorar). ● Registro anecdótico personal: en él se consigna de forma descriptiva una conducta observada, registrando fecha lugar circunstancias y una descripción lo más detallada posible de lo observado. ● Listas de control: permite evaluar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos del alumno. Especialmente indicada para capacidades y actitudes. ● Para el análisis de producciones del alumnado ● Cuaderno de clase. ● Textos escritos: Monografías de diverso tipo: compilación/opinión, análisis de experiencias, investigación... ● Portafolios. Colección de trabajos y reflexiones del alumnado ordenados de forma cronológica en una carpeta que recopila información para supervisar el proceso de aprendizaje y que permite evaluar el progreso del alumnado. El uso del portafolio facilita: ■ La reflexión del alumnado acerca de su aprendizaje. ■ Su participación en la selección de los criterios de evaluación. ■ Los espacios de autorreflexión. ■ Observar el progreso de las producciones de los y las estudiantes durante cierto tiempo. ■ Fomentar la autoevaluación y la coevaluación. ■ Integrar varias áreas del currículum en un solo tema. ● Revisión de trabajos en clase: libros, fichas,... ● Exposición de un tema: Normalmente oral, con o sin ayuda de apoyo visual: PowerPoint, gráficos, mapas ● Mapas conceptuales: Muestran si se ha producido una auténtica reorganización cognitiva ● Proyectos: El proyecto es la planificación y ejecución de una tarea, investigación o actividad, en la cual los alumnos y las alumnas son los planificadores, ejecutores y evaluadores de todo el proceso. ● Para los intercambios orales con el alumnado ● Diálogo: Conversación informal, no estructurada ni preparada. ● Entrevista: Oral o escrita consiste en una serie de preguntas previamente preparadas y estructuradas por el profesorado para obtener información ● Puestas en común, asambleas, debates: Pueden servir tanto en la evaluación inicial para detectar ideas preexistentes como de proceso para ver la explotación de lo aprendido. ● Para pruebas específicas Pueden realizarse en cualquier momento de la unidad didáctica y pueden ser además de distinta extensión. Las llamadas pruebas cortas no tienen como función prioritaria estimular el estudio diario, sino ir comprobando, de una manera que no emplee mucho tiempo, el grado de adquisición de los que se va trabajando, si el alumnado, en su mayoría, va comprendiendo y contextualizando lo

que se enseña y quienes fallan y en qué, de manera que el profesorado pueda reorientar su acción didáctica. Según la forma en que se formulen los ítems pueden ser:

- **Objetivas o de respuesta corta:** Verdadero/falso, texto mutilado, unir con flechas. Su finalidad es meramente reproductiva y memorística, ya que suelen reproducir la respuesta idéntica a la que figura en el libro o apuntes.
- **Abiertas/de ensayo:** De respuesta larga, donde se busca que el alumnado exprese juicios, relaciones... y que lo haga con expresión adecuada. Se ponen en juego otras capacidades además de la memoria.
- **Resolución de ejercicios:** En los que se realizan en clase podremos evaluar las rutinas y estrategias. Son útiles y cómodos por cuanto su respuesta es cerrada y son fáciles de corregir. Podemos valorar la resolución correcta, el procedimiento adecuado, la necesidad de ayudas para realizarlo, la implicación y resistencia a las distracciones, la atención a las correcciones, además de aspectos formales como cuidado en su realización. Si se proponen para casa debemos considerar que es por su ritmo de trabajo.

26. PROGRAMA DE PENDIENTES

El programa de pendientes se establece para el alumnado que no haya superado alguna de las asignaturas que se imparte en el departamento. Dicho programa será individualizado y específico en cada caso, y se entregará al inicio de cada curso al alumnado afectado. Durante el curso, el alumnado incluido en este programa estará atendido por el profesorado para resolver las cuestiones que puedan plantearse en la realización de las diferentes tareas propuestas.

En tercero de ESO y cuarto de ESO se realizarán actividades repartidas en trimestres. No hay pendientes en Bachillerato.

Ha sido enviado informe de pendiente en punto de recogida Séneca, tanto a la familia como al tutor el cómo y con qué se le evaluará con la plataforma Classroom.

27. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES 2025/26							
DEPARTAMENTO	ACTIVIDADES 1º TRIMESTRE	CURSOS Y GRUPOS	FECHA PREVISTA	DURACIÓN APROX	PROFESOR/A	Nº ALUMNADO PARTICIPANTE	OBSERVACIONES
DIBUJO	Visita exposición Sorolla en el Alcázar de Sevilla	4º ESO EPVA	18/12/2025	5 horas	Mª Adela Pérez de/ Juan C Pastrana	25	
DEPARTAMENTO	ACTIVIDADES 2º TRIMESTRE	CURSOS Y GRUPOS	FECHA PREVISTA	DURACIÓN APROX	PROFESOR/A	Nº ALUMNADO PARTICIPANTE	OBSERVACIONES
DiBUJO	Visita Escuela de Artes	3º y 4º ESO	Marzo	5 horas	Mª Adela Pérez de/ Juan C Pastrana	30-40	
	Lugares arquitectónicos singulares	1º Dibujo técnico	Febrero	5 horas	Mª Adela Pérez de		
	Conectando saberes en Huelva: Biology, Technology and Art in action.	3º ESO	semana 19 enero	un día	Equipo bilingüe 3ºESO	Todo el alumnado de 3º	

DEPARTAMENTO	ACTIVIDADES 3º TRIMESTRE	CURSOS Y GRUPOS	FECHA PREVISTA	DURACIÓN APROX	PROFESOR/A	Nº ALUMNADO PARTICIPANTE	OBSERVACIONES
DIBUJO	Visita Centro de Arte Andaluz de Arte Contemporáneo	3º eso y 4º EPVA	Mayo	5 horas	Mª Adela Pérez de/ Juan C Pastrana	100-110	

28. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

INDICADORES DE LOGRO	ADECUADO	MEJORABLE
LOS ELEMENTOS CURRICULARES SE ENCUENTRAN EN SU TOTALIDAD		
LOS ELEMENTOS CURRICULARES SE ADAPTAN AL CENTRO		
LOS ELEMENTOS CURRICULARES SON CONOCIDOS POR LOS DIFERENTES MIEMBROS		

El Jefe de Dpto: Octubre del 2025



29. ANEXO

INSTRUCCIONES DE LA VICECONSEJERÍA DE DESARROLLO EDUCATIVO Y FORMACIÓN PROFESIONAL, SOBRE LAS MEDIDAS PARA EL FOMENTO DEL RAZONAMIENTO MATEMÁTICO A TRAVÉS DEL PLANTEAMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE RETOS Y PROBLEMAS EN EDUCACIÓN INFANTIL, EDUCACIÓN PRIMARIA Y EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA. Las Matemáticas constituyen uno de los mayores logros culturales e intelectuales de la humanidad. El patrimonio que suponen adquiere un valor fundamental en la educación del alumnado, especialmente en las etapas iniciales y básicas de la enseñanza. Un patrimonio necesario para que nuestro alumnado se desenvuelva con éxito en la vida cotidiana, y para poder afrontar los grandes retos presentes y futuros, para los que el conocimiento instrumental y la capacidad de razonamiento que aportan las Matemáticas, son aprendizajes fundamentales. En este sentido, el aprendizaje de las Matemáticas suscita un interés social, tanto por la necesidad del desarrollo personal y académico de nuestro alumnado, como por la importancia de las mismas para su futuro profesional. A la vez, son numerosos los estudios y las iniciativas que, últimamente, se vienen desarrollando en relación con la didáctica de las Matemáticas, con el uso aplicado de las mismas en los contextos cotidianos, y con la necesidad del desarrollo del razonamiento. Por otra parte, son tradicionales las dificultades asociadas a su aprendizaje que, como para otras áreas o materias, pueden derivarse de percepciones sociales y prejuicios contruidos a lo largo de los años, o bien de un enfoque inadecuado de las mismas. Así pues, resulta muy importante desarrollar en el alumnado las herramientas y saberes básicos de las Matemáticas que les permitan desenvolverse tanto en contextos personales, sociales, académicos, científicos y laborales. Teniendo en cuenta, además, que la investigación en didáctica ha demostrado que el rendimiento en Matemáticas puede mejorar si se cuestionan prejuicios y se desarrollan los procesos de enseñanza y aprendizaje adecuados, vinculados con actitudes y emociones positivas hacia las Matemáticas. Por otro lado, resolver problemas, retos o situaciones, no es solo un objetivo del aprendizaje de las Matemáticas, sino que también es una de las principales formas de aprender Matemáticas. Si razonar es la acción de ordenar ideas, en la resolución de retos y problemas destacan procesos como su interpretación, la traducción al lenguaje matemático, la aplicación de estrategias Matemáticas, la evaluación del proceso y la comprobación de la validez de las soluciones. Relacionado con la resolución de problemas se encuentra el pensamiento computacional. Este incluye el análisis de datos, la organización lógica de los mismos, la búsqueda de soluciones en secuencias de pasos ordenados y la obtención de soluciones. El desarrollo matemático, a través de la resolución de problemas, debe iniciarse desde edades tempranas, partiendo de la matemática natural desarrollada a lo largo de la historia y sobre la cual, mediante la manipulación y la comprensión, ir avanzando e interconectando con el resto de los aprendizajes de las distintas áreas y materias, en Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria.

1 Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional Viceconsejería Puede verificar la integridad de una copia de este documento mediante la lectura del código QR adjunto o mediante el acceso a la dirección <https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma> indicando el código de VERIFICACIÓN FIRMADO POR MARIA ESPERANZA O'NEILL ORUETA FECHA 18/06/2024 VERIFICACIÓN Pk2jmQPC25P5TD9XMNVJKUQYV42RBE PÁGINA 1/14 Es copia auténtica de documento electrónico La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, establece como prioridad para el alumnado el desarrollo de las habilidades lógico-matemáticas. En Educación Infantil, como inicio a las mismas. En Educación Primaria, se

dispone que el alumnado desarrolle las competencias Matemáticas básicas y se inicie en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana. En la etapa de Educación Secundaria Obligatoria se presta una atención especial a la adquisición y el desarrollo de las competencias establecidas, entre las que se encuentra las Matemáticas, y se fomenta el uso de las mismas, impulsando el incremento de la presencia de alumnas en estudios del ámbito de las Ciencias y las Matemáticas. La Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía, concede especial relevancia a la Competencia en razonamiento matemático, entendida como la habilidad para utilizar números y operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones y para resolver problemas relacionados con la vida diaria y el mundo laboral. Asimismo, en la forma que la Administración educativa determine, prevé la programación de actividades de refuerzo y apoyo de las competencias relacionadas con el razonamiento matemático, dirigidas al alumnado que presente dificultades de aprendizaje. En los Decretos 100/2023, 101/2023, y 102/2023 de 9 de mayo, por los que se establece la ordenación y el currículo de las etapas de Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, el razonamiento matemático está presente, con especial atención a la iniciación temprana en habilidades numéricas básicas, la manipulación de objetos y la comprobación de fenómenos. Se articulan las enseñanzas relativas a la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como de su aplicación a las situaciones de su vida cotidiana, además de las habilidades y métodos de recopilación, de sistematización y de presentación de la información para aplicar procesos de análisis, de observación y de experimentación, fortaleciendo así las habilidades y destrezas de dicho razonamiento. Los principios pedagógicos de los Decretos mencionados, regulados en el artículo 6 de los mismos, preceptúan que, con objeto de fomentar la integración de las competencias clave, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado, así como a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, el emprendimiento, la reflexión y la responsabilidad del alumnado. Asimismo, en las Órdenes de 30 de mayo de 2023, por las que se desarrolla el currículo correspondiente a las etapas de Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas, se contemplan medidas de atención a la diversidad encaminadas a la detección y potenciación de capacidades en diferentes áreas de conocimiento del alumnado: creativa, lógica, matemática o espacial, contribuyendo no solo al éxito en su ámbito académico, sino también a una orientación personalizada que se ajuste a las capacidades y destrezas de cada uno de ellos. La Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional ha elaborado una propuesta educativa para estimular el interés por las Matemáticas del alumnado que curse las enseñanzas de segundo ciclo de 2. Puede verificar la integridad de una copia de este documento mediante la lectura del código QR adjunto o mediante el acceso a la dirección <https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma> indicando el código de VERIFICACIÓN FIRMADO POR MARIA ESPERANZA O'NEILL ORUETA FECHA 18/06/2024 VERIFICACIÓN Pk2jmQPC25P5TD9XMNVJKUQYV42RBE PÁGINA 2/14 Es copia auténtica de documento electrónico Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria. En la misma se proponen distintas medidas, entre las que destaca la formación, a través de los Centros del Profesorado (CEP), con la finalidad

fundamental de que el alumnado acceda al conocimiento matemático, partiendo de lo concreto, la manipulación y la simplificación gráfica hasta alcanzar, de manera progresiva, mayores niveles de abstracción, y el cálculo mental desarrollando, a partir de lo anterior, el razonamiento lógico y la deducción; la aportación de recursos para el profesorado y el alumnado; y el estímulo a la investigación y el acceso al conocimiento en todos los ámbitos. Los órganos directivos tienen el deber de impulsar y dirigir la actividad administrativa, en este caso educativa, mediante circulares, instrucciones y órdenes de servicio. La Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, en virtud de las competencias que le otorga el artículo 4 del Decreto 154/2022, de 9 de agosto, por el que se establece la estructura orgánica de la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, procede a dictar las presentes instrucciones a los efectos de facilitar tanto a los órganos y unidades administrativas, como a los centros docentes públicos, la interpretación y la aplicación de las disposiciones curriculares relativas al desarrollo de la competencia matemática en el alumnado con respeto al principio de autonomía pedagógica reconocida en los artículos 1 y 120 de la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo de Educación modificada por la Ley 3/2020 de 29 de diciembre y el artículo 125 de la Ley 17/2007 de Educación de Andalucía, de forma homologada y coherente en el conjunto de los centros docentes públicos de Andalucía, tal y como establece el artículo 98.2 de la Ley 9/2007, de 22 de octubre.

INSTRUCCIONES PRIMERA.- Objeto y ámbito de aplicación. Las presentes Instrucciones tienen por objeto establecer un marco común para el fomento del razonamiento matemático a través de la resolución de problemas en las etapas de Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria, en los centros docentes públicos de Andalucía que impartan estas enseñanzas. Los centros privados y los centros sostenidos con fondos públicos adaptarán la aplicación de lo establecido en la presente Instrucción a su organización, en consideración a la legislación específica que los regula.

SEGUNDA.- Finalidad y objetivos.

1. Finalidad. Estas instrucciones tienen como finalidad: fomentar el desarrollo del razonamiento matemático del alumnado. Para lo que se facilitarán orientaciones para su didáctica y metodología, se propondrán medidas organizativas, y se desarrollarán procesos de formación y apoyo dirigidos al profesorado.
2. Los objetivos serán los siguientes:

- 3 Puede verificar la integridad de una copia de este documento mediante la lectura del código QR adjunto o mediante el acceso a la dirección <https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma> indicando el código de VERIFICACIÓN FIRMADO POR MARIA ESPERANZA O'NEILL ORUETA FECHA 18/06/2024 VERIFICACIÓN Pk2jmQPC25P5TD9XMNVJKUQYV42RBE PÁGINA 3/14 Es copia auténtica de documento electrónico

- a) Fijar los principios generales que sirvan de referencia para la puesta en marcha de medidas metodológicas y organizativas para el desarrollo del razonamiento matemático del alumnado.
- b) Facilitar orientaciones didácticas y metodológicas destinadas al desarrollo de las competencias específicas propias de las Matemáticas, mediante prácticas docentes adecuadas a la etapa educativa y la edad del alumnado.
- c) Establecer el planteamiento y la resolución de problemas como un eje fundamental en la enseñanza de las Matemáticas, por su importancia en la vida cotidiana y porque a través de ellos se desarrollan las competencias específicas propias de esta disciplina, con especial atención al pensamiento computacional, el razonamiento, y las capacidades de representación y comunicación.
- d) Identificar las conexiones y aplicar las Matemáticas en otras áreas, materias o ámbitos del currículo.

TERCERA.- Principios para el desarrollo del razonamiento matemático. El planteamiento y la resolución de problemas debe ser la columna vertebral y práctica habitual en el aula para abordar el conjunto de capacidades y saberes propios del área o materia de Matemáticas, para lo que se enumeran los siguientes principios generales:

- a) Las actividades para el desarrollo de la competencia matemática, deberán tener un carácter eminentemente instrumental y vinculado a otras

áreas del conocimiento, como las ciencias naturales, las ciencias sociales, el arte, la música, o la tecnología. b) El desarrollo de la competencia matemática debe ir desde lo concreto y cercano a lo abstracto y lejano a la realidad del alumnado. Por tanto, las actividades que se propongan deberán avanzar, con sentido de progresión y profundización, partiendo de entornos muy cercanos y manipulativos, en la Educación Infantil, progresivamente más concretos en la Educación Primaria y, por último, más formales y abstractos según se avanza en la Educación Secundaria Obligatoria. c) Se utilizarán diferentes tipologías de situaciones problemáticas según el currículo y las características del alumnado de cada etapa. De manera que, progresivamente, se abarquen un amplio abanico de las mismas. d) Los centros deberán diseñar para cada etapa educativa un itinerario de problemas organizados, de manera que se avance en creciente grado de dificultad y exigencia. Para lo que es necesario el trabajo colaborativo del profesorado. A tales efectos se facilita como recurso de apoyo lo recogido en el Anexo de las presentes Instrucciones. e) La resolución de situaciones problemáticas deberá contar con un método común, acordado en el centro, con las estrategias adecuadas según las características de la etapa y la edad del alumnado, sin perjuicio de estimular en el alumnado la búsqueda de estrategias propias de resolución de problemas. f) Los saberes básicos se seleccionarán de acuerdo con las situaciones problemáticas que se planteen. De manera que en el conjunto de situaciones planteadas en un ciclo o una etapa se abarquen el mayor número posible de saberes. g) Tanto en el planteamiento de las situaciones problemáticas, como en los procesos para su resolución, de reflexión y comunicación se desarrollarán una combinación de actividades para todo el grupo, para 4 Puede verificar la integridad de una copia de este documento mediante la lectura del código QR adjunto o mediante el acceso a la dirección <https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma> indicando el código de VERIFICACIÓN FIRMADO POR MARIA ESPERANZA O'NEILL ORUETA FECHA 18/06/2024 VERIFICACIÓN Pk2jmQPC25P5TD9XMNVJKUQYV42RBE PÁGINA 4/14 Es copia auténtica de documento electrónico pequeños grupos o equipos, así como individuales. La interacción contribuye a la reflexión y, en definitiva, mejora la comprensión. h) En el proceso de planteamiento y resolución de problemas se utilizará el lenguaje verbal, en formato de asamblea, de diálogo y, finalmente, individual, para reflexionar en las diferentes fases, así como sobre el resultado obtenido. i) Los procesos guiados y el modelado del profesorado, son fundamentales en el desarrollo de la competencia matemática, debiéndose adaptar al momento y a la tipología del alumnado. j) La resolución de problemas debe contribuir a fomentar en el alumnado una actitud positiva hacia las Matemáticas. Esta se logra cuando el alumnado se siente capacitado para la aplicación de procesos de razonamiento lógico y resolución de problemas, lo que se logra dedicando tiempo y esfuerzo, pero también en ambientes que propicien la seguridad necesaria para el afrontamiento de estos aprendizajes. Por lo que el profesorado debe favorecer la búsqueda de soluciones, así como la perseverancia hasta lograr encontrarlas, evitando el rechazo y la inseguridad. k) La evaluación de los aprendizajes debe ir en consonancia con este planteamiento de resolución de problemas. En este sentido, debe valorarse el progreso del alumnado en la búsqueda de soluciones, en el desarrollo de estrategias de razonamiento, es decir en los procesos seguidos, y no solo en los resultados. Para lo que se requieren otros procedimientos e instrumentos, más allá de las pruebas escritas. CUARTA.- Orientaciones didácticas y metodológicas. Generales. a) Cada vez que se afronte el aprendizaje de un nuevo tipo de problemas se sugiere seguir la siguiente secuencia: planteamiento oral del mismo, abordaje manipulativo que ayude a comprender nuevos conceptos y activen la predisposición y motivación para el aprendizaje, actividades de representación gráfica que reduzcan el nivel de abstracción y, por último, trabajo simbólico y algorítmico. b) La comprensión y expresión lingüísticas son la llave para el acceso a cualquier tipo de

aprendizaje, de forma que no se puede adquirir ningún conocimiento sin un dominio básico de la lengua. Por ello, es imprescindible dedicar el tiempo que sea necesario para leer adecuadamente los enunciados con un ritmo y una entonación facilitadora, aclarando conceptos, nuevos léxicos, utilizando sinónimos, fragmentando las partes del enunciado, diferenciando las preguntas del mismo y sustituyéndolas por otras si fuera necesario, para saber identificar y diferenciar la información relevante y qué operaciones son necesarias realizar. Para ello se sugiere utilizar una plantilla adaptada a la estructura de cada tipo de problema y al nivel educativo del alumnado, donde se volcará la información extraída del enunciado: preguntas por orden cronológico, datos organizados, claves semánticas que faciliten la identificación de las operaciones necesarias a realizar y en qué orden, comprobación de la lógica y coherencia del resultado y explicación del mismo. c) Además, es conveniente trabajar textos matemáticos de distinta naturaleza (tablas de datos y gráficas, etiquetas, tickets de compras, presupuestos, facturas, recetas de cocina, croquis, mapas y escalas, cronogramas, líneas históricas de tiempo, otros textos discontinuos, etc.) que faciliten el tratamiento.

5 Puede verificar la integridad de una copia de este documento mediante la lectura del código QR adjunto o mediante el acceso a la dirección <https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma> indicando el código de VERIFICACIÓN FIRMADO POR MARIA ESPERANZA O'NEILL ORUETA FECHA 18/06/2024 VERIFICACIÓN Pk2jmQPC25P5TD9XMNVJKUQYV42RBE PÁGINA 5/14

Es copia auténtica de documento electrónico transversal de otras áreas o materias, compatibles con el abordaje del tiempo diario dedicado a la lectura planificada. d) Los problemas planteados deben partir de situaciones significativas para el alumnado, lo que facilitará su comprensión y ayudará a identificar los conceptos y las herramientas matemáticas necesarias para su resolución. Será una oportunidad para dar significado a los saberes matemáticos que desarrollan mientras resuelven problemas. e) Hay que poner el acento en la comprensión, por encima del mero uso de algoritmos. Es importante desarrollar la capacidad de abordar racionalmente los problemas de su contexto para entenderlos bien; de aprender tanto a analizarlos como a buscar los procedimientos para resolverlos. Son prioritarios el razonamiento, el pensamiento lógico, la aproximación crítica y analítica a los problemas, la perseverancia y la capacidad para buscar ideas y herramientas matemáticas adecuadas. f) El objetivo del cálculo mental radica en la necesidad de automatizar operaciones aritméticas con la intención de liberar recursos cognitivos necesarios para destinarlos a la comprensión y al adecuado planteamiento de problemas, retos o tareas más complejas. Dicha automatización, que evitará el error mejorando la eficiencia, se conseguirá únicamente si se trabaja de forma planificada, sistemática y progresiva durante todas las semanas lectivas del curso, a través de un diseño coordinado de manera gradual, en progresión de dificultad a lo largo de cada etapa educativa. Así pues, el cálculo mental puede integrarse en las programaciones didácticas y propuestas pedagógicas, bien de manera continua impregnando los contenidos de cada nivel o bien asignando un tiempo fijo, al menos dos o tres veces por semana a modo de rutina, siendo ambas opciones complementarias y no excluyentes, más bien recomendables. g) La disposición y el uso de espacios específicos para el abordaje del planteamiento y la resolución de retos matemáticos puede ser un elemento metodológico que potencie la motivación y predisponga al alumnado a encarar las sesiones de trabajo. A estos efectos se sugiere diseñar, dentro de las posibilidades de cada centro, laboratorios o talleres aprovechando los existentes, o bien adecuar y adaptar otros espacios comunes (sala de usos múltiples, sala de informática, laboratorio de ciencias, biblioteca de centro), e incluso configurar y diseñar rincones matemáticos en las aulas. h) Las actividades complementarias pueden ayudar a demostrar y visibilizar al alumnado la conexión real que las matemáticas tienen para la utilidad de la vida cotidiana. Para ello se propone secuenciar a lo largo del curso escolar

determinadas actividades complementarias que rompan la rutina y monotomía ordinaria y conecten las matemáticas con otras áreas/materias del currículo. Junto a esto se pueden organizar clubes matemáticos entre varios centros o entre grupos de alumnos de un mismo centro. Específicas según las etapas. • Educación Infantil. 4.1. Para la resolución de retos y problemas en Educación Infantil (segundo ciclo) se podría tener en cuenta lo siguiente: 6 Puede verificar la integridad de una copia de este documento mediante la lectura del código QR adjunto o mediante el acceso a la dirección

<https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma> indicando el código de VERIFICACIÓN FIRMADO POR MARIA ESPERANZA O'NEILL ORUETA FECHA 18/06/2024

VERIFICACIÓN Pk2jmQPC25P5TD9XMNVJKUQYV42RBE PÁGINA 6/14 Es copia auténtica de documento electrónico a) Comenzar con problemas muy sencillos, que partan de los intereses y necesidades del alumnado, vinculados a los elementos del entorno cercano y a las temáticas de las unidades didácticas o proyectos que se desarrollen. b) Como paso previo a la resolución de retos o problemas, el inicio en las destrezas lógico-matemáticas requiere observar, clasificar, cuantificar, hacer estimaciones y aproximaciones, construir, hacerse preguntas, probar y comprobar, para entender y explicar algunos fenómenos del entorno próximo. Así, la resolución de problemas se realizará de forma guiada y modelada, mediante el uso del lenguaje verbal, en formato de asamblea o diálogo. c) El tratamiento de los problemas o retos se realizará mediante la manipulación de objetos, la visualización de imágenes, dibujos y símbolos. La utilización de símbolos matemáticos será posterior a la interiorización de los conceptos a través de la manipulación física o la visualización de imágenes. Es decir, en primer lugar la experiencia corporal o sensible, la oral o verbal y, por último y de forma progresiva, la experiencia simbólica. 4.2. El proceso a seguir para afrontar la resolución de retos y problemas en Educación Infantil (segundo ciclo), podría desarrollarse en los siguientes pasos heurísticos: 1º. Propuesta de retos que hay que resolver, contextualizados en situaciones de aprendizaje y experiencias significativas, planteando preguntas que requieran del razonamiento matemático y faciliten la comprensión. Dramatización y juego sobre la situación. 2º. Diálogo guiado sobre las posibilidades o alternativas que puedan darse, acompañado de la manipulación, la visualización real o figurada, el uso de imágenes, etc. 3º. Búsqueda y aportación de las informaciones concretas que se necesiten, mediante la manipulación, el dibujo, las imágenes, etc. 4º. Posibles alternativas para resolverlo (cálculos u operaciones), de forma manipulativa o gráfica, con apoyo lingüístico. Establecimiento de inferencias y relaciones causa-efecto. Propuesta de soluciones. 5º. Es de gran importancia la adecuada y sistemática utilización de diferentes colores a la hora de categorizar ideas, conceptos, nociones topológicas y temporales básicas (dentro, fuera, cerca, lejos, delante, detrás, arriba, abajo, grande, pequeño, anterior, posterior, pronto, tarde, mayor, menor, etc.) o para adquirir el concepto de número. Por ejemplo, si las unidades se colorean en azul, siempre se deberá utilizar ese color en toda la etapa de infantil y luego continuar con ese mismo criterio en primaria. 6º. Resultado obtenido, con expresión manipulativa, con representación gráfica o mediante dibujos. Dramatización y juego sobre los efectos o consecuencias del mismo. 7º. Reflexión guiada, mediante el lenguaje, sobre el proceso seguido. Comprensión del sentido de las operaciones realizadas y del lenguaje de las Matemáticas. Sentido, coherencia y comprobación del resultado obtenido. • Educación Primaria. 7 Puede verificar la integridad de una copia de este documento mediante la lectura del código QR adjunto o mediante el acceso a la dirección <https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma> indicando el código de VERIFICACIÓN FIRMADO POR MARIA ESPERANZA O'NEILL ORUETA FECHA 18/06/2024 VERIFICACIÓN Pk2jmQPC25P5TD9XMNVJKUQYV42RBE PÁGINA 7/14 Es copia auténtica de documento electrónico 4.3. La resolución de retos y problemas, a lo largo de la etapa, se podría establecer siguiendo un proceso gradual de

complejidad creciente, considerando lo siguiente: a) Se comenzará con preguntas sobre situaciones cercanas al entorno del alumnado, significativas y motivadoras, en las que se enfrenten a la resolución de problemas a partir de planteamientos sencillos de manera que, mediante la aplicación de estrategias simples, de forma guiada, con manipulación o uso de imágenes, se dé respuesta a las preguntas formuladas. A partir de aquí se avanzará en el abordaje de situaciones más complejas, en la formulación y reformulación por parte del alumnado de nuevas preguntas pertinentes y, por tanto, de nuevos problemas matemáticos, mediante el uso de métodos inductivos y deductivos de razonamiento matemático en situaciones conocidas, seleccionando las estrategias adecuadas. b) La resolución implicará un orden creciente de complejidad, dificultad y exigencia de las operaciones de cálculo, medidas y geometría, partiendo de las más simples y progresando en el uso de la simbología matemática y en la resolución de cálculos numéricos y de medidas. Además se deberá trabajar de forma periódica y constante las estimaciones y aproximaciones. c) Debe avanzarse hacia la formulación y resolución de problemas por parte del alumnado, aportando la información necesaria y planteando las preguntas necesarias. A lo largo de toda la etapa, se procurará un progresivo aumento de la capacidad de comunicación de los resultados, desde la más sencilla hasta formulaciones más ordenadas y organizadas, así como la reflexión cada vez más compleja sobre el proceso seguido. Es importante que el alumnado aprenda igualmente a clarificar los pasos seguidos y los comparta con el resto del grupo, de manera que se generen dinámicas o espacios para el desarrollo compartido de estrategias y la comprensión colectiva de las herramientas matemáticas utilizadas. d) Diseñar para el primer ciclo de la etapa los espacios del aula en rincones, destinando uno de ellos al abordaje de los saberes básicos relacionados con la competencia matemática a través de un trabajo lúdico con materiales manipulativos (clasificar, cuantificar, hacer estimaciones y aproximaciones, comparar, dibujar, encajar). e) Organizar la práctica docente en el aula a través de talleres para enfocar de los saberes básicos relacionados con la competencia matemática a través de un trabajo lúdico con materiales manipulativos, aprendizajes basados en proyectos o metodologías cooperativas en pequeños grupos.

4.4. En Educación Primaria, para la resolución de retos y problemas se podrían seguir los siguientes pasos heurísticos: 1º. Planteamiento de una situación problemática cercana o conocida que requiera el uso de las Matemáticas. Diálogo sobre la misma, aportación de informaciones complementarias. Relación con otras situaciones conocidas, ya resueltas o en proceso de resolución. 2º. La comprensión de la situación es siempre el primer paso hacia su resolución. La representación o visualización del problema ayuda a su interpretación, así como a la identificación y organización de los datos y el establecimiento de relaciones entre ellos. Análisis de la información que se aporta, de la que sería necesaria o aquella descartable. Identificación de las preguntas a resolver así como su intención para llegar a una comprensión de las mismas.

8 Puede verificar la integridad de una copia de este documento mediante la lectura del código QR adjunto o mediante el acceso a la dirección <https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma> indicando el código de VERIFICACIÓN FIRMADO POR MARIA ESPERANZA O'NEILL ORUETA FECHA 18/06/2024 VERIFICACIÓN Pk2jmQPC25P5TD9XMNVJKUQYV42RBE PÁGINA 8/14

Es copia auténtica de documento electrónico 3º. Identificación de estrategias para resolver el problema y para el desarrollo del razonamiento. El uso de diferentes estrategias permite descubrir una diversidad de opciones para obtener posibles soluciones: analogía, ensayo-error, resolución inversa, tanteo, descomposición en pasos o problemas más sencillos. Las estrategias no deben centrarse únicamente en la resolución aritmética sino en la argumentación y la reflexión. Toma de decisiones sobre las operaciones necesarias y el orden de las mismas para la resolución del problema. 4º. Aplicación de estrategias y ejecución de los cálculos y operaciones. Búsqueda de las posibles conexiones entre la

información y las operaciones necesarias para la resolución. 5º. Es de gran importancia la adecuada y sistemática utilización de diferentes colores a la hora de categorizar ideas, conceptos, nociones topológicas y temporales básicas (dentro, fuera, cerca, lejos, delante, detrás, arriba, abajo, grande, pequeño, anterior, posterior, pronto, tarde, mitad, entero, parte, mayor que, menor que, etc.) y para adquirir el concepto de número. Por ejemplo, cuando se trabaje la numeración en base diez o decimal, para evidenciar o describir el valor posicional/numérico de los dígitos, si las unidades se colorean en azul, las decenas en rojo, las centenas en verde y las unidades de millar en negro, siempre se deberá utilizar esos mismos colores a lo largo de toda la etapa ya que cada color simboliza el significado de categorías o valores diferentes. Igualmente será de utilidad metodológica el uso de distintos colores para subrayar los datos de los enunciados, las palabras claves que determinen las operaciones a realizar y la estrategia a seguir, así como la pregunta o preguntas a resolver. 6º. Resolución: comprobar la corrección matemática de la solución y la validez de los resultados obtenidos. La representación puede contribuir a valorar la coherencia y sentido de los resultados. 7º. Reflexión conjunta sobre el proceso seguido. Comunicación oral y/o escrita de dicho proceso y del resultado obtenido. • Educación Secundaria Obligatoria. 4.5. La resolución de retos y problemas se podría establecer, a lo largo de la etapa, con un enfoque en el que se considere lo siguiente: a) Se partirá de la resolución de problemas matemáticos con métodos inductivos y deductivos en situaciones habituales de la realidad, aplicando procesos de razonamiento, reflexionando sobre los procesos seguidos, y comprobando los resultados. Teniendo en cuenta las estrategias utilizadas en la Educación Primaria, así como los saberes básicos de dicha etapa, y profundizando en las mismas. b) Se avanzará hacia la resolución de problemas ampliando los contextos sobre los que se aplican, así como la variedad de estrategias utilizadas. Analizando las soluciones con perspectiva crítica y reformulando los procedimientos seguidos, cuando sea necesario. c) Se plantearán y resolverán problemas matemáticos en el marco de proyectos o experimentos científicos que sirvan para resolver hipótesis o responder a preguntas sobre fenómenos de la realidad, o de interés para el alumnado, con una perspectiva de conocimiento aplicado e integrado con otras disciplinas. 9 Puede verificar la integridad de una copia de este documento mediante la lectura del código QR adjunto o mediante el acceso a la dirección <https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma> indicando el código de VERIFICACIÓN FIRMADO POR MARIA ESPERANZA O'NEILL ORUETA FECHA 18/06/2024 VERIFICACIÓN Pk2jmQPC25P5TD9XMNVJKUQYV42RBE PÁGINA 9/14 Es copia auténtica de documento electrónico del conocimiento, combinando el trabajo individual con la colaboración en equipos de trabajo. La comunicación e intercambio de ideas es una parte esencial en la educación científica y matemática. 4.6. En Educación Secundaria, el proceso se podría establecer siguiendo los siguientes pasos heurísticos: 1º. Planteamiento del problema matemático en relación con la necesidad de responder a preguntas o avanzar en el conocimiento. Ejemplos de situaciones. Debate sobre la necesidad del planteamiento. Identificación de saberes básicos asociados y necesarios para afrontar con ciertas garantías el problema, conocidos previamente o nuevos. La conexión entre las Matemáticas y otras materias o ámbitos no debe limitarse a conceptos, sino ampliarse a procedimientos y actitudes, de forma que los saberes básicos puedan ser transferidos y aplicados en diferentes contextos. 2º. Interpretación y comprensión del problema matemático organizando los datos, estableciendo las relaciones entre ellos y comprendiendo las preguntas formuladas. 3º. Análisis de la información necesaria, la disponible y la que deba completarse. Análisis de las fuentes de información para el problema. Facilitación de herramientas de interpretación y modelización (diagramas, expresiones simbólicas, gráficas, etc.), técnicas y estrategias de resolución de problemas como la analogía con otros problemas, la estimación, el ensayo-error, la resolución inversa,

el tanteo, la descomposición en problemas más sencillos o la búsqueda de patrones que permitan tomar decisiones, anticipar la respuesta, asumir riesgos y aceptar el error como parte del proceso. Se pueden plantear variantes al problema modificando alguno de los datos o alguna condición para favorecer su comprensión y alcance. 4º. Obtención de soluciones matemáticas al problema, activando los conocimientos y utilizando las herramientas matemáticas y tecnológicas necesarias. Realización de cálculos y operaciones necesarias para la resolución. Estrategias de razonamiento utilizadas. 5º. Resolución: resultados obtenidos, representación de los mismos. Comprobar la corrección matemática de la solución y la validez de los resultados obtenidos, evaluando su alcance y repercusión. Potenciación del aprendizaje relevante y significativo, del uso de las herramientas tecnológicas y del establecimiento de procesos de autoevaluación que favorezcan la conciencia sobre los propios progresos. 6º. Reflexión conjunta e individual sobre el proceso seguido. Comunicación oral y escrita de los procesos y los resultados. QUINTA.- Planificación, propuestas pedagógicas y programación didáctica. 1. El Equipo Técnico de Coordinación Pedagógica, en el ejercicio de sus funciones, coordinará la aplicación de lo previsto en estas instrucciones en las programaciones didácticas y propuestas pedagógicas de los distintos Ciclos o Departamentos didácticos del centro. De manera que se garantice que el desarrollo de la competencia matemática sea coherente en el centro, en un doble sentido: horizontal entre los distintos grupos de un mismo nivel o ciclo, y vertical, a lo largo de los ciclos y etapas; de forma secuencial, interconectada y avanzando de forma progresiva en los niveles de profundización. Los acuerdos se recogerán en las programaciones didácticas o propuestas pedagógicas correspondientes. 10 Puede verificar la integridad de una copia de este documento mediante la lectura del código QR adjunto o mediante el acceso a la dirección <https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma> indicando el código de VERIFICACIÓN FIRMADO POR MARIA ESPERANZA O'NEILL ORUETA FECHA 18/06/2024 VERIFICACIÓN Pk2jmQPC25P5TD9XMNVJKUQYV42RBE PÁGINA 10/14 Es copia auténtica de documento electrónico 2. Resulta de especial importancia establecer un esquema común o método para la resolución de problemas matemáticos, aunque pueda contener diferenciaciones según el progreso que se vaya produciendo y, aunque a la vez, se potencie el desarrollo de métodos propios por parte del alumnado. 3. Por otra parte, es necesario determinar la secuencia y organización para las tipologías de situaciones problemáticas que se vayan a abordar en el itinerario previsto, de manera que, en progresión de dificultad y exigencia a lo largo de las etapas, se complete el conjunto o una mayoría de los mismos. 4. Las tipologías de problemas establecidas se derivarán de los criterios de evaluación y los saberes básicos sobre los que traten, con carácter instrumental y conectados con la realidad. Los criterios de evaluación en las enseñanzas de primaria y secundaria obligatoria siguen el esquema básico de resolución de problemas, por lo que habrán de considerarse en la estrategia definida por el centro. 5. Con objeto de sistematizar el planteamiento y la resolución de retos y problemas, en las etapas de Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria, cada semana se establecerá un tiempo definido en el horario. El mismo, en aplicación de los principios pedagógicos regulados en los Decretos por los que se establecen la ordenación y el currículo de ambas etapas, deberá distribuirse en tres días distintos con una duración de, al menos, 30 minutos cada uno. En el segundo ciclo de Educación Infantil, dado el carácter global que caracteriza a esta etapa, la dedicación a la resolución de retos y problemas se hará de forma integrada en el desarrollo de las diferentes áreas o ámbitos de experiencia. Este tiempo se dedicará a la resolución de una o varias situaciones problemáticas en las que se siga la secuencia establecida para la interpretación del problema y análisis de las preguntas planteadas, aplicación de estrategias de análisis y resolución, comunicación y discusión de los resultados. Poniendo el foco, de

esta forma, en los procesos de razonamiento y resolución creativa de problemas. 6. La organización del trabajo de las Matemáticas en Educación Infantil se podrá articular a través de diferentes momentos escolares: el desarrollo de las rutinas (la fila, la recogida del aula...), durante la asamblea, mediante sesiones específicas, a través de proyectos o rincones y en conexión con todas las áreas vinculadas a las Matemáticas: el arte, la música, la psicomotricidad, etc. SEXTA.- Evaluación, seguimiento y propuestas de mejora. 1. En el proceso de evaluación de las programaciones didácticas o propuestas pedagógicas, tras la información aportada en la evaluación inicial, o tras los resultados obtenidos en cada evaluación trimestral, el órgano de coordinación docente que corresponda: equipos docentes, equipos de ciclo o departamento didáctico, valorará el desarrollo de lo propuesto en la programación prevista, así como la evolución en los aprendizajes para la resolución de problemas matemáticos, planteando las modificaciones que sean necesarias, en virtud de los resultados y procesos desarrollados. 2. Al finalizar el curso, el Equipo Técnico de Coordinación Pedagógica y el Claustro de profesorado, a partir de los resultados del área o materia de Matemáticas, y de las informaciones aportadas por los órganos de coordinación docente responsables, valorarán el desarrollo de lo propuesto en las programaciones y de las actividades desarrolladas en las aulas, y plantearán las medidas y propuestas que procedan para el curso próximo que tendrán su reflejo en la correspondiente Memoria de Autoevaluación. 11 Puede verificar la integridad de una copia de este documento mediante la lectura del código QR adjunto o mediante el acceso a la dirección <https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma> indicando el código de VERIFICACIÓN FIRMADO POR MARIA ESPERANZA O'NEILL ORUETA FECHA 18/06/2024 VERIFICACIÓN Pk2jmQPC25P5TD9XMNVJKUQYV42RBE PÁGINA 11/14 Es copia auténtica de documento electrónico 3. De las conclusiones extraídas, así como de las medidas y propuestas, se facilitará información al Consejo Escolar del centro, en el marco del análisis de resultados que se lleven a cabo durante el curso escolar y, en todo caso, a la finalización del mismo. SÉPTIMA.- Información, formación y apoyo a la labor del profesorado. 1. De forma previa a la publicación de estas instrucciones, se celebró el pasado 15 de mayo, el Foro andaluz para el impulso del razonamiento matemático, para analizar los aspectos generales y, de forma más concreta, los elementos didácticos de la competencia matemática, en el marco del conjunto de medidas para el impulso del razonamiento matemático en Andalucía. Las conclusiones de dicho Foro han servido como punto de partida para lo establecido en las presentes instrucciones. 2. Para el curso 2024/2025, se organizarán acciones formativas concretas, relacionadas con lo establecido en estas Instrucciones y, de forma más específica, sobre la práctica docente para la enseñanza de las Matemáticas y, en concreto, la resolución de problemas, a través de los Centros del Profesorado, diseñadas de forma homologada y replicadas en todas las provincias, con participación de profesorado de las tres etapas. Todo ello, con independencia del apoyo a las actividades de formación que puedan concretarse en los centros educativos. 3. En cada provincia se determinará una red de centros docentes que participen en el programa de mentorías “Pitágoras”, previa identificación de buenas prácticas en la didáctica de las Matemáticas, consolidadas y dignas de ser conocidas por otros centros, que servirán de referencia para el resto de la provincia. Dicha red será diseñada y coordinada por los Centros del Profesorado correspondientes. Se regularán a través de convocatorias anuales a partir del curso académico 2024/2025. 4. En cada provincia se determinará una Red de formadores en didáctica de las Matemáticas, provenientes de centros del Programa de mentorías “Pitágoras”. 5. Se articulará una Red de Embajadores y Embajadoras Matemáticas, que sirvan de referencia al profesorado y alumnado de tercer ciclo de Educación Primaria y de todos los niveles de la Educación Secundaria Obligatoria con el objetivo de que personas relevantes en el ámbito de las

Matemáticas, informen sobre sus historias de vida en relación con esta disciplina, la necesidad del conocimiento y aprendizaje de las mismas, así como la superación de prejuicios y estigmas vinculados a dicho aprendizaje. Igualmente, se contribuirá a poner en valor la contribución de las mujeres a las Matemáticas y favorecer la presencia de las mismas en esta disciplina. 6. Se diseñará una formación específica y homologada para los miembros de los Servicios provinciales de Inspección Educativa, sobre los elementos más significativos de la didáctica de las Matemáticas, según lo establecido en estas Instrucciones. 7. La Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional facilitará a los centros un lote de materiales manipulativos y recursos utilizables para el desarrollo de la didáctica propia de la competencia matemática. 8. Se extenderá la formación en didáctica de las Matemáticas a través del Aula Virtual de Formación del Profesorado, con la intención de abarcar el máximo número de docentes de Andalucía. 12 Puede verificar la integridad de una copia de este documento mediante la lectura del código QR adjunto o mediante el acceso a la dirección <https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma> indicando el código de VERIFICACIÓN FIRMADO POR MARIA ESPERANZA O'NEILL ORUETA FECHA 18/06/2024 VERIFICACIÓN Pk2jmQPC25P5TD9XMNVJKUQYV42RBE PÁGINA 12/14 Es copia auténtica de documento electrónico 9. En la página web de la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, se dispondrá un apartado específico para la creación y difusión de recursos y materiales matemáticos en diferentes formatos (digitales, con posibilidad de impresión, en forma de proyectos, etc.) que podrán ser utilizados y compartidos por todo el profesorado. Los recursos y materiales allí alojados se dispondrán de forma ordenada atendiendo a las etapas, categorías, formato, tipologías de problemas, etc. (<https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portales/web/plan-de-impulso-al-razonamiento-matematico/>) 10. En el anexo de las presentes instrucciones se ofrecen diferentes enlaces de recursos organizados por bloques de contenidos para facilitar al profesorado el diseño y desarrollo de actividades y tareas. OCTAVA.- Colaboración con las familias. 1. Independientemente de la información que se traslade a los y las representantes de las familias en el Consejo Escolar del centro, éstas, a través de los distintos cauces de información y participación establecidos en el Plan de Centro, y en colaboración con sus representantes (AMPA, Madres y padres delegados de clase), serán informados de las novedades significativas que supongan la aplicación de lo establecido en estas instrucciones. Será especialmente importante en los niveles de Educación Infantil y Educación Primaria y en el tránsito de Educación Primaria a Educación Secundaria Obligatoria. 2. En la información que se traslade, se hará especial hincapié en el enfoque de resolución de problemas, su vinculación con la vida cotidiana o con situaciones reales conocidas o de interés social y cultural, con objeto de trasladar a las familias la importancia de la vertiente instrumental y del uso aplicado de las Matemáticas, superando los estereotipos y prejuicios que sobre las mismas existen. 3. Independientemente de lo anterior, los centros podrán organizar actividades de encuentro o formativas con las familias, en torno al desarrollo de la competencia matemática y científica, para hacerlos partícipes de los aprendizajes del alumnado. 4. Por otra parte, se considera de interés que los centros hagan visibles sus prácticas docentes a toda la comunidad educativa, las experiencias que se llevan a cabo y, sobre todo, la repercusión en los aprendizajes del alumnado, en relación con el desarrollo de la competencia matemática, especialmente, la vinculada con el abordaje y la resolución de problemas. NOVENA. - Garantías para el cumplimiento de las presentes instrucciones. La Inspección Educativa, en el marco de su Plan General de Actuación, evaluará y asesorará sobre la aplicación de lo establecido en estas instrucciones en los centros docentes públicos que impartan las enseñanzas de Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria. 13 Puede

verificar la integridad de una copia de este documento mediante la lectura del código QR adjunto o mediante el acceso a la dirección

<https://ws050.juntadeandalucia.es/verificarFirma> indicando el código de VERIFICACIÓN

FIRMADO POR MARIA ESPERANZA O'NEILL ORUETA FECHA 18/06/2024

VERIFICACIÓN Pk2jmQPC25P5TD9XMNVJKUQYV42RBE PÁGINA 13/14 Es copia

auténtica de documento electrónico DÉCIMA. Delegaciones Territoriales. Las

Delegaciones Territoriales con competencia en materia de educación dispondrán lo necesario para la aplicación y difusión de lo dispuesto en estas Instrucciones en el ámbito

de su competencia Sevilla, a fecha de firma electrónica LA VICECONSEJERA DE

DESARROLLO EDUCATIVO Y FORMACIÓN PROFESIONAL