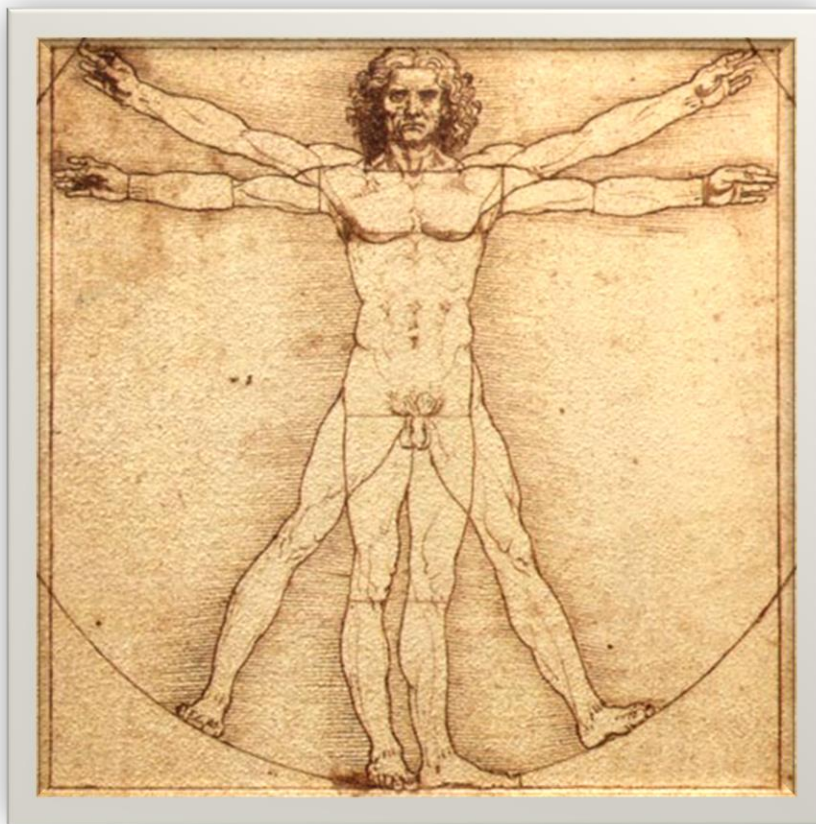


# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

V.100 / 2023.24

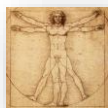
## DEPARTAMENTO de DIBUJO-ARTES PLÁSTICAS



**CURSO 2023.24**

**I.E.S. CALISTO y MELIBEA**

Santa Marta de Tormes (Salamanca)



## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Departamento de Dibujo-Artes Plásticas

Curso 2023-24

### INDICE

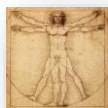
<b>A. VERSIÓN DIGITAL DE LA PROGRAMACIÓN</b>	7
<b>B. COMPOSICIÓN y ESTRUCTURA del Departamento</b>	8
<b>C. CONTEXTUALIZACIÓN. Características del entorno y alumnado del centro</b>	9
<b>D. ORIENTACIONES GENERALES del CENTRO para adecuación a la LOMLOE</b>	11-54
<b>(13) INTEGRACIÓN DE LAS TICS en las MATERIAS del DEPARTAMENTO</b>	121
13.1. Plataformas digitales del departamento	124
13.2. Planes y Proyectos TIC del centro en los que participa el departamento	129
13.3. Actividades TIC y su adecuación conforme a la rúbrica de evaluación del centro	131



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA de ..... 55  
**Educación Plástica, Visual y Audiovisual 1º / 3º ESO**



<b>0. LEGISLACIÓN VIGENTE</b>	56
<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	57
1.1. <b>Conceptualización y características de la materia</b>	59
1.2. Elementos del del Currículo	59
1.3. Organización de los cursos de Educación Secundaria Obligatoria	60
1.4. Objetivos Generales de la Etapa para de Educación Plástica, Visual y Audiovisual	61
<b>2. DISEÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL y MEDIDAS DE REFUERZO DE MATERIAS PENDIENTES</b>	63
2.1. Diseño de la prueba de Evaluación Inicial para alumnos de 1º y 3º de ESO	63
2.2. Medidas de REFUERZO Y RECUPERACIÓN de materias PENDIENTES de cursos anteriores.	64
<b>3. COMPETENCIAS Clave y Competencias Específicas y su vinculación con los Descriptores Operativos: Mapa de relaciones competencias y perfil de salida de los alumnos</b>	65
3.1. Competencias clave	65
3.2. Competencias específicas para EPVA y Descriptores operativos: Mapa de relaciones competencias	70
3.3. Competencias específicas para Educación Plástica, Visual y Audiovisual	71
<b>4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS</b>	73
4.1. Metodología didáctica	73
4.2. Organización de espacios y agrupamientos	76
4.3. Organización de las situaciones de aprendizaje	76
4.4. Elementos transversales	77
<b>5. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS Y UNIDADES DIDÁCTICAS</b>	81
5.1. Contenidos-Currículo de la materia de EPVA y Secuenciación de unidades didácticas a lo largo del curso	81
5.2. Secuenciación de Unidades D. y Contenidos de EPVA de 1º de ESO	81
5.2. Secuenciación de Unidades D. y Contenidos de EPVA de 3º de ESO	82



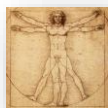
<b>6. PROYECTOS SIGNIFICATIVOS</b> .....	84
6.1. <b>Proyectos significativos</b> y su importancia en su utilización en el aula .....	84
6.2. <b>Concreción de Proyectos significativos del departamento</b> .....	85
<b>7. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS DE DESARROLLO CURRICULAR</b> .....	87
7.1. <b>Materiales y Recursos didácticos</b> del departamento .....	87
7.2. Recursos materiales en el aula de Plástica y procesos artísticos .....	88
7.3. Recursos digitales .....	88
7.4. Recursos bibliográficos, libros de texto y material de uso personal del alumno .....	90
<b>8. PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO vinculados con la materia de EPVA</b> .....	92
8.1. Plan TIC y mejora de la Competencia Digital educativa del centro, del profesorado y del alumnado .....	92
8.2. Plataformas digitales del departamento y plan Audiovisual .....	93
8.3. Plan de fomento a la Lectura .....	95
8.4. Planes de Convivencia, Igualdad y actividades para la prevención del bullying escolar .....	97
<b>9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES</b> .....	97
9.1. <b>Actividades complementarias y extraescolares programadas por el departamento</b> .....	98
<b>10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b> .....	102
10.1. <b>Atención a las diferencias individuales del alumnado</b> .....	
<b>11. EVALUACIÓN del alumnado, de la práctica docente y de la programación</b> .....	103
11.1. <b>Evaluación del Alumnado y de su proceso de aprendizaje</b> y vinculación de sus elementos .....	103
11.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación .....	104
11.3. <b>Évaluación de la práctica docente y de la programación</b> .....	105
<b>12. CONTENIDOS de cada materia y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> .....	108
12.1. Criterios de Evaluación y Contenidos de los niveles de Educación Plástica Visual y Audiovisual .....	110
<b>13. INTEGRACIÓN DE LAS TICS en la materia de Educación. Plástica, Visual y Audiovisual</b> .....	121
13.1. Plataformas digitales del departamento .....	124
13.2. Planes y Proyectos TIC del centro en los que participa (incluidos TEAMS Y MOODLE) .....	129
13.3. Actividades TIC y su adecuación conforme a la rúbrica de evaluación del centro .....	131
<b>ANEXOS 1-2. SITUACIONES de APRENDIZAJE.</b> Educación Plástica, Visual y Audiovisual 1º/3º de ESO (Final Doc) y (Anexo 2 disponible en <a href="http://www.artenred.es">www.artenred.es</a> ) .....	(80 pág.)



**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA de** ..... **134**  
**EXPRESIÓN ARTÍSTICA de** ..... **4º de ESO**



<b>0. LEGISLACIÓN VIGENTE</b> .....	136
<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	136
1.1. <b>Conceptualización y características de la materia</b> .....	137
1.2. <b>Elementos del del Currículo</b> .....	139
1.3. <b>Organización de los cursos de Educación Secundaria Obligatoria</b> .....	140
1.4. <b>Objetivos Generales de la Etapa para de Educación Plástica, Visual y Audiovisual</b> .....	141
<b>2. DISEÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL y MEDIDAS DE REFUERZO DE MATERIAS PENDIENTES</b> .....	143
2.1. <b>Diseño de la prueba de Evaluación Inicial para alumnos de 1º de ESO</b> .....	143
2.2. <b>Medidas de REFUERZO Y RECUPERACIÓN de materias PENDIENTES de cursos anteriores.</b> .....	144
<b>3. COMPETENCIAS Clave y Competencias Específicas</b> y su vinculación con los Descriptores Operativos: Mapa de relaciones competencias y perfil de salida de los alumnos .....	144
3.1. <b>Competencias clave y perfil de salida</b> .....	144
3.2. <b>Competencias específicas para EPVA y Descriptores operativos: Mapa de relaciones competenciales</b> .....	148
3.3. <b>Competencias específicas para Educación Plástica, Visual y Audiovisual</b> .....	150



<b>4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS</b> .....	153
4.1. Metodología didáctica .....	155
4.2. Organización de espacios y agrupamientos.....	158
4.3. Organización de las situaciones de aprendizaje.....	159
4.4. Elementos transversales.....	159
<b>5. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS Y UNIDADES DIDÁCTICAS</b> .....	163
5.1. Contenidos-Currículo de la materia de EPVA y Secuenciación de contenidos a lo largo del curso .....	163
<b>6. PROYECTOS SIGNIFICATIVOS</b> .....	164
6.1. Proyectos significativos y su importancia en su utilización en el aula.....	164
6.2. <u>Concreción de Proyectos significativos del departamento</u> .....	165
<b>7. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS DE DESARROLLO CURRICULAR</b> .....	166
7.1. Materiales y Recursos didácticos del departamento.....	166
7.2. Recursos materiales.....	168
7.3. Recursos digitales.....	168
<b>8. PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO vinculados con la materia de EPVA</b> .....	169
8.1. Plan TIC y mejora de la Competencia Digital educativa del centro, del profesorado y del alumnado.....	171
8.2. Plan Audiovisual 1 .....	171
8.3. Plan de fomento a la Lectura .....	169
8.4. Planes de Convivencia, Igualdad y actividades para la prevención del bullying escolar.....	172
<b>9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES</b> .....	172
9.1. Actividades complementarias y extraescolares programadas por el departamento .....	172
<b>10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b> .....	173
10.1. Atención a las diferencias individuales del alumnado .....	173
<b>11. EVALUACIÓN del alumnado, de la práctica docente y de la programación</b> .....	174
11.1. Evaluación del Alumnado y de su proceso de aprendizaje y vinculación de sus elementos.....	175
11.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación .....	175
11.3. Évaluación de la práctica docente y de la programación .....	176
<b>12. CONTENIDOS de cada materia Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> .....	178
12.1. Criterios de Evaluación y Contenidos de los niveles de Educación Plástica Visual y Audiovisual.....	178
<b>13. INTEGRACIÓN DE LAS TICS en la materia de Educación. Plástica, Visual y Audiovisual</b> .....	181
13.1. Plataformas digitales del departamento (incluidos TEAMS Y MOODLE) .....	183
13.2. Planes y Proyectos TIC del centro en los que participa el departamento .....	185
<b>ANEXO 3. SITUACIONES de APRENDIZAJE.</b> Expresión Artística de 4º de ESO (Disponibles en <a href="http://www.artenred.es">www.artenred.es</a> ) .....	( )



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA de ..... 1871  
**DIBUJO TÉCNICO I** ..... **1º de bachillerato**



<b>A. ÍNDICE / DT 1</b> .....	188
<b>B. LEGISLACIÓN VIGENTE</b> .....	189
<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	189
1.1. <b>Conceptualización y características de la materia.</b> Elementos del currículo.....	190
1.2. Organización de los cursos del bachillerato.....	192
1.3. Objetivos Generales de la Etapa del bachillerato.....	192
1.4. Contribución del Dibujo Técnico a los objetivos de etapa.....	193
<b>2. COMPETENCIAS Clave y Competencias Específicas</b> y su vinculación con los Descriptores Operativos: Mapa de relaciones competencias y perfil de salida de los alumnos .....	194
2.1. Competencias clave y descriptores operativos .....	194





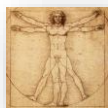
2.2. Contribución del Dibujo Técnico a la adquisición de las competencias clave .....	197
2.3. Competencias específicas para Dibujo Técnico. Mapa de relaciones competencias.....	198
<b>3. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS .....</b>	<b>199</b>
3.1. Justificación de la Metodología didáctica.....	199
3.2. Organización de las situaciones de aprendizaje .....	200
3.3. Ciudadanía Global .....	201
<b>4. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS Y UNIDADES DIDÁCTICAS.....</b>	<b>202</b>
4.1. Secuenciación de contenidos y unidades didácticas de programación lo largo del curso.....	204
4.2. Temporalización de las UD y Contenidos.....	204
<b>5. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS DE DESARROLLO CURRICULAR.....</b>	<b>204</b>
5.1. Selección de Materiales y Recursos didáctico .....	205
5.2. Recursos materiales del departamento.....	206
5.3. Recursos digitales.....	207
5.4. Material de uso personal del alumno .....	208
5.4. Recursos bibliográficos, libros de texto y otros Recursos .....	208
<b>6. PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON LA MATERIA de DIBUJO TÉCNICO.....</b>	<b>210</b>
6.1. Plan TIC y mejora de la Competencia Digital educativa del centro, del profesorado y del alumnado .....	211
6.2. Plataformas digitales del departamento y plan Audiovisual .....	211
<b>7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....</b>	<b>212</b>
7.1. Actividades complementarias y extraescolares programadas por el departamento.....	212
<b>8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....</b>	<b>214</b>
8.1. Atención a las diferencias individuales del alumnado .....	214
<b>9. EVALUACIÓN del alumnado .....</b>	<b>215</b>
9.1. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.	
9.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación .....	216
9.3. Criterios Evaluación y Calificación para Dibujo Técnico de 1º de Bachillerato .....	217
9.4. Medidas de Refuerzo y Recuperación de materias PENDIENTES.....	217
<b>10. EVALUACIÓN del profesorado, de la práctica docente y de la programación .....</b>	<b>219</b>
10.1. Procedimientos para la evaluación de la programación didáctica .....	219
10.2. Evaluación de la práctica docente del profesorado.....	221
<b>11. INTEGRACIÓN DE LAS TICS en la materia de Dibujo Técnico .....</b>	<b>221</b>
11.1. Plataformas digitales del departamento.....	224
11.2. Planes y Proyectos TIC del centro en los que participa el departamento (incluidos TEAMS Y MOODLE) .....	227
11.3. Actividades TIC y su adecuación conforme a la rúbrica de evaluación TIC del centro.....	229
<b>ANEXO 4. SITUACIONES de APRENDIZAJE. Dibujo Técnico 1º y 2º cursos de bachillerato (Final Doc) .....</b>	<b>(58 págs.)</b>

# 2

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA de ..... 233 DIBUJO TÉCNICO II ..2º de bachillerato



<b>A. ÍNDICE / DT 2 .....</b>	<b>234</b>
<b>B. LEGISLACIÓN VIGENTE.....</b>	<b>235</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>235</b>
1.1. Conceptualización y características de la materia. Elementos del currículo.....	236
1.2. Organización de los cursos del bachillerato.....	237
1.3. Objetivos Generales de la Etapa del bachillerato.....	238
1.4. Contribución del Dibujo Técnico a los objetivos de etapa.....	239
<b>2. COMPETENCIAS Clave y Competencias Específicas y su vinculación con los Descriptores Operativos: Mapa de relaciones competencias y perfil de salida de los alumnos .....</b>	<b>240</b>



2.1. Competencias clave y descriptores operativos.....	240
2.2. Contribución del Dibujo Técnico a la adquisición de las competencias clave .....	243
2.3. Competencias específicas para Dibujo Técnico. Mapa de relaciones competenciasles.....	244
<b>3. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS .....</b>	<b>245</b>
3.1. Justificación de la <b>Metodología didáctica</b> .....	245
3.2. Organización de las situaciones de aprendizaje .....	246
3.3. Ciudadanía Global .....	247
<b>4. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS Y UNIDADES DIDÁCTICAS .....</b>	<b>247</b>
4.1. <b>Secuenciación de contenidos y unidades didácticas de programación lo largo del curso</b> .....	248
4.2. Temporalización de las UD y Contenidos.....	250
<b>5. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS DE DESARROLLO CURRICULAR.....</b>	<b>252</b>
5.1. Selección de <b>Materiales y Recursos didáctico</b> .....	252
5.2. Recursos materiales del departamento.....	253
5.3. Recursos digitales.....	254
5.4. Material de uso personal del alumno .....	255
5.4. Recursos bibliográficos, libros de texto y otros Recursos .....	255
<b>6. PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON LA MATERIA de DIBUJO TÉCNICO.....</b>	<b>257</b>
6.1. Plan TIC y mejora de la Competencia Digital educativa del centro, del profesorado y del alumnado .....	258
6.2. Plataformas digitales del departamento y plan Audiovisual .....	258
6.2. Plan de fomento a la Lectura.....	259
<b>7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES .....</b>	<b>259</b>
7.1. <b>Actividades complementarias y extraescolares programadas por el departamento</b> .....	260
<b>8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....</b>	<b>262</b>
8.1. <b>Atención a las diferencias individuales del alumnado</b> .....	262
<b>9. EVALUACIÓN del alumnado .....</b>	<b>263</b>
9.1. <b>Evaluación del proceso de aprendizaje</b> del alumnado y vinculación de sus elementos.	
9.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación .....	263
9.3. Criterios Evaluación y Calificación para Dibujo Técnico de 1º de Bachillerato .....	264
9.4. Mapa de relaciones criterios del dibujo técnico Técnico .....	270
9.5. Medidas de Refuerzo y Recuperación de materias PENDIENTES.....	270
<b>10. EVALUACIÓN del profesorado, de la práctica docente y de la programación .....</b>	<b>270</b>
10.1. <b>Procedimientos para la evaluación</b> de la programación didáctica .....	271
10.2. Evaluación de la práctica docente del profesorado.....	272
<b>11. INTEGRACIÓN DE LAS TICS en la materia de Dibujo Técnico .....</b>	<b>272</b>
11.1. Plataformas digitales del departamento.....	275
11.2. Planes y Proyectos TIC del centro en los que participa el departamento (incluidos TEAMS Y MOODLE) .....	277
11.3. Actividades TIC y su adecuación conforme a la rúbrica de evaluación TIC del centro.....	280

**ANEXO 5. SITUACIONES de APRENDIZAJE.** Dibujo Técnico 2º curso bachillerato (disponibles en [www.artenred.es](http://www.artenred.es)) ... ( )

**ANEXOS 1/4** disponible al final del documento.

**ANEXOS 2/3/5** disponibles en [www.artenred.es](http://www.artenred.es) (programación/ANEXOS/Situaciones de aprendizaje





## A. VERSIÓN DIGITAL DE



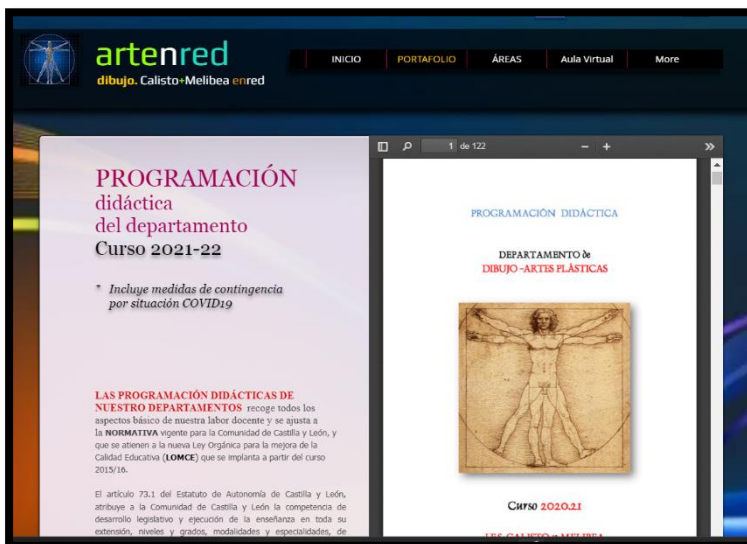
## LA PROGRAMACIÓN

Queremos comenzar esta **Programación didáctica del Departamento de Dibujo-Artes Plásticas** de nuestro centro, el IES Calisto y Melibea de Santa Marta de Tormes incluyendo el enlace a la **versión digital** de esta programación, alojada en la plataforma web del departamento

[www.artenred.es](http://www.artenred.es)

**Al presentar esta versión digital** pretendemos facilitar el acceso de forma rápida a todos los contenidos de la programación y poder tener siempre actualizados cualquier contenido susceptible de mejora, teniendo en cuenta que **la versión digital siempre tendrá predominancia sobre esta versión en documento PDF**, en caso de que pudiera presentarse alguna modificación, si bien intentaremos realizar modificaciones al principio de cada curso, a fin que tenga vigencia por el curso escolar correspondiente.

Así bien queremos insistir que **la versión digital siempre será el documento de referencia** y se encuentra accesible en cualquier momento desde la URL indicada o a través de código QR que se adjunta.



\* Captura de pantalla del acceso a la Versión Digital de la Programación didáctica del departamento de DIBUJO-ARTES PLÁSTICAS

Se incluye URL y Código QR para su acceso



<https://ugarridog.wixsite.com/artenred23/programacion>



## B. COMPOSICIÓN del DEPARTAMENTO CURSO 2023-24

### Estructura del departamento

Las materias a impartir por este departamento durante el presente curso académico **2023-24**, se distribuyen a lo largo de la **Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y del Bachillerato**, conforme a la siguiente distribución por materias, cursos y grupos:

#### **E.S.O: Educación Plástica Visual y Audiovisual (EPVA)**

Primer curso de E.S.O.:	3 grupos,	9 horas semanales
Tercer curso de E.S.O.:	3 grupos,	9 horas semanales
Cuarto curso de E.S.O.:	1 grupos,	2 horas semanales

#### **Bachillerato Mod. Ciencia e Ingeniería: Dibujo Técnico I-II**

Primer curso:	1 grupo,	4 horas semanales
Segundo curso:	1 grupo,	4 horas semanales

El Departamento de Dibujo-Artes Plásticas está formado durante el presente curso por 2 profesores: **D. Ubaldo Garrido González (JD)** y la profesora interina **Dña. Lorena Escribano del Río**, quien completa las horas del departamento impartiendo 14 horas lectivas, con la distribución por grupos y horas que se detalla a continuación:

<b>Dña. Lorena Escribano del Río</b>	2 grupos de EPVA de 1º ESO	6 horas
	1 grupo de EPVA de 3º ESO (bilingüe)	3 horas
	1 grupo de EPVA de 3º ESO	3 horas
	1 grupo de EPVA de 4º ESO	<u>2 horas</u>
	<b>TOTAL:</b>	<b>14 horas</b>

<b>D. Ubaldo Garrido González</b>	1 grupo de Dibujo Técnico de 2º BACH	4 horas
	1 grupo de Dibujo Técnico de 1º BACH	4 horas
	1 grupos de EPVA de 1º ESO	3 horas
	1 grupos de EPVA de 3º ESO	3 horas
	1 h. de Responsable #COMPDIGEDU y MAV. Jefe del Departamento	1 hora <u>3 horas</u>
	<b>TOTAL:</b>	<b>18 horas</b>

\* Todas las programaciones de cada materia y curso están realizadas conforme a la normativa **LOMLOE** en vigor



## C. CONTEXTUALIZACIÓN del CENTRO (Actualizada curso 2023-24)

### *Características del entorno, del centro, del alumnado y nivel socioeconómico de la comunidad*

**T**eniendo en cuenta que aunque la Contextualización **no es necesario incluirla en las programaciones didácticas de los departamentos** dado que ya se incluyen en el **Proyecto educativo del centro**, dado que esta contextualización afecta a la organización y planificación de todas las áreas, queremos incluir este apartado dentro de la programación a fin de que dichos datos sean tenidos en cuenta sobre todo a la hora de adaptar los elementos del currículo a las características de los alumnos de la forma más realista posible.

Así bien, en este apartado vamos a analizar el contexto físico del centro, su entorno, sus características y las características del alumnado y nivel socioeconómico de nuestra localidad, Santa Marta de Tormes y que deberán ser tenidos en cuenta a la hora de desarrollar esta propuesta didáctica.

**A. Características del Entorno.** Nuestro instituto se encuentra ubicado en la localidad de **Santa Marta de Tormes**, a escasos 4 kilómetros del casco histórico de Salamanca, junto a la ribera del río Tormes, al sur de Salamanca. La localidad en realidad se encuentra prácticamente integrada en el núcleo urbano de Salamanca y formando parte de su alfoz, como si de un barrio más de la ciudad se tratara, debido al crecimiento durante los últimos 20 años tanto de Salamanca como de Santa Marta.



A pesar de ello, nuestra localidad tiene independencia organizativa con ayuntamiento propio y servicios municipales independientes respecto a la Ciudad de Salamanca. En la localidad hay cerca de 15000 residentes inscritos en el padrón municipal a fecha 2023, lo que la conforman como la mayor localidad de la provincia de Salamanca por población.

**B. Características del centro.** **El IES Calisto y Melibea** es el primero de los centros de educación Secundaria de la localidad y el primero que se creó en 1994 como Instituto de bachillerato. El centro se ubica en la Avda. Enrique Tierno Galván s/nº, 37900 Santa Marta de Tormes con número de teléfono 923130454 y sitio web [www.iescalistoymelibea.es](http://www.iescalistoymelibea.es), desde donde se puede acceder al resto de datos, redes sociales e información del centro. El centro cuenta con Certificación TIC 3,5 y en 2024 estamos trabajando para intentar conseguir el nivel 4.

El centro se ubica al sur de la localidad de Santa Marta de Tormes, junto a una amplia zona de servicios municipales como al campo municipal de fútbol del Santa Marta CF que milita en la 3ª división de fútbol nacional. Dicho campo también es usado por el centro para algunas actividades de educación física del centro. También se encuentran en la zona la piscina cubierta y el pabellón polideportivo municipal Francisco Samaniego "Fay" y otros dos centros educativos de Educación primaria (El CEIP Carmen Martín Gaité y el CEIP Miguel Hernández). También muy cerca hay un núcleo urbano residencial de viviendas unifamiliares y chalets adosados y al otro lado del canal y la autovía a Madrid



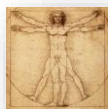


y a escasos minutos a pie del centro se ubican tres urbanizaciones: Valdelagua, Aldebarán y Ática, donde también residen una parte del alumnado del centro.

El centro cuenta con un edificio principal de 3 alturas y dos zonas, la original y la ampliación que se realizó cuando hubo necesidad para alojar los bachilleratos a finales de los años 90. Su espacio cuenta con varias aulas específicas como la de Artes Plásticas y talleres, varios laboratorios, dos aulas de informática y audiovisuales y un salón de acto, además de unas 20 aulas de grupo y para desdobles. Además cuenta con tres edificios anexos correspondientes al pabellón cubierto de educación física y otro módulo donde se ubican las aulas de música y tecnología. Todo el entorno se integra en una amplia parcela donde además cuenta con dos pistas de fútbol sala y baloncesto y un amplia zona ajardinada y arbolada. En el edificio principal también se ubica la vivienda del conserje

**B. Características del Alumnado.** Este curso el centro acoge a unos 350 alumnos repartidos en 15 grupos, repartidos durante el presente curso *en 3 grupos de 1º de ESO, 3 grupos de 2º ESO, 3 grupos de 3º ESO, 2 grupos de 4º ESO, 2 grupos de 1º de bachillerato y otros 2 de 2º bachillerato, con un total de 17 grupos*, más un grupo de *Ámbito/Diversificación*. Los alumnos corresponden a familias de clase social media, habiendo diferencia entre los que viven en las zonas de urbanizaciones, generalmente de una clase social un poco más alta, de los alumnos de familias trabajadores provenientes de la zona residencias de la localidad. También recibimos varios alumnos de localidades cercanas como Nuevo Naharros o Carbajosa de la Sagrada. De igual forma tenemos unos 20 alumnos de 13 nacionalidades diferentes, además de la española que integran la mayoría de alumnos.

**B. Contexto socio-económico.** El nivel sociocultural en el que se ubica el centro es de nivel medio, teniendo en cuenta que existen diferencias entre tipos de alumnos y familias, al recibir alumnos de dos contextos diferentes... los alumnos que viven en las zonas de urbanizaciones como Valdelagua o Aldebarán, generalmente de una clase social un poco más alta y de los alumnos de familias trabajadores provenientes de la zona residencial de la localidad. Por lo general el grueso principal de alumnos lo integran alumnos de clase media-trabajadora. El abandono escolar es mínimo en el centro por no decir inexistente, consiguiendo la mayoría de alumnos titular en ESO y más de la mitad cursar estudios de bachillerato.



## D. ORIENTACIONES GENERALES del CENTRO

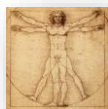
Para la adecuación a la normativa LOMLOE. Curso 2023/24

### I.E.S Calisto y Melibea. Santa Marta de Tormes (Salamanca)

Instrucciones normativas, didácticas, organizativas y metodológicas para la adaptación de  
Las programaciones a Normativa LOMLOE, decididas en reuniones de la CCP del curso actual

Curso 2023/24

<b>0.- INTRODUCCIÓN</b>	12
<b>1.- METAS HACIA LAS QUE SE ENCAMINA LA ESO</b>	13
1.1.- <b>Objetivos.</b>	14
1.2.- <b>Competencias clave.</b>	15
1.3.- <b>Perfil de salida.</b>	17
<i>Descriptores operativos de cada perfil de salida</i>	18
<b>2- Contribución al logro de las metas desde los dos planos de intervención del centro: las materias y las actuaciones generales de centro.</b>	22
2.1.- <i>Mapas de relaciones competenciales de las materias que integran la oferta educativa del centro.</i>	22
2.2.- <i>Análisis de la contribución de las materias al desarrollo competencial del alumnado.</i>	24
2.3.- <i>Actuaciones generales de centro y su contribución al logro de los objetivos y la adquisición de las competencias clave.</i>	25
2.4.- <i>Actividades complementarias y extraescolares organizadas desde el centro y su contribución al desarrollo de las competencias clave.</i>	25
2.5.- <i>Desarrollo de los contenidos transversales a través de la organización y el funcionamiento del centro.</i>	26
<b>3.- Criterios de promoción y titulación del alumnado y procedimiento a seguir para su aplicación</b>	27
3.1.- <i>Vinculación de los objetivos de etapa con el Perfil de salida</i>	27
3.2.- <i>Mapas de relaciones criterios de las materias de la oferta educativa del centro en cada curso</i>	29
3.3.- <i>Asignación del peso de los criterios de evaluación vinculados a los descriptores operativos.</i>	34
3.4.- <i>Criterios de promoción y procedimiento para la toma de esta decisión.</i>	35
3.5.- <i>Criterios de titulación del alumnado y procedimiento que deben seguir los equipos docentes para la toma de esta decisión.</i>	36
<b>4.- Directrices generales, orientaciones y criterios para la elaboración de las programaciones didácticas y de aula.</b>	37
4.1.- <i>Directrices para el diseño y puesta en práctica de la evaluación inicial.</i>	37
4.2.- <i>Orientaciones para el tratamiento de los criterios de evaluación y los contenidos</i>	37
4.3.- <i>Orientaciones para la incorporación de los contenidos transversales.</i>	38
4.4.- <i>Decisiones generales sobre metodología didáctica en el centro incluyendo la organización de tiempos y espacios.</i>	39
4.5.- <i>Criterios para la realización de proyectos significativos.</i>	40
4.6.- <i>Criterios para la selección de materiales y recursos de desarrollo curricular.</i>	40
4.7.- <i>Directrices para la evaluación de los aprendizajes del alumnado.</i>	41
4.7.1.- <i>Técnicas e instrumentos de evaluación.</i>	42
4.7.2.- <i>Momentos de evaluación.</i>	42



4.7.3.- Agentes evaluadores.	42
4.7.4.- Criterios de calificación.	42
4.8.- Criterios para la información a las familias sobre los resultados de la evaluación del alumnado.	43
4.9.- Directrices para el establecimiento, organización y desarrollo de planes de refuerzo y planes de recuperación de los aprendizajes del alumnado.	44
4.10.- Directrices para el establecimiento, organización y desarrollo de planes de enriquecimiento curricular.	44
4.11.- Orientaciones para el diseño y puesta en práctica de situaciones de aprendizaje	44
4.12.- Directrices para la evaluación del proceso de enseñanza y la práctica docente	46
<b>5.- Procedimiento para la evaluación de la propuesta curricular.</b>	47
5.1.- ¿Qué se evalúa?	47
5.2.- ¿Cómo se evalúa?	47
5.3.- ¿Cuándo se evalúa?	48
5.4.- ¿Quién evalúa?	48
<b>ANEXO I. Mapa de relaciones competenciales de cada materia del centro</b>	págs. 48-54

## 0. Introducción

La propuesta curricular es el documento institucional por el que los centros educativos concretan el currículo aprobado por la Comunidad de Castilla y León en el **Decreto 39/2022, de 29 de septiembre**, para la Educación Secundaria Obligatoria desarrollándolo y completándolo para adaptarlo a su realidad socioeducativa. En este curso 2023-2024 se implanta la LOMLOE para todos los niveles tanto de ESO como de Bachillerato, por lo que durante este curso se completa con los cursos pares (2º y 4º cursos de ESO y 2º curso de bachillerato, conforme a la disposición Final primera del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

La propuesta curricular forma parte del proyecto educativo del centro y se actualizará anualmente por ser también parte integrante de su programación general anual. En los centros públicos la aprueba el Claustro de profesores y es informada por el Consejo Escolar. Son los profesores los que la elaboran consensuadamente de acuerdo con las directrices propuestas por la comisión de coordinación pedagógica y conforme al plan de actuaciones establecido por el equipo directivo. También es el claustro el que evalúa la propuesta curricular siguiendo el procedimiento que incluirá la propia propuesta curricular. Las conclusiones que se saquen de esta evaluación se incorporarán a la memoria de final de curso y serán la base de actualización en el curso siguiente.

Además del procedimiento de su propia evaluación la propuesta curricular del centro incluirá:

- Las metas hacia las que se encamina la actividad educativa del instituto en la ESO.
- Los mapas competenciales de las materias que integran la oferta educativa del centro.
- De qué forma contribuye al desarrollo de las competencias clave el proceso de enseñanza-aprendizaje de dichas materias.





- La contribución de las actuaciones generales que realiza el instituto vinculadas a su organización y funcionamiento.
- Los criterios y el procedimiento para determinar la promoción y la titulación del alumnado.
- Directrices generales, orientaciones y criterios para la elaboración de las programaciones didácticas en lo referente a, entre otros aspectos:
  - la incorporación de contenidos transversales, métodos pedagógicos y didácticos.
  - las decisiones sobre métodos pedagógicos y didácticos
  - la selección de materiales y recursos didácticos.
  - la realización de proyectos significativos y diseño de situaciones de aprendizaje.
  - El desarrollo de planes de refuerzo y planes de recuperación.
  - La evaluación de los aprendizajes del alumnado y como informar a las familias de los resultados de la misma.

Por último, recordar que la propuesta curricular de la ESO debe ser coherente con la que se elaboró para el Bachillerato y existir una continuidad entre ambas en todos los aspectos.

## 1. METAS hacia las que se encamina la Educación Secundaria Obligatoria

La Educación secundaria obligatoria constituye, junto con la educación primaria y los ciclos formativos de grado básico, la educación básica y comprende cuatro cursos que ordinariamente se seguirán entre los doce y los dieciséis años.

Su finalidad está recogida en *el artículo 3 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre*, por el que se establece la ordenación y el currículo de la ESO en la comunidad de Castilla y León y es “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 (art. 4 RD 217/2022, de 29 de marzo)”, además de “contribuir a la identificación y establecimiento de vínculos compartidos por parte del alumnado con la historia y tradiciones propias, con el fin de reconocer, analizar y valorar su patrimonio artístico, cultural y natural, con una actitud de interés, respeto y compromiso que contribuya a su conservación y mejora”.

En cuanto a los principios generales de la ESO son los establecidos en *el artículo 4 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre*, que a su vez recoge los establecidos en *el artículo 22 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación* y en *el artículo 5 del RD 217/2022, de 29 de marzo*. Entre ellos destacamos que se trata de una etapa obligatoria y gratuita para todas las personas, que se organizará de acuerdo con los principios de educación común y de atención a la diversidad del alumnado y que prestará especial atención a la orientación educativa y profesional del alumnado. La educación secundaria obligatoria constituye un proceso educativo continuo, evolutivo y participativo en coordinación con la educación primaria a la que dará continuidad y los centros en que se imparta atenderán el aprendizaje, pero también la socialización, el intercambio y el encuentro entre el alumnado, las familias y los profesionales de la educación.

Durante toda la educación secundaria obligatoria el proceso educativo se encamina a la consecución de los objetivos de la etapa y a la adquisición y desarrollo de las competencias clave que se identifican y definen en el Perfil de salida de este itinerario formativo.



## 1.1 OBJETIVOS

Según el **art. 2 del RD 217/2022, de 29 de marzo**, los objetivos son 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.

Los objetivos de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León son los establecidos en **el artículo 23 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, y el artículo 7 del RD 217/2022, de 29 de marzo**:

- 1. 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 una ciudadanía democrática.
- 2. 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.
- 3. 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.
- 4. 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.
- 5. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de 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.
- 6. Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en diferentes disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- 7. 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.
- 8. Comprender y expresar con corrección, oralmente o 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.
- 9. Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- 10. 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.
- 11. 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.
- 12. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

**Y además los siguientes (art. 6 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre,):**





- 13. 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.
- 14. 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.
- 15. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

## 1.2 COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave se entienden como 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 (art. 2 del RD 217/2022, de 29 de marzo) y aparecen recogidas en el art. 7 de Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, que transcribe las enumeradas como tales en el art. 11 del RD 217/2022 de 29 de marzo, y son:

- *a) Competencia en comunicación lingüística (CCL).*
- *b) Competencia plurilingüe (CP).*
- *c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).*
- *d) Competencia digital (CD)*
- *e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).*
- *f) Competencia ciudadana (CC).*
- *g) Competencia emprendedora (CE).*
- *h) Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).*

Como la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, (LOMLOE) concibe la educación como un aprendizaje permanente que se desarrolla a lo largo de la vida las competencias clave son las mismas en las diferentes etapas educativas. La manera en que la nueva legislación las entiende en la educación secundaria obligatoria está recogida en el Anexo I.A del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, que relaciona sus características más importantes y las define.

Entre los rasgos más importantes de las competencias clave se encuentran que:

- No hay límites diferenciados entre ellas, sino que se solapan y entrelazan entre sí.
- No existe jerarquía alguna entre las competencias. Todas ellas se consideran igualmente importantes ya que cada una contribuye a una vida exitosa en la sociedad del conocimiento.
- Ninguna competencia se corresponde directa ni unívocamente con una única materia.
- Las competencias pueden aplicarse en ámbitos muy distintos y en diversas combinaciones.
- Todas las competencias se concretan en los aprendizajes de las distintas materias y, a su vez, se desarrollan a partir de los aprendizajes que se produzcan en las mismas.
- En las ocho competencias clave intervienen el pensamiento crítico, la creatividad, la capacidad de iniciativa, la resolución de problemas, la evaluación del riesgo, la toma de decisiones y la gestión constructiva de los sentimientos.



También hay que recordar que las competencias claves presentan tres dimensiones: la cognitiva (el saber), la instrumental (el hacer) y la actitudinal (el querer). La primera alude a los conocimientos (hechos, cifras, datos, ideas, teorías, conceptos) ya establecidos que constituyen la información que un ser humano debe integrar y asimilar, la segunda a la habilidad para aplicar esos conocimientos a través de operaciones que necesitan ser entrenadas y la tercera se refiere a los valores, emociones, hábitos y principios e incorpora una mentalidad y disposición positiva al actuar.

**Por último, la definición que se establece en el mencionado Anexo I.A de las competencias claves para el aprendizaje permanente es la siguiente:**

**Competencia en comunicación lingüística (CCL).** Es la habilidad de identificar, comprender expresar, crear e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral (escuchar y hablar), escrita (leer y escribir) o signada, mediante materiales visuales, sonoros o de audio y digitales en las distintas disciplinas y contextos. Esto implica interactuar eficazmente con otras personas, de manera respetuosa, ética, adecuada y creativa en todos los posibles ámbitos y contextos sociales y culturales, tales como la educación y la formación, la vida privada, el ocio o la vida profesional. El desarrollo de esta competencia constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del aprendizaje posterior en todos los ámbitos del saber, y está vinculado a la reflexión acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos de cada área del conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender, además de hacer posible la dimensión estética del lenguaje y el disfrute de la cultura literaria.

**Competencia plurilingüe (CP).** 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 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 destinadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

**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 la 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.

**Competencia digital (CD).** Es la que implica el uso creativo, seguro, crítico, saludable, sostenible y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, en 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 alfabetización 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 propiedad intelectual, la privacidad, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

**Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).** Es la habilidad para reflexionar sobre uno mismo, gestionar el tiempo y la información eficazmente, colaborar con otros de forma constructiva, mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje y la carrera propios. Incluye la habilidad de hacer frente a la incertidumbre y la complejidad, adaptarse a los cambios, iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje, contribuir al propio bienestar físico y emocional, conservar la salud física y mental, y ser capaz de llevar una vida saludable y orientada al futuro, expresar empatía y gestionar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

**Competencia ciudadana (CC).** Es la habilidad de actuar como ciudadanos responsables y participar plenamente de forma responsable y constructiva en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y fenómenos básicos relativos al individuo, la organización del trabajo, las estructuras sociales, económicas, culturales, jurídicas y políticas, así como al conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso con la sostenibilidad, en especial el cambio demográfico y climático en el contexto mundial.

**Competencia emprendedora (CE).** Es la habilidad para actuar con arreglo a oportunidades e ideas que aparecen en diferentes contextos y transformarlas en actividades personales, sociales y profesionales que generen resultados de valor para otros. Se basa en la innovación, la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, en tomar la iniciativa, la perseverancia, la asunción de riesgos y la habilidad de trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa en la planificación y gestión de proyectos de valor financiero, social o cultural adoptando planteamientos éticos.

**Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).** Implica comprender y respetar diferentes formas en que las ideas, las emociones y el significado se expresan de forma creativa y se comunican en las diferentes culturales, así como a través de una serie de artes y otras manifestaciones culturales. Implica esforzarse por comprender, desarrollar y expresar las ideas propias y un sentido de pertenencia a la sociedad o de desempeñar una función en esta en distintas formas y contextos.

### **1.3** PERFIL DE SALIDA *(Art. 8 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre)*

El Perfil salida del alumnado al finalizar la educación secundaria obligatoria fija las competencias clave que debe haber adquirido y desarrollado durante la enseñanza básica.

El Perfil de salida es el referente último del desempeño competencial y se identifica a partir de una serie de descriptores operativos que concretan y contextualizan la adquisición de las competencias clave. Estos descriptores operativos fundamentan el resto de decisiones curriculares, conectan las competencias clave con las competencias específicas, justifican las decisiones metodológicas de los docentes, fijan el diseño de situaciones de aprendizaje y referencian la evaluación de los aprendizajes del alumnado.

En el Perfil de salida la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente se ha relacionado con los principales retos y desafíos globales del siglo XXI a los que el alumnado va a verse confrontado y que incluyen los recogidos por la UNESCO en el documento *Key Drivers of Curricula Change in the 21st Century* y los *Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 adoptada por la Asamblea General de la Naciones Unidas en septiembre de 2015*. Los principales de estos desafíos están recogidos en el Anexo I del RD 217/2022, de 29 de marzo, y son:

- Desarrollar una actitud responsable a partir de la toma de la degradación del medio ambiente y



del maltrato animal basada en el conocimiento de las causas que lo provocan, agravan o mejoran, desde una visión sistémica, tanto local como global.

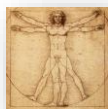
- Identificar los diferentes aspectos relacionados con el consumo responsable, valorando sus repercusiones sobre el bien individual y el común, juzgando críticamente las necesidades y los excesos y ejerciendo un control social frente a la vulneración frente a la vulneración de sus derechos.
- Desarrollar estilos de vida saludable a partir de la comprensión del funcionamiento del organismo y la reflexión crítica sobre los factores internos y externos que inciden en ella, asumiendo la responsabilidad personal y social en el cuidado propio y en el cuidado de las demás personas, así como en la promoción de la salud pública.
- Desarrollar el espíritu crítico, empático y proactivo para detectar situaciones de inequidad y exclusión a partir de la comprensión de las causas complejas que las originan.
- Entender los conflictos como elementos connaturales a la vida en sociedad que deben resolverse de manera pacífica.
- Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular las de la cultura en la era digital, evaluando sus beneficios y riesgos y haciendo un uso ético y responsable que contribuya a la mejora de la calidad de vida personal y colectiva.
- Aceptar la incertidumbre como una oportunidad para articular respuestas más creativas, aprendiendo a manejar la ansiedad que pueda llevar aparejada.
- Cooperar y convivir en sociedades abiertas y cambiantes, valorando la diversidad personal y cultural como fuente de riqueza e interesándose por otras lenguas y culturas.
- Sentirse parte de un proyecto colectivo, tanto en el ámbito local como en el global, desarrollando empatía y generosidad.
- Desarrollar las habilidades que le permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida, desde la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y la valoración crítica de los riesgos y beneficios de este último.

Para dar respuesta a estos y otros desafíos se necesita de los conocimientos, **destrezas y actitudes que subyacen a las competencias clave y son abordados en las diferentes áreas, ámbitos y materias del currículo**. Su integración en el Perfil de salida añade una exigencia de actuación que conecta con el enfoque competencial del currículo: además de adquirir conocimientos hay que aprender a utilizarlos para solucionar necesidades presentes en la realidad.

### **1.3.1 Los DESCRIPTORES OPERATIVOS que constituyen el PERFIL de SALIDA son:**

#### **Competencia en comunicación lingüística**

<b>CCL1</b>	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.
<b>CCL2</b>	Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales en los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
<b>CCL3</b>	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.
<b>CCL4</b>	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.
<b>CCL5</b>	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 usos discriminatorios, así como abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

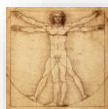
### **Competencia plurilingüe**

<b>CP1</b>	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.
<b>CP2</b>	A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.
<b>CP3</b>	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**

<b>STEM1</b>	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.
<b>STEM2</b>	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.
<b>STEM3</b>	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
<b>STEM4</b>	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.
<b>STEM5</b>	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

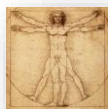
CD1	Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.
CD2	Gestiona y utiliza su entorno personal digital 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 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

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 saludables a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.
CPSAA3	Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.
CPSAA4	Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.
CPSAA5	Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

### Competencia ciudadana

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 de actividades comunitarias, como la toma de decisiones y la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto a la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
CC3	Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier



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

### **Competencia emprendedora**

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 a 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**

CCEC1	Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.
CCEC2	Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
CCEC3	Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.
CCEC4	Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.



## **2. CONTRIBUCIÓN AL LOGRO DE LAS METAS DESDE LOS DOS PLANOS DE INTERVENCIÓN del CENTRO: LAS MATERIAS Y LAS ACTUACIONES GENERALES del CENTRO.**

Una vez determinadas las metas hacia las que ha de encaminarse la actividad educativa del centro en la Educación Secundaria Obligatoria veamos cómo se pueden lograr dichas metas.

Como ha quedado claro anteriormente, el Perfil de salida es el elemento angular del currículo pues los descriptores operativos que lo constituyen concretan y contextualizan las competencias clave y a la vez están vinculados con los objetivos de la etapa. Va a fundamentar el conjunto de decisiones curriculares en la programación de las materias, en la metodología y en el diseño de situaciones de aprendizaje además de referenciar la evaluación.

Como los centros educativos trabajan en dos planos, el de los procesos de enseñanza-aprendizaje que se desarrollan en cada materia y el relacionado con la organización y funcionamiento general del centro a través de actuaciones, actividades, planes, programas, proyectos y normas generales, habrá que analizar cuál es la contribución de cada uno de ellos al desarrollo competencial reflejado en el Perfil de salida y hacer que se complementen entre sí.

La aportación de las diferentes materias al desarrollo competencial del alumnado ya está determinada en el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria desarrollado en el Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, que recoge la vinculación entre las competencias específicas de cada materia y los descriptores operativos del Perfil de salida y, por tanto, la medida en que contribuyen a su logro. Esta conexión entre las diferentes materias y el Perfil de salida se ha representado mediante los mapas de relaciones competenciales de las materias para facilitar una visión de conjunto.

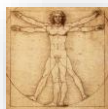
Al instituto le corresponde, haciendo uso de su autonomía, incorporar nuevas conexiones entre competencias específicas de las materias y descriptores operativos después de analizar su realidad social y académica y la contribución de cada factor al Perfil de salida de su alumnado.

También corresponde al centro determinar en qué medida las actuaciones generales relacionadas con su organización y funcionamiento hacen aportaciones al desarrollo de las competencias clave y utilizarlas para complementar la contribución de las materias y cubrir los aspectos que estas trabajan menos.

### **2.1 MAPAS DE RELACIONES COMPETENCIALES DE LAS MATERIAS QUE INTEGRAN LA OFERTA EDUCATIVA DEL CENTRO.**

Para determinar la contribución al desarrollo competencial del alumnado desde las materias presentaremos en primer lugar el conjunto de materias que se imparten en el instituto durante este curso 2023-2024 y cuál es su vinculación conjunta con los descriptores operativos del Perfil de salida. Como se indica en el art. 11 del decreto 39/2022, de 29 de septiembre, la contribución de cada materia al desarrollo competencial del alumnado se recoge en su mapa de relaciones competenciales o matriz de las conexiones entre las competencias específicas de esa materia y el Perfil de salida y la del conjunto de materias de un curso la asociaremos al sumatorio de los mapas de relaciones competenciales de sus materias.

En el Anexo I de esta Propuesta curricular se recogen los mapas de relaciones competenciales de las materias que integran la propuesta educativa de 1º y 3º de ESO para el curso 2022-2023 y que son los establecidos en el anexo IV del Decreto 30/2022, de 29 de septiembre, para todas las materias salvo la de religión y la materia que cursan los alumnos cuando no cursan religión. En el caso de esta



última su mapa de relaciones competenciales aparece recogido en el Anexo II de las Indicaciones para la implantación y el desarrollo del currículo en los cursos 1º y 3º de ESO en los centros de Castilla y León para el curso 2022-2023 y en el caso de la religión en el Anexo III de la Resolución de 21 de junio de 2022, de la Secretaría de Estado de Educación, por la que se publican los currículos de las enseñanzas de religión católica en las distintas etapas.

En 1º de ESO la oferta educativa del IES Calisto y Melibea es la establecida en art. 15 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre. Todos los alumnos cursan Biología y Geología, Educación Física, Educación Plástica, Visual y Audiovisual, Geografía e Historia, Lengua Castellana y Literatura, Lengua Extranjera (Inglés), Matemáticas y Tecnología y Digitalización y se imparten todas las optativas posibles: Conocimiento de Matemáticas, Conocimiento de Lenguaje y Segunda Lengua Extranjera (Francés o Alemán). Además, los alumnos cursan Religión Católica o la Materia Alternativa a la enseñanza de Religión.

Por su parte, en 3º de ESO todos los alumnos estudian Biología y Geología, Educación en Valores Cívicos y Éticos, Educación Física, Física y Química, Geografía e Historia, Lengua Castellana y Literatura, Lengua Extranjera, Matemáticas, una materia a elegir entre Música y **Educación Plástica, Visual y Audiovisual** y Tecnología y Digitalización. Además, de las posibles optativas relacionadas en el art. 15 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, solo se cursan Conocimiento de Matemáticas, Conocimiento de Lenguaje, Control y Robótica, Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial y Segunda Lengua Extranjera (en 3º de momento sólo puede ser Francés).

La contribución de las materias de estos cursos al desarrollo competencial del alumnado es:

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC						
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4			
ByG	2	4	3	0	1	3	0	0	3	6	1	4	2	4	4	3	2	2	2	1	1	3	1	0	1	2	2	6	0	4	1	1	1	2			
EVCE	4	1	0	0	2	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	2	0	0	3	2	3	0	0	5	4	5	3	1	0	0	1	0	1	0			
EF	2	1	1	0	1	0	0	1	2	2	1	0	2	1	1	1	1	0	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1			
<b>EPVA</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>4</b>			
FyQ	2	1	2	0	1	0	0	1	2	3	1	4	3	3	1	3	1	0	1	1	2	5	0	1	0	2	1	1	1	1	1	1	1	2			
GyH	3	7	2	1	3	0	0	2	1	1	2	5	3	5	5	4	1	0	1	2	4	1	1	8	6	7	3	3	1	1	5	2	2	1			
Len	9	8	5	2	7	0	7	3	7	1	0	2	0	5	7	8	1	1	2	0	1	5	5	4	5	5	1	3	0	4	7	5	4	1			
Ing	4	1	2	4	4	6	2	5	0	4	0	2	0	1	3	3	0	0	5	0	3	1	3	0	2	2	1	1	1	2	2	2	1	0			
Mat	5	1	2	0	1	1	0	1	6	6	6	4	2	7	4	0	4	2	0	1	2	2	0	1	2	1	0	2	8	2	0	1	2	2			
Mús	4	2	2	0	0	1	2	1	0	0	1	0	2	1	4	1	1	0	3	1	4	1	0	4	1	0	0	3	0	3	1	3	3	1			
TyD	3	2	2	0	2	0	2	0	3	3	3	2	2	3	5	2	4	3	2	2	1	4	3	1	1	1	1	2	5	0	3	0	0	2			
CMat	1	1	0	0	0	1	0	0	3	2	3	3	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0			
CLen	3	4	3	1	2	0	3	1	1	0	0	1	0	3	4	5	3	0	2	0	4	4	5	2	1	2	0	3	0	0	1	1	1	1			
CyR	1	1	3	0	0	0	1	1	2	3	1	2	0	0	2	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1			
IAEE	3	7	7	0	0	2	1	1	2	3	2	4	0	8	2	4	0	2	1	3	2	4	3	1	1	5	3	3	1	2	2	0	7	1			
2ºLExt	4	1	2	2	4	4	6	2	5	0	0	0	0	1	3	3	0	0	5	0	3	1	3	0	2	2	1	1	0	2	2	2	1	0			
Rel	3	2	2	1	2	0	0	2	0	1	2	1	1	3	0	1	1	0	2	1	3	2	3	2	1	3	3	2	2	2	3	1	3	1			
MAE	3	2	2	1	2	0	0	2	0	1	2	1	1	3	0	1	1	0	2	1	3	2	3	2	1	3	3	2	2	2	3	1	3	1			
	62	52	43	10	32	16	28	20	45	33	28	34	20	48	53	46	16	15	38	15	46	41	38	36	31	49	25	37	10	41	35	25	39	21			
	199					64			160					178					178					141				88			120						
TOTAL	1128																																				

Para la realización del anterior cuadro a todas la materias impartidas en 1º y 3º de ESO se les ha dado el mismo valor, es decir, no se ha diferenciado entre las que se imparten en los dos cursos o solo en uno, ni se ha tenido en cuenta si sin optativas u obligatorias. Tampoco se ha valorado la carga horaria asignada a cada materia. Esta decisión ha sido tomada de forma colegiada por la CCP y refrendada en Claustro.



## 2.2 ANÁLISIS DE LA CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS AL DESARROLLO COMPETENCIAL DEL ALUMNADO

En el cuadro resumen del apartado anterior observamos que la única competencia clave con un peso significativamente inferior es la plurilingüe. Esta deficiencia está sobradamente compensada para los alumnos que participan del programa bilingüe que desarrolla el instituto en los cuatro cursos de la ESO. También se compensa con la realización de intercambios o viajes a países en que se hablan las lenguas extranjeras que se imparten en el centro (inglés, francés y alemán) o la participación en actividades virtuales de correspondencia y comunicación.

También hay descriptores operativos que presentan un número de vinculaciones con las competencias específicas de las materias marcadamente inferiores a la media del conjunto de descriptores. En particular, los que presentan un número de vinculaciones son CCL4, CP1, CD4, CD5, CPSAA2 y CE2.

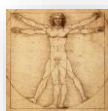
En el caso del CCL4 (Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad) puede paliarse su poca presencia creando un club de lectura para toda la comunidad o clubes por cursos o afinidades.

Para compensar la falta de vinculaciones de los dos descriptores operativos asociados a la competencia digital 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 y sostenible de dichas tecnologías) y 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) hay que incluir en la oferta de optativas de 4º de ESO las materias de Digitalización y Programación Informática y fomentar su elección y mantener o incrementar en el Plan de Acción Tutorial todas las actividades relacionadas con la ciberseguridad, el ciberacoso y temas afines.

El CPSAA2 (Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludables a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas) también se puede abordar desde las tutorías como se viene haciendo en el plano de la convivencia e incluyendo sesiones en que se trate sobre alcohol, tabaco, etc. Desde el centro se favorecerá la práctica de deportes entre las aficiones de los alumnos y la participación en programas relacionados con alimentación saludable.

Por último, el descriptor operativo 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) se normalizará en cuanto se implante 4º de ESO y se incluya la materia de economía y emprendimiento. Si además salen las optativas Formación y Orientación Personal y Profesional y Formación para la Empresa y el Empleo las vinculaciones de este descriptor superarán la media.





## 2.3 ACTUACIONES GENERALES DE CENTRO Y SU CONTRIBUCIÓN AL LOGRO DE LOS OBJETIVOS Y LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Ya vimos que para que el alumnado adquiera el desarrollo competencial reflejado en el Perfil de salida además de las materias intervienen las actuaciones, actividades, planes, programas, proyectos y normas generales que se desarrollan en el centro relacionadas con su organización y funcionamiento. Con el objetivo que ambos planos de trabajo se complementen a continuación presentaremos una tabla con las actuaciones que competen al centro en general y como contribuyen a la adquisición de las competencias clave detallando los descriptores operativos con los que se vinculan.

**\* Estas actuaciones se encuentran recogidas en la PGA del centro y aquí indicamos únicamente algunos ejemplos con indicación de los descriptores operativos para Dibujo-Artes plásticas...**

ACTUACIONES	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <i>Implementación de un programa de proyectos interdisciplinarios</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <i>Desarrollo de proyectos colaborativos entre materias como matemáticas, ciencias y educación, Educación Plástica.</i></li><li>▪ <i>Aplicación de conocimientos de diversas áreas en la creación de proyectos.</i></li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <i>Establecimiento de un flexible para actividades prácticas y artísticas.</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <i>Planificación y ejecución de proyectos de los estudiantes.</i></li><li>▪ <i>Toma de decisiones autónomas en la gestión del tiempo para actividades prácticas y artísticas.</i></li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <i>Participación en exposiciones y eventos culturales</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <i>Participación activa en debates culturales sobre obras de arte y geometría descriptiva..</i></li><li>▪ <i>Análisis crítico de obras artísticas presentadas en exposiciones y eventos.</i></li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <i>Integración de tecnologías multimedia en el aprendizaje.</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <i>Uso de software de diseño en la creación de proyectos artísticos y técnico de Dib. Técnico.</i></li><li>▪ <i>Creación de presentaciones multimedia para compartir el proceso creativo y de diseño.</i></li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <i>Colaboración con artistas y profesionales técnicos del sector.</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <i>Colaboración en proyectos conjuntos con Artistas y profesionales técnicos locales.</i></li><li>▪ <i>Participación en eventos culturales organizados en colaboración con profesionales del sector artístico y técnico.</i></li></ul>

## 2.4 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES ORGANIZADAS DESDE EL CENTRO Y SU CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Las actividades complementarias y extraescolares proporcionan situaciones ideales para incorporar aprendizajes informales o no formales al bagaje de los alumnos a la vez que les obligan a utilizar sus conocimientos en situaciones reales. Tienen también la capacidad de poner en contacto al centro en su conjunto y en especial a los alumnos con instituciones locales y provinciales, universidades, fuerzas de seguridad, entidades deportivas, asociaciones, etc. además de alcanzar a toda la comunidad educativa.

Tienen, por tanto, su papel en el desarrollo competencial del alumnado y pueden ser vinculadas con diferentes descriptores operativos. Estas vinculaciones son las que vamos a recoger en este



apartado relacionando las actividades complementarias y extraescolares que no se hallan incluido en el apartado anterior. Para no ser excesivamente prolijos agruparemos en un único apunte todas las actividades complementarias y extraescolares organizadas por un solo departamento, que se desarrollen en el centro o dentro del horario escolar y las que no presenten, o no se les quiera dar, un especial protagonismo.

- *Dichas actividades se encuentran recogidas en el apartado correspondiente a ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES de esta PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA conforma a la siguiente tabla donde se reflejan los descriptores operativos. La tabla completa se presenta en dicho apartado siendo esta únicamente un ejemplo.*

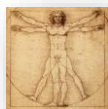
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	DESCRIPTORES OPERATIVOS

## **2.5 DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES A TRAVÉS DE LA ORGANIZACIÓN Y EL FUNCIONAMIENTO DEL CENTRO**

El artículo 10 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, en sus apartados 3 y 4, hace una relación de los contenidos transversales que se fomentarán desde los centros educativos. Son los siguientes:

- 1.- *La prevención y la resolución pacífica de conflictos.*
- 2.- *La libertad.*
- 3.- *La justicia.*
- 4.- *La paz.*
- 5.- *La democracia.*
- 6.- *La pluralidad.*
- 7.- *El respeto a los derechos humanos.*
- 8.- *El respeto al Estado de derecho.*
- 9.- *El rechazo del terrorismo.*
- 10.- *El rechazo de cualquier tipo de violencia.*
- 11.- *La educación para la salud, incluida la afectivo-sexual.*
- 12.- *La formación estética.*
- 13.- *La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.*
- 14.- *El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.*
- 15.- *La transmisión de los valores y las oportunidades de la Comunidad de Castilla y León como una opción favorable para el desarrollo personal y profesional.*

- De nuevo se muestra a modo de ejemplo la tabla de actuaciones, actividades, planes, programas, proyectos y normas generales que se desarrollan en el centro y tiene que ver con su organización y funcionamiento, pero ahora asociadas a los contenidos transversales que interviene en su desarrollo reconocidos por el número que les hemos asociado en la lista anterior. Las actividades completas al ser de centro se relacionan en la PGA y en el apartado correspondiente de esta programación, siendo esta tabla un mero referente para su desarrollo.



ACTUACIONES	CONTENIDOS TRANSVERSALES

### 3 CRITERIOS DE PROMOCIÓN Y TITULACIÓN DEL ALUMNADO Y PROCEDIMIENTO A SEGUIR PARA SU APLICACIÓN.

La promoción del alumnado está regulada en el *art. 22 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, que a su vez remite al art. 16 del RD 217/2022, de 29 de marzo*. Establece que la decisión de promoción de un alumno de un curso a otro debe tomarse de forma colegiada por el equipo docente de ese alumno en la sesión final de evaluación y que se hará por consenso, y si este no fuera posible, por mayoría entre los integrantes del mencionado equipo.

Podrá promocionarse con materias o ámbitos no superados siempre que el equipo docente considere que eso no impide seguir con éxito el curso siguiente pues hay expectativas favorables de recuperación y que dicha promoción beneficiará la evolución académica del alumno. En todo caso promocionará quién haya superado todas las materias cursadas o tenga evaluación negativa solo en una o dos materias.

La permanencia en el mismo curso se considera una medida excepcional y para tomarla tienen que haberse agotado las medidas ordinarias de refuerzo y apoyo para superar las dificultades de aprendizaje. No obstante, solo se podrá repetir una vez en el mismo curso y dos veces en el conjunto de la enseñanza obligatoria.

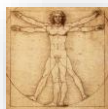
Una vez agotado el número máximo de cursos que se puede permanecer en la enseñanza básica podrá repetirse cuarto de forma extraordinaria si el equipo docente considera que favorece la adquisición de las competencias clave establecidas para la etapa. En este caso se prolongará un año el límite de edad al que se refiere el art. 5.1 del RD 217/2022, de 29 de marzo.

En los programas de diversificación curricular las decisiones sobre la permanencia de un año más en los mismos se tomarán en la evaluación final del segundo año del programa.

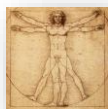
#### 3.1 VINCULACIÓN DE LOS OBJETIVOS DE ETAPA CON EL PERFIL DE SALIDA

Las competencias clave y los objetivos de etapa están íntimamente relacionados por lo que se entiende que el dominio de cada una de ellas contribuye al logro de los objetivos y viceversa (art. 7.2 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre). Como la adquisición de las competencias clave se concreta y contextualiza en los descriptores operativos del Perfil de salida este también está vinculado a los objetivos de la educación secundaria obligatoria como se recoge en el Anexo I.C del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

OBJETIVOS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
1.- 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	CCL5 CP3 CD4 CPSAA3



plural y prepararse para el ejercicio de una ciudadanía democrática.	CC3
2.- 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.	STEM3, STEM5 CD5 CPSAA3, CPSAA5 CE1,CE3
3.- 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.	CCL5 CPSAA2, CPSAA3 CC2, CC3 CCEC4
4.- 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.	CP3 CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5 CC1, CC2, CC3, CC4 CE1 CCEC3
5.- Desarrollar destrezas básicas en la utilización de 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.	CCL2, CCL3 STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, STEM5 CD1, CD2, CD3, CD4, CD5 CPSAA5 CE3
6.- Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en diferentes disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.	CCL3, CCL5 STEM2, STEM3, STEM4 CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5
7.- 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.	CCL1, CCL2, CCL5 STEM3, STEM5 CD3, CD4 CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5 CE1, CE2, CE3
8.- Comprender y expresar con corrección, oralmente o 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.	CCL1, CCL2, CCL3, CCL4, CCL5 CP2, CP3 STEM2, STEM4 CPSAA3, CPSAA5 CC1 CCEC1, CCEC2, CCEC3
9.- Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.	CP1, CP2, CP3
10.- 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.	CCL1, CCL5 CP3 CC1, CC2, CC3, CC4 CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4
11.- 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.	CCL1, CCL5 STEM2, STEM5 CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA5 CC1, CC2, CC3, CC4 CCEC3
12.- Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.	CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4



13.- Conocer, analizar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.	CCL4 CC1, CC2, CC3 CCEC1, CCEC2
14.- Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y oportunidad de desarrollo para el medio rural, protegiéndolo, y apreciando su valor y diversidad.	STEM5 CD4 CC3, CC4 CE1, CE3
15.- Reconocer y valorar el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León indagando sobre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología y su valor en la transformación y mejora de su sociedad, de manera que fomente la iniciativa en investigaciones, responsabilidad, cuidado y respeto por el entorno.	CCL3 STEM4, STEM5 CD1 CPSAA2 CC3, CC4 CE1 CP1

### 3.2 MAPAS DE RELACIONES CRITERIALES DE LAS MATERIAS DE LA OFERTA EDUCATIVA DEL CENTRO EN CADA CURSO.

La evaluación de los aprendizajes del alumnado tendrá como referente último la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave (*art. 15.3 del RD 2177/2022, de 29 de marzo*) y ya hemos visto que el elemento angular en esas consecución y adquisición es el Perfil de salida y sus descriptores operativos. No obstante, en cada curso se ha de valorar el grado de adquisición de las competencias clave y el referente fundamental de esta valoración son los criterios de evaluación asociados a cada una de las competencias específicas en que se concretan las competencias clave para cada materia.

La vinculación entre los criterios de evaluación de cada competencia específica para cada materia y los descriptores operativos del Perfil de salida en que se contextualizan las competencias clave se representa con los mapas de relaciones criterios (*art. 11. Del Decreto 29/2022, de 29 de septiembre*). Para la toma de decisiones sobre la promoción en los cursos de 1º y 3º de ESO consideramos el conjunto de los mapas de relaciones criterios de las materias de cada curso y, como para los mapas de relaciones competenciales, construiremos el mapa sumatorio de los mismos asignando a todas las materias el mismo peso sin tener en cuenta ni su carga horaria ni si son obligatorias u optativas.

Los mapas de relaciones criterios de las diferentes materias se extraen del Anexo III (Materias de Educación Secundaria Obligatoria) del *Decreto 29/2022, de 29 de septiembre*, y aparecen recogidos en el Anexo I de las Indicaciones para la implantación y el desarrollo del currículo salvo para Religión que se establece en el Anexo III de la Resolución de 21 de junio de 2022, de la Secretaria de Estado de Educación, y para la materia dirigida al alumnado que no reciba enseñanzas de religión que se construirá a partir del mapa de relaciones competenciales establecido en el Anexo II de la Indicaciones para la implantación y desarrollo del currículo.

Como ya se dijo en el *apartado 2.1.* en 1º de ESO la oferta educativa del IES Calisto y Melibea es la establecida en art. 15 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre. Todos los alumnos cursan Biología y Geología, Educación Física, Educación Plástica, Visual y Audiovisual, Geografía e Historia, Lengua Castellana y Literatura, Lengua Extranjera (Inglés), Matemáticas y Tecnología y Digitalización y se imparten todas las optativas posibles: Conocimiento de Matemáticas, Conocimiento de Lenguaje y Segunda Lengua Extranjera (Francés o Alemán). Además, los alumnos cursan Religión Católica o la Materia Alternativa a la enseñanza de Religión.

El mapa suma de los mapas de relaciones criterios de las materias de 1º de ESO está formado por la siguiente tabla que recoge el número de conexiones entre criterios de evaluación y descriptores operativos para las materias comunes unida a las de las optativas en sus diferentes posibilidades.



	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4
ByG	4	7	5	0	2	7	0	0	8	17	4	9	3	7	9	8	4	2	1	1	2	7	0	0	1	2	3	7	0	2	2	2	2	1
EF	4	2	1	0	2	0	0	1	5	4	2	0	7	1	1	1	1	0	4	4	5	5	4	2	4	5	2	1	3	5	3	1	5	3
<b>EPVA</b>	<b>11</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>7</b>
GeH	4	8	2	1	2	0	0	2	0	0	1	2	1	5	5	2	1	0	1	1	1	0	1	9	5	5	2	2	1	1	4	0	1	0
Len	17	15	8	4	11	0	7	7	12	1	0	4	0	10	9	11	2	1	2	0	1	9	8	6	9	8	1	6	0	7	8	7	5	1
Ing	12	1	2	4	11	11	12	4	10	0	0	0	0	2	7	8	0	0	11	0	9	1	6	0	5	7	2	3	0	7	4	4	4	0
Mat	7	1	1	0	1	2	0	1	12	12	7	5	2	0	1	0	0	0	3	0	1	0	2	0	1	1	0	0	0	3	1	0	0	1
TyD	7	3	5	0	4	0	4	0	6	5	8	4	2	6	9	7	6	7	3	3	2	8	6	1	0	0	2	11	0	8	0	0	4	5
	66	45	27	9	33	20	23	15	57	39	30	26	15	37	45	38	14	15	27	9	30	33	29	24	26	31	12	30	4	38	27	23	26	18

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC						
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4			
2ª Len Ext	12	1	2	4	11	11	12	4	10	0	0	0	0	2	7	8	0	0	11	0	9	1	6	0	5	7	2	3	0	7	4	4	4	0			
Rel	3	3	3	1	2	0	0	2	0	0	1	1	1	3	3	2	1	0	3	1	5	3	3	3	1	3	3	2	3	2	5	1	4	2			
	81	49	32	14	46	31	35	21	67	39	31	27	16	42	55	48	15	15	41	10	44	37	38	27	32	41	17	35	7	45	36	28	34	20			
	222					87			180					175					170					117				87			118						
TOTAL	1156																																				

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC						
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4			
2ª Len Ext	12	1	2	4	11	11	12	4	10	0	0	0	0	2	7	8	0	0	11	0	9	1	6	0	5	7	2	3	0	7	4	4	4	0			
MAE	5	2	2	1	2	0	0	2	0	0	2	2	2	3	2	2	1	0	2	1	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	4	1			
	83	48	31	14	46	31	35	21	67	39	32	28	17	42	54	48	15	15	40	10	42	36	38	27	32	41	17	36	7	45	34	29	34	19			
	222					87			183					174					166					117				88			116						
TOTAL	1153																																				

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC						
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4			
CMat	1	1	0	0	0	1	0	0	6	4	2	4	3	0	0	0	0	0	2	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2	0			
Rel	3	3	3	1	2	0	0	2	0	0	1	1	1	3	3	2	1	0	3	1	5	3	3	3	1	3	3	2	3	2	5	1	4	2			
	70	49	30	10	35	21	23	17	63	43	33	31	19	40	48	40	15	15	32	10	36	36	33	27	27	35	15	33	7	40	32	24	32	20			
	194					61			189					158					147					104				80			108						
TOTAL	1041																																				

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4
CMat	1	1	0	0	0	1	0	0	6	4	2	4	3	0	0	0	0	0	2	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2	0
MAE	5	2	2	1	2	0	0	2	0	0	2	2	2	3	2	2	1	0	2	1	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	4	1





	72	48	29	10	35	21	23	17	63	43	34	32	20	40	47	40	15	15	31	10	34	35	33	27	27	35	15	34	7	40	30	25	32	19						
	194					61					192					157					143					104					81					106				
TOTAL	1038																																							

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC					
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4		
CLen	5	9	8	1	3	0	3	1	4	0	0	2	0	7	10	10	7	0	2	0	5	9	9	6	2	6	0	8	0	0	1	1	1	1		
Rel	3	3	3	1	2	0	0	2	0	0	1	1	1	3	3	2	1	0	3	1	5	3	3	3	1	3	3	2	3	2	5	1	4	2		
	74	57	38	11	38	20	26	18	61	39	31	29	16	47	58	50	22	15	32	10	40	45	41	33	29	40	15	40	7	40	33	25	31	21		
	218					64			176					192					168					117				87			110					
TOTAL	1132																																			

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC					
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4		
CLen	5	9	8	1	3	0	3	1	4	0	0	2	0	7	10	10	7	0	2	0	5	9	9	6	2	6	0	8	0	0	1	1	1	1		
MAE	5	2	2	1	2	0	0	2	0	0	2	2	2	3	2	2	1	0	2	1	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	4	1		
	76	56	37	11	38	20	26	18	61	39	32	30	17	47	57	50	22	15	31	10	38	44	41	33	29	40	15	41	7	40	31	26	31	20		
	218					64			179					191					164					117				88			108					
TOTAL	1129																																			

Por su parte, vimos también en el apartado 2.1. que en 3º de ESO todos los alumnos estudian Biología y Geología, Educación en Valores Cívicos y Éticos, Educación Física, Física y Química, Geografía e Historia, Lengua Castellana y Literatura, Lengua Extranjera, Matemáticas, una materia a elegir entre Música y **Educación Plástica, Visual y Audiovisual** y Tecnología y Digitalización. Además, de las posibles optativas relacionadas en el art. 15 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, solo se cursan Conocimiento de Matemáticas, Conocimiento de Lenguaje, Control y Robótica, Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial y Segunda Lengua Extranjera (en 3º de momento solo puede ser Francés). Finalmente, los alumnos cursan Religión Católica o la Materia Alternativa a la enseñanza de Religión.

El mapa suma de los mapas de relaciones criterios de las materias de 3º de ESO lo constituye la siguiente matriz para las asignaturas que cursan todos los alumnos completada con la de las asignaturas optativas que se desglosa en todos los casos posibles.

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4
ByG	4	10	7	0	2	7	0	0	10	25	4	9	8	7	8	8	7	4	1	4	3	7	0	0	2	4	6	15	0	7	5	3	1	1
EVCE	5	1	0	0	8	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	3	0	0	3	3	3	0	0	5	7	7	4	1	0	0	1	0	1	0
EF	4	2	2	0	2	0	0	1	5	4	2	0	7	1	1	1	1	1	0	4	4	5	6	5	2	4	5	2	2	3	6	3	1	5
FyQ	5	1	4	0	1	0	0	1	2	7	1	6	4	5	2	5	2	0	1	1	3	7	0	2	0	2	1	1	2	1	1	1	1	1
GeH	1	2	5	0	2	0	0	1	0	1	2	4	2	0	6	1	1	0	0	2	1	0	1	3	2	6	5	4	1	0	0	0	0	0
Len	20	15	12	5	10	0	9	7	15	1	0	4	0	9	15	13	3	1	2	0	2	12	8	7	7	8	2	4	0	7	11	9	6	1
Ing	12	2	2	5	12	12	16	5	9	0	0	0	0	3	6	8	0	0	11	0	10	1	6	0	5	6	3	2	0	6	5	4	4	0
Mat	4	1	2	0	1	2	0	2	12	12	8	5	2	3	11	4	0	2	3	0	1	2	2	0	1	2	0	0	2	6	2	0	0	2
TyD	7	3	3	0	3	0	4	0	6	8	8	3	5	7	12	6	8	9	3	3	1	8	5	1	1	1	4	11	0	9	0	0	4	5
	62	37	37	10	41	21	29	17	59	59	25	31	29	36	61	49	22	16	28	17	29	43	27	20	29	41	27	40	8	42	28	18	22	13



**A lo que hay que añadir si se cursa EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL:**

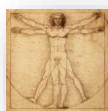
	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4
<b>EPV A</b>	7	11	5	0	0	0	0	0	4	0	6	2	0	4	7	1	0	4	3	0	9	3	3	10	1	6	0	0	0	6	7	11	7	10
CMat	1	1	0	0	0	2	0	0	7	4	5	6	3	0	1	0	0	0	2	0	3	1	1	0	0	2	0	1	0	0	0	0	2	0
Rel	3	3	3	1	2	0	0	2	0	0	1	1	1	3	3	2	1	0	3	1	5	3	3	3	1	3	3	2	3	2	5	1	4	2
	73	52	45	11	43	23	29	19	70	63	37	40	33	43	72	52	23	20	36	18	46	50	34	33	31	52	30	43	11	50	40	30	35	25
	224					71			243					210					184					146				104			130			
1312																																		
<b>EPV A</b>	7	11	5	0	0	0	0	0	4	0	6	2	0	4	7	1	0	4	3	0	9	3	3	10	1	6	0	0	0	6	7	11	7	10
CMat	1	1	0	0	0	2	0	0	7	4	5	6	3	0	1	0	0	0	2	0	3	1	1	0	0	2	0	1	0	0	0	0	2	0
MAE	5	2	2	1	2	0	0	2	0	0	2	2	2	3	2	2	1	0	2	1	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	4	1
	75	51	44	11	43	23	29	19	70	63	38	41	34	43	71	52	23	20	35	18	44	49	34	33	31	52	30	44	11	50	38	31	35	24
	224					71			246					209					180					146				105			128			
1309																																		
<b>EPV A</b>	7	11	5	0	0	0	0	0	4	0	6	2	0	4	7	1	0	4	3	0	9	3	3	10	1	6	0	0	0	6	7	11	7	10
CLen	5	6	8	1	3	0	4	2	3	0	0	2	0	4	10	8	8	0	2	0	4	7	6	5	2	5	0	7	0	0	1	1	1	1
Rel	3	3	3	1	2	0	0	2	0	0	1	1	1	3	3	2	1	0	3	1	5	3	3	3	1	3	3	2	3	2	5	1	4	2
	77	57	53	12	46	21	33	21	66	59	32	36	30	47	81	60	31	20	36	18	47	56	39	38	33	55	30	49	11	50	41	31	34	26
	245					75			223					239					196					156				110			132			
1376																																		
<b>EPV A</b>	7	11	5	0	0	0	0	0	4	0	6	2	0	4	7	1	0	4	3	0	9	3	3	10	1	6	0	0	0	6	7	11	7	10
Clen	5	6	8	1	3	0	4	2	3	0	0	2	0	4	10	8	8	0	2	0	4	7	6	5	2	5	0	7	0	0	1	1	1	1
MAE	5	2	2	1	2	0	0	2	0	0	2	2	2	3	2	2	1	0	2	1	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	4	1
	79	56	52	12	46	21	33	21	66	59	33	37	31	47	80	60	31	20	35	18	45	55	39	38	33	55	30	50	11	50	39	32	34	25
	245					75			226					238					192					156				111			130			
1373																																		
<b>EPV A</b>	7	11	5	0	0	0	0	0	4	0	6	2	0	4	7	1	0	4	3	0	9	3	3	10	1	6	0	0	0	6	7	11	7	10
CyR	1	1	3	0	0	0	1	1	6	7	2	7	0	0	7	0	0	3	0	0	1	2	2	0	1	0	0	2	0	1	0	0	0	1
Rel	3	3	3	1	2	0	0	2	0	0	1	1	1	3	3	2	1	0	3	1	5	3	3	3	1	3	3	2	3	2	5	1	4	2
	73	52	48	11	43	21	30	20	69	66	34	41	30	43	78	52	23	23	34	18	44	51	35	33	32	50	30	44	11	51	40	30	33	26
	227					71			240					219					182					145				106			129			
1319																																		
<b>EPV A</b>	7	11	5	0	0	0	0	0	4	0	6	2	0	4	7	1	0	4	3	0	9	3	3	10	1	6	0	0	0	6	7	11	7	10
CyR	1	1	3	0	0	0	1	1	6	7	2	7	0	0	7	0	0	3	0	0	1	2	2	0	1	0	0	2	0	1	0	0	0	1
MAE	5	2	2	1	2	0	0	2	0	0	2	2	2	3	2	2	1	0	2	1	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	4	1
	75	51	47	11	43	21	30	20	66	63	35	42	31	43	77	52	23	23	33	18	42	50	35	33	32	50	30	45	11	51	38	31	34	25
	227					71			243					218					178					145				107			127			
1316																																		
<b>EPV A</b>	7	11	5	0	0	0	0	0	4	0	6	2	0	4	7	1	0	4	3	0	9	3	3	10	1	6	0	0	0	6	7	11	7	10
IAEE	4	13	13	0	0	4	1	2	2	3	4	6	0	13	2	4	0	4	1	4	2	7	3	1	2	10	8	5	2	3	2	0	10	1
Rel	3	3	3	1	2	0	0	2	0	0	1	1	1	3	3	2	1	0	3	1	5	3	3	3	1	3	3	2	3	2	5	1	4	2
	76	64	58	11	43	25	30	21	65	62	36	40	30	56	73	56	23	24	35	22	45	56	36	34	33	60	38	47	13	53	42	30	43	26
	252					76			233					232					194					165				113			141			
1406																																		
<b>EPV A</b>	7	11	5	0	0	0	0	0	4	0	6	2	0	4	7	1	0	4	3	0	9	3	3	10	1	6	0	0	0	6	7	11	7	10
IAEE	4	13	13	0	0	4	1	2	2	3	4	6	0	13	2	4	0	4	1	4	2	7	3	1	2	10	8	5	2	3	2	0	10	1
MAE	5	2	2	1	2	0	0	2	0	0	2	2	2	3	2	2	1	0	2	1	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	4	1
	78	63	57	11	43	25	30	21	65	62	37	41	31	56	72	56	23	24	34	22	43	55	36	34	33	60	38	48	13	53	40	31	43	25



	252					76					236					231					190					165					114					139				
1403																																								
<b>EPV A</b>	7	11	5	0	0	0	0	0	0	4	0	6	2	0	4	7	1	0	4	3	0	9	3	3	10	1	6	0	0	0	6	7	11	7	10					
2º Leng. Ext.	12	2	2	5	12	12	16	5	9	0	0	0	0	3	6	8	0	0	11	0	10	1	6	0	5	6	3	2	0	6	5	4	4	0						
Rel	3	3	3	1	2	0	0	2	0	0	1	1	1	3	3	2	1	0	3	1	5	3	3	3	1	3	3	2	3	2	5	1	4	2						
	84	53	47	16	55	33	45	24	72	59	32	34	30	46	77	60	23	20	45	18	53	50	39	33	36	56	33	44	11	56	45	34	37	25						
	255					102					227					226					205					158					111					141				
1425																																								
<b>EPV A</b>	7	11	5	0	0	0	0	0	4	0	6	2	0	4	7	1	0	4	3	0	9	3	3	10	1	6	0	0	0	6	7	11	7	10						
2º Leng. Ext.	12	2	2	5	12	12	16	5	9	0	0	0	0	3	6	8	0	0	11	0	10	1	6	0	5	6	3	2	0	6	5	4	4	0						
MAE	5	2	2	1	2	0	0	2	0	0	2	2	2	3	2	2	1	0	2	1	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	4	1						
	86	52	46	16	55	33	45	24	72	59	33	35	31	46	76	60	23	20	44	18	51	49	39	33	36	56	33	45	11	56	43	35	37	24						
	255					102					230					225					201					158					112					139				
1422																																								

Si se cursa Música se completa con los siguientes:

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4
Mus	7	6	5	0	0	3	5	4	0	0	2	0	2	2	8	1	2	0	5	2	8	2	0	8	1	0	0	3	0	8	2	7	5	3
CMat	1	1	0	0	0	2	0	0	7	4	5	6	3	0	1	0	0	0	2	0	3	1	1	0	0	2	0	1	0	0	0	0	2	0
Rel	3	3	3	1	2	0	0	2	0	0	1	1	1	3	3	2	1	0	3	1	5	3	3	3	1	3	3	2	3	2	5	1	4	2
	73	47	45	11	43	26	34	23	66	63	33	38	35	41	73	52	25	16	38	20	45	49	31	31	31	46	30	46	11	52	35	26	33	18
	219					83			235					207					183					138				109			112			
1286																																		
Mus	7	6	5	0	0	3	5	4	0	0	2	0	2	2	8	1	2	0	5	2	8	2	0	8	1	0	0	3	0	8	2	7	5	3
CMat	1	1	0	0	0	2	0	0	7	4	5	6	3	0	1	0	0	0	2	0	3	1	1	0	0	2	0	1	0	0	0	0	2	0
MAE	5	2	2	1	2	0	0	2	0	0	2	2	2	3	2	2	1	0	2	1	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	4	1
	75	46	44	11	43	26	34	23	66	63	34	39	36	41	72	52	25	16	37	20	43	48	31	31	31	46	30	47	11	52	33	27	33	17
	219					83			238					206					179					138				110			110			
1283																																		
Mus	7	6	5	0	0	3	5	4	0	0	2	0	2	2	8	1	2	0	5	2	8	2	0	8	1	0	0	3	0	8	2	7	5	3
CLen	5	6	8	1	3	0	4	2	3	0	0	2	0	4	10	8	8	0	2	0	4	7	6	5	2	5	0	7	0	0	1	1	1	1
Rel	3	3	3	1	2	0	0	2	0	0	1	1	1	3	3	2	1	0	3	1	5	3	3	3	1	3	3	2	3	2	5	1	4	2
	78	52	53	12	46	24	38	25	62	59	28	34	32	45	82	60	33	16	38	20	46	55	36	36	33	49	30	52	11	52	36	27	32	19
	241					87			215					236					195					148				115			114			
1351																																		
Mus	7	6	5	0	0	3	5	4	0	0	2	0	2	2	8	1	2	0	5	2	8	2	0	8	1	0	0	3	0	8	2	7	5	3
Clen	5	6	8	1	3	0	4	2	3	0	0	2	0	4	10	8	8	0	2	0	4	7	6	5	2	5	0	7	0	0	1	1	1	1
MAE	5	2	2	1	2	0	0	2	0	0	2	2	2	3	2	2	1	0	2	1	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	4	1
	80	51	52	12	46	24	38	25	62	59	29	35	33	45	81	60	33	16	37	20	44	54	36	36	33	49	30	53	11	52	34	28	32	18
	241					87			218					235					191					148				116			112			
1348																																		
Mus	7	6	5	0	0	3	5	4	0	0	2	0	2	2	8	1	2	0	5	2	8	2	0	8	1	0	0	3	0	8	2	7	5	3
CyR	1	1	3	0	0	0	1	1	6	7	2	7	0	0	7	0	0	3	0	0	1	2	2	0	1	0	0	2	0	1	0	0	0	1
Rel	3	3	3	1	2	0	0	2	0	0	1	1	1	3	3	2	1	0	3	1	5	3	3	3	1	3	3	2	3	2	5	1	4	2
	73	47	48	11	43	24	35	24	65	66	30	39	32	41	79	52	25	19	36	20	43	50	32	31	32	44	30	47	11	53	35	26	31	19
	222					83			232					197					181					137				111			111			
1274																																		
Mus	7	6	5	0	0	3	5	4	0	0	2	0	2	2	8	1	2	0	5	2	8	2	0	8	1	0	0	3	0	8	2	7	5	3
CyR	1	1	3	0	0	0	1	1	6	7	2	7	0	0	7	0	0	3	0	0	1	2	2	0	1	0	0	2	0	1	0	0	0	1
MAE	5	2	2	1	2	0	0	2	0	0	2	2	2	3	2	2	1	0	2	1	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	4	1
	75	46	47	11	43	24	35	24	65	66	31	40	33	41	78	52	25	19	35	20	41	49	32	31	32	44	30	48	11	53	33	27	31	18
	222					83			235					196					177					137				112			109			
1271																																		



Mus	7	6	5	0	0	3	5	4	0	0	2	0	2	2	8	1	2	0	5	2	8	2	0	8	1	0	0	3	0	8	2	7	5	3						
IAEE	4	13	13	0	0	4	1	2	2	3	4	6	0	13	2	4	0	4	1	4	2	7	3	1	2	10	8	5	2	3	2	0	10	1						
Rel	3	3	3	1	2	0	0	2	0	0	1	1	1	3	3	2	1	0	3	1	5	3	3	3	1	3	3	2	3	2	5	1	4	2						
	76	59	58	11	43	28	35	25	61	62	32	38	32	54	74	56	25	20	37	24	44	55	33	32	33	54	38	50	13	55	37	26	41	19						
	247					88					225					229					193					157					118					123				
	1380																																							
Mus	7	6	5	0	0	3	5	4	0	0	2	0	2	2	8	1	2	0	5	2	8	2	0	8	1	0	0	3	0	8	2	7	5	3						
IAEE	4	13	13	0	0	4	1	2	2	3	4	6	0	13	2	4	0	4	1	4	2	7	3	1	2	10	8	5	2	3	2	0	10	1						
MAE	5	2	2	1	2	0	0	2	0	0	2	2	2	3	2	2	1	0	2	1	3	2	3	3	1	3	3	3	2	3	2	3	2	4	1					
	78	58	57	11	43	28	35	25	61	62	33	39	33	54	73	56	25	20	36	24	42	54	33	32	33	54	38	51	13	55	35	27	41	18						
	247					88					228					228					189					157					119					121				
	1377																																							
Mus	7	6	5	0	0	3	5	4	0	0	2	0	2	2	8	1	2	0	5	2	8	2	0	8	1	0	0	3	0	8	2	7	5	3						
2º Leng. Ext.	12	2	2	5	12	12	16	5	9	0	0	0	0	3	6	8	0	0	11	0	10	1	6	0	5	6	3	2	0	6	5	4	4	0						
Rel	3	3	3	1	2	0	0	2	0	0	1	1	1	3	3	2	1	0	3	1	5	3	3	3	1	3	3	2	3	2	5	1	4	2						
	84	48	47	16	55	36	50	28	68	59	29	32	32	44	78	60	25	16	47	20	52	49	36	31	36	50	33	47	11	58	40	30	35	18						
	250					114					219					223					204					150					116					123				
	1399																																							
Mus	7	6	5	0	0	3	5	4	0	0	2	0	2	2	8	1	2	0	5	2	8	2	0	8	1	0	0	3	0	8	2	7	5	3						
2º Leng. Ext.	12	2	2	5	12	12	16	5	9	0	0	0	0	3	6	8	0	0	11	0	10	1	6	0	5	6	3	2	0	6	5	4	4	0						
MAE	5	2	2	1	2	0	0	2	0	0	2	2	2	3	2	2	1	0	2	1	3	2	3	3	1	3	3	3	2	3	2	3	2	4	1					
	86	47	46	16	55	36	50	28	68	59	29	33	33	44	77	60	25	16	46	20	50	48	36	31	36	50	33	48	11	58	38	31	35	17						
	250					114					222					222					200					150					116					121				
	1396																																							

### 3.3 ASIGNACIÓN DEL PESO DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS A LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS

Ahora corresponde establecer unos criterios para la calificación de las competencias clave. Recordemos que se trata de una decisión que compete al conjunto de profesores de cada alumno ya que el desarrollo de las competencias es transversal a todas las materias.

Cada profesor calificará los criterios de evaluación de la materia que imparte según los criterios de calificación establecidos en el departamento didáctico al que este adscrita la materia. Con el conjunto de las calificaciones de los criterios de evaluación de todas las materias obtendremos una calificación para cada uno de los descriptores operativos realizando la media de las calificaciones de los criterios de evaluación vinculados a ese descriptor operativo, a todos los criterios de evaluación se les da el mismo peso).

Una vez calificados los 34 descriptores operativos, para asignar una calificación a cada competencia clave se hará la media ponderada de las calificaciones de los descriptores operativos en que se desglosa en función del número de vinculaciones con criterios de evaluación de cada uno de ellos, es decir, según la relación entre el número de vinculaciones de cada descriptor y el número total de vinculaciones de la competencia clave en que se integra.

Al calcular el peso de los descriptores operativos en cada competencia clave en 1º de ESO se ha comprobado que no hay diferencia (inferior al 1%) entre cursar Religión o cursar la Materia Alternativa a la Enseñanza de la Religión por lo que los casos se reducen a tres: que cursen Francés, que cursen Conocimiento de Matemáticas o que cursen Conocimiento del Lenguaje

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC				
	C1	C2	C3	C4	C5	C1	C2	C3	S1	S2	S3	S4	S5	C1	C2	C3	C4	C5	C1	C2	C3	C4	C5	C1	C2	C3	C4	C1	C2	C3	C1	C2	C3	C4	C5
2º Leng. Ext.	37	22	14	6	21	36	40	24	37	22	17	15	9	24	31	27	9	9	24	6	26	22	22	23	27	35	15	40	8	52	30	24	29	17	
	100					100			100					100					100					100				100			100				





Sí el alumno o la alumna ha superado todas las materias cursadas durante ese curso la promoción será automática. También será automática la promoción en el caso de que solo tenga evaluación negativa en una o dos materias.

En el caso de que el número de materias con evaluación negativa sea superior a dos el equipo docente, para la toma de la decisión de promoción, atenderá conjuntamente:

- a) A que el grado de consecución de los objetivos y de adquisición de las competencias clave según el nivel del curso correspondiente sea adecuado.

Este grado de consecución y desarrollo de las competencias clave y objetivos previsto para el nivel correspondiente puede deducirse del conjunto de mapas de relaciones criterios de las diferentes materias o ámbitos del curso ya que estos mapas vinculan los criterios de evaluación de cada competencia específica con los descriptores operativos del Perfil de salida (art. 11.2 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre).

Se considerará que una competencia clave se ha conseguido 2, 3 o 4 en la gradación del 1 al 4 donde el 1 corresponde a una calificación sobre diez con parte entera cero, uno, dos o tres, el 2 a una con parte entera cuatro o cinco, el 3 a una con parte entera seis o siete y el 4 a una calificación sobre diez con parte entera ocho o nueve.

- b) A la valoración de las medidas que favorezcan su progreso, para lo que se tendrá en cuenta de manera simultánea:
  - 1.- *Que las materias o ámbitos no superados, no le impidan seguir con éxito el curso siguiente.*
  - 2.- *Que se estime que tiene expectativas favorables de recuperación.*
  - 3.- *Que la promoción beneficiará su evolución académica.*

Para el apartado a) se considerará la calificación obtenida en cada competencia clave conforme al método establecido en el apartado 3.3. y para el apartado b) se tendrán en cuenta las circunstancias personales de cada alumno (enfermedad, situación familiar...), si hay materias sin continuidad, que itinerario va a seguir, etc. pero se decidirá por mayoría en la correspondiente votación conjunta.

### **3.5 CRITERIOS DE TITULACIÓN DEL ALUMNADO Y PROCEDIMIENTO QUE DEBEN SEGUIR LOS EQUIPOS DOCENTES PARA LA TOMA DE ESTA DECISIÓN.**

El art. 23 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, establece que para obtener el título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria es necesario haber adquirido las competencias claves establecidas en el Perfil de salida y alcanzado los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria al terminar, siempre a juicio del equipo docente.

Las decisiones relativas a la obtención del susodicho título se adoptarán de forma colegiada por el grupo de profesores que impartan clase al alumno o la alumna en cuarto curso de ESO, si puede ser por consenso y, si no, por mayoría.

Dada la posibilidad de establecer criterios para orientar las decisiones de los equipos docentes sobre el grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de etapa sin fijar el número y la tipología de las materias no superadas (art. 17.2 del RD 217/2022, de 29 de marzo) la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León propone en el art. 23.3 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, los siguientes:

- a) Se entenderá que cuando un alumno adquiere las competencias clave, logra los objetivos de etapa.





- b) Se entenderá que un alumno ha adquirido las competencias clave, cuando todas y cada una de ellas han sido desarrolladas, al menos, en grado suficiente.
- c) El grado de desarrollo de las competencias clave se deducirá a partir de la valoración y calificación, por parte del profesorado, de los criterios de evaluación con los que cada competencia aparece vinculada en los mapas de relaciones criterios y que forman parte de las respectivas programaciones didácticas de las materias que se cursan en cuarto curso de ESO.

Entenderemos por grado suficiente lo mismo que hemos entendido por grado adecuado en el caso de los criterios de promoción del apartado anterior, que obtenga 2, 3 o 4 en la gradación del 1 al 4 donde el 1 corresponde a una calificación sobre diez con parte entera cero, uno, dos o tres, el 2 a una con parte entera cuatro o cinco, el 3 a una con parte entera seis o siete y el 4 a una calificación sobre diez con parte entera ocho o nueve.

#### **4 DIRECTRICES GENERALES, ORIENTACIONES Y CRITERIOS PARA LA ELABORACIÓN DE LA PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS Y DE AULA.**

Entre las funciones fundamentales que corresponden a la propuesta curricular está establecer directrices, orientaciones y criterios para que el profesorado, coordinados por los jefes de departamento, elabore las programaciones didácticas y las programaciones de aula y las ponga en práctica. Por directrices se entienden las instrucciones que deben tenerse en cuenta obligatoriamente, las orientaciones son indicaciones que puedan servir de guía en ese proceso y los criterios son normas o decisiones acordadas en el centro educativo a las que se obliga al profesorado de este.

##### **4.1 DIRECTRICES PARA EL DESARROLLO Y PUESTA EN PRÁCTICA DE LA EVALUACIÓN INICIAL.**

Antes de que finalice el mes de septiembre, el equipo docente de cada grupo de alumnos llevará a cabo la evaluación inicial del mismo.

En la evaluación inicial el profesorado comprobará el grado de adquisición de las competencias específicas de las diferentes materias por parte del alumnado valorando los criterios de evaluación del curso anterior. Para ello utilizará los instrumentos de evaluación decididos y diseñados por cada departamento didáctico para este fin. Es el momento de tomar las decisiones sobre refuerzos para los alumnos que lo precisen, recopilar las adaptaciones realizadas a diferentes alumnos el curso anterior y decidir cuáles es necesario mantener.

También se valorarán las carencias de medios informáticos que pueda haber en el grupo y que imposibiliten el seguimiento en remoto de las actividades escolares y se detectarán hábitos y actitudes sobre los que hay que actuar cuanto antes (puntualidad, disposición de materiales, formas de estar y de trabajar en clase ...)

##### **4.2 ORIENTACIONES PARA EL TRATAMIENTO DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS CONTENIDOS.**

Una vez recogidas las competencias específicas (desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiera de los contenidos de cada materia, son el elemento de conexión entre el Perfil de salida del alumnado y los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación art. 2 del RD 217/2022, de 29 de marzo) y el mapa de relaciones



competenciales de la materia cuya programación didáctica se esté realizando hay que incorporar los criterios de evaluación que ya están asociados a los diferentes cursos.

*El art. 2 del RD 217/2022, de 29 de marzo, define los criterios de evaluación como los referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje. Nos indican qué se evalúa además de permitirnos diseñar las situaciones de evaluación y seleccionar los instrumentos y procedimientos de la misma.*

Para facilitar la valoración de los niveles de desempeño a los que se alude en los criterios parece apropiado desglosar los criterios de evaluación en indicadores de logro que permitan concretarlos en conductas observables y medibles y más fáciles de vincular con los contenidos. Para asegurarnos de su concreción conviene que cada indicador contenga un solo verbo, que entre todos los indicadores de logro asociados a un criterio de evaluación cubran el espectro de aprendizaje al que este se refiere y que realmente sean medibles.

Los contenidos son los conocimientos, destrezas y actitudes propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas de esa materia. Aparecen recogidos por materias y cursos en el anexo III del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

Es conveniente organizarlos en unidades de trabajo que sean más fáciles de asociar con los indicadores de logro en que se hayan concretado los criterios de evaluación de esa materia al objeto de identificar que demandas de trabajo son precisas para la consecución de cada criterio de evaluación. La vinculación entre contenidos e indicadores de logro puede realizarse incorporando unidades concretas de trabajo en la redacción de los indicadores de logro, pensando en las posibles situaciones de aprendizaje que se pudieran tratar esos contenidos, y tratando de que cada indicador de logro este relacionado con al menos una unidad de trabajo y viceversa de manera que queden cubiertos el total de los contenidos y el total de los indicadores de logro.

### **4.3. ORIENTACIONES PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES.**

Los contenidos transversales se trabajarán desde todas las materias y ámbitos en unos casos y en otros también desde el centro educativo en su conjunto a través de actuaciones generales vinculadas a su organización y funcionamiento.

Al primer grupo pertenecen los recogidos en el art. 6.5 del RD 217/2022, de 29 de marzo:

- *La comprensión lectora.*
- *La expresión oral.*
- *La expresión 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.*
- *La creatividad.*

**Además de ...**

- *El uso ético y responsable de las Tecnologías de la información y la comunicación.*
- *La educación para la convivencia escolar proactiva.*



que añade el art. 10 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, en sus puntos 1 y 2.

En el segundo grupo se incluye el fomento de:

- *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.*
- *La prevención y resolución pacífica de conflictos.*
- *Los valores que sustentan la libertad, la justicia, la paz, la democracia, pluralidad, el respeto a los derechos humanos y al Estado de derecho y el rechazo al terrorismo y cualquier tipo de violencia.*
- *La transmisión de los valores y las oportunidades de la Comunidad de Castilla y León como una opción favorable para su desarrollo personal y profesional.*

Los contenidos transversales del primer grupo se incorporarán a las programaciones didácticas de un modo concreto y sencillo en todos los cursos y asociados a diferentes contenidos de materia y criterios de evaluación. Habrá que decidir en qué momentos se van a trabajar y las tareas y actividades con que se relacionan. Si en algún curso y materia se considera que algún contenido transversal no se puede trabajar hay que dejar constancia de ello.

#### **4.4. DECISIONES GENERALES SOBRE METODOLOGÍA DIDÁCTICA EN EL CENTRO INCLUYENDO LA ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS Y ESPACIOS.**

Deberán respetarse los principios básicos del aprendizaje, siempre en función de las características de la etapa educativa, la naturaleza de las distintas materias, las condiciones socioculturales de nuestro entorno, la disponibilidad de recursos del centro y, en especial las características del alumnado.

Teniendo en cuenta lo establecido en los artículos 12 y 13 y el anexo II.A del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, los métodos pedagógicos que utilice el profesorado de todas las materias se ajustarán a los siguientes principios:

- El alumnado tendrá un papel activo y participativo que potencie sus capacidades de reflexión, aprendizaje por sí mismo y selección y tratamiento de la información y favorezca que organice y comunique sus conocimientos.
- Se partirá de los conocimientos previos del alumnado, y de su nivel competencial, introduciendo progresivamente los diferentes contenidos y experiencias, procurando de esta manera un aprendizaje constructivista.
- Se atenderá a los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos en función de sus necesidades educativas y se promocionará su autonomía y el trabajo en equipo.
- Los contenidos se presentarán con una estructuración clara que preste una especial atención a las interrelaciones entre distintos saberes dentro de la materia o con otras materias y favorezca el conocimiento sólido de los mismos.
- Se propiciará la observación, el análisis, la interpretación, la investigación, la capacidad creativa, la comprensión, el sentido crítico y la educación en valores, la resolución de problemas y la aplicación de los conocimientos adquiridos a diferentes contextos.
- Se utilizarán las TIC y los recursos audiovisuales como herramientas de trabajo y evaluación en el desarrollo de contenidos.

En cuanto a los estilos de enseñanza, entendidos como la relación que se establece entre el profesor y



el alumnado durante el acto docente, el anexo II.A del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, propone un docente que desempeña la función de mediador o facilitador, acompañante o guía del alumno, diseña situaciones de aprendizaje con tareas que permitan al alumnado resolver problemas aplicando los conocimientos o saberes de manera interdisciplinar, presenta los contenidos bien estructurados y trabaja en equipo coordinándose con el resto del profesorado.

Respecto a las técnicas y estrategias de enseñanza el profesorado de todas las materias tendrá presentes los siguientes principios:

- Se favorecerá el aprendizaje colaborativo e interdisciplinar propiciando dinámicas de trabajo flexibles.
- Se combinarán diferentes estrategias de aprendizaje (el basado en proyectos/problemas, aprendizaje por descubrimiento, técnicas de aula invertida, técnicas de ludificación, etc.) enfocadas a la construcción de contextos educativos basados en el diseño universal del aprendizaje que fomenten la inclusión efectiva de todo el alumnado.
- Se familiarizará al alumno con técnicas muy variadas como la expositiva, la argumentación, el estudio biográfico, el diálogo, la discusión o el debate, el seminario, el estudio de casos, la resolución de problemas, la demostración, la experimentación, la investigación, la interacción o el descubrimiento.

Los agrupamientos y la organización de espacios y tiempos se adaptarán a las actividades que se vayan a desarrollar: individuales, refuerzan la autonomía y la autorregulación del aprendizaje; en parejas o en pequeño grupo, favorecen la comunicación, el trabajo cooperativo y colaborativo y el respeto a los demás; o en gran grupo para fomentar el respeto del turno de palabra y el interés por opiniones diferentes.

#### **4.5. CRITERIOS PARA LA ELABORACIÓN DE PROYECTOS SIGNIFICATIVOS.**

*En el art. 19.4 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, se indica que las programaciones didácticas incluirán la realización de proyectos significativos y relevantes y la resolución colaborativa de problemas junto con el tiempo lectivo que se les dedicará durante el curso. Su objeto es fomentar la integración de las competencias y contribuir a su desarrollo reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad del alumnado. Se desarrollarán desde una materia o de forma interdisciplinar en los términos que establezca la propuesta curricular del centro.*

Las situaciones de aprendizaje tal y como se definen en el *art. 14.1 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre*, (“conjunto de momentos, circunstancias, disposiciones y escenarios alineados con las competencias clave y con las competencias específicas a ellas vinculadas, que requieran por parte del alumnado la resolución de actividades y tareas secuenciadas a través de la movilización de contenidos, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las competencias”) pueden interpretarse en sí mismas como proyectos significativos y relevantes ya que en su diseño deben integrar las competencias clave, ser relevantes para el alumnado, requieren la resolución de problemas por parte de este y esa resolución refuerza su autoestima, autonomía, reflexión y responsabilidad y bien puede ser colaborativa.

#### **4.6. CRITERIOS PARA LA SELECCIÓN DE MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR.**

En primer lugar, dejar claro que no es lo mismo material de desarrollo curricular que recurso de desarrollo curricular. Por material de desarrollo curricular se entiende cualquier producto diseñado y elaborado con clara finalidad educativa para incorporar los contenidos al proceso de enseñanza-



aprendizaje y que pueda ser utilizado durante la puesta en práctica de situaciones de aprendizaje, por ejemplo, los libros de texto. Un recurso de desarrollo curricular, sin embargo, es cualquier herramienta o instrumento al que se le ha dotado de contenido y valor educativo sin ser esta su finalidad original y que se utiliza en la puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje.

Ambos, materiales y recursos, son los medios de que se vale el profesorado para el desarrollo del currículo de cada una de las materias y son elegidos por los órganos de coordinación docente de los centros educativos en el caso de los materiales y por los docentes en el caso de los recursos.

*Según lo dispuesto en la disposición adicional cuarta y en el apartado 5 de la disposición adicional vigesimoquinta de la Ley 2/2006, de 3 de mayo, de Educación los materiales y recursos seleccionados*

- *Se adaptarán al rigor científico adecuado a las edades de los alumnos.*
- *Se atenderán al currículo fijado en el Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por la comunidad de Castilla y León.*
- *Reflejarán y fomentarán el respeto a los principios, valores, libertades, derechos y deberes constitucionales.*
- *También reflejarán y fomentarán los principios y valores recogidos en la LOMLOE.*
- *No contendrán estereotipos sexistas o discriminatorios y fomentarán el igual valor de mujeres y hombres conforme a lo establecido en el art. 6 de la Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género.*
- *Respetarán los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.*
- *Promoverán la búsqueda crítica de fuentes de diversa naturaleza y procedencia y el desarrollo de la capacidad de aprender por sí mismo del alumnado.*
- *Asumirán las líneas pedagógicas del centro.*
- *Serán variados, polivalentes, motivadores y estimulantes y potenciarán la manipulación, la observación, la investigación y la elaboración creativa.*

Los profesores podrán elaborar materiales de desarrollo curricular propios, respetando en todo caso los anteriores criterios, para una mejor adecuación a las características y necesidades del alumnado.

Las TIC en el aula son un valioso y adecuado recurso didáctico cuya utilización en las tareas de enseñanza y aprendizaje se potenciará velando por que no suponga un trato desigual hacia el alumnado y evitando situaciones de riesgo por su inadecuada utilización (apartado 5 del art. 111 bis de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación).

Por último, recordar que la vigencia de los libros de texto será de cuatro cursos escolares salvo circunstancias excepcionales debidamente justificadas (Orden EDU/286/2016, de 12 de abril).

#### **4.7. DIRECTRICES PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ALUMNADO.**

El Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, en su artículo 21 recoge que la evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos en la Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora (art. 15.1 del RD 217/2022, de 29 de marzo) y añade que además será criterial y orientadora en la Comunidad de Castilla y León.

El referente de la evaluación de los aprendizajes del alumnado será la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave. No obstante se realizará de forma diferenciada la evaluación de cada materia o ámbito teniendo presentes fundamentalmente los criterios de evaluación asociados a las competencias específicas de esa materia o ámbito que se recogen en el anexo III del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.



#### **4.7.1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.**

Las técnicas de evaluación que se empleen permitirán una valoración objetiva de los aprendizajes del alumnado para lo cual es necesario que los instrumentos de evaluación sean variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que se planteen.

En la evaluación hay que emplear técnicas de observación, de análisis del desempeño y de análisis del rendimiento por lo que en cada materia se utilizará obligatoriamente al menos un instrumento de cada tipo. También será obligatorio incluir pruebas orales como instrumento de evaluación.

Cada instrumento de evaluación se vinculará con los criterios de evaluación o los indicadores de logro que se pretenda valorar con él y, en la medida de lo posible, se incorporará alguno de carácter interdisciplinar.

#### **4.7.2. MOMENTOS DE EVALUACIÓN.**

La evaluación del alumnado la llevará a cabo el equipo docente de forma colegiada en una única sesión que tendrá lugar al finalizar el curso escolar, aunque el seguimiento de la evolución de los alumnos se realice durante todo el curso aplicando técnicas e instrumentos de evaluación de forma sistemática y continua. Las programaciones didácticas determinarán en qué momento se aplicará cada instrumento de evaluación.

En cualquier momento del curso en que se detecte que el progreso de un alumno o alumna no es el adecuado se aplicarán medidas de refuerzo educativo, especialmente si presenta necesidades educativas especiales.

#### **4.7.3. AGENTES EVALUADORES.**

De valorar el grado de adquisición de las competencias clave y el proceso de adquisición de los objetivos de la etapa se ocupan de forma colegiada los equipos docentes. Esto no es óbice para que cada profesor evalúe de forma diferenciada la materia o ámbito de la que se ocupa a partir de los criterios de evaluación de la misma.

Aunque el docente es el encargado de la evaluación propondrá instrumentos de evaluación que favorezcan la participación del alumnado en la misma, bien realizando su propia evaluación, bien practicando la evaluación entre iguales.

Las programaciones didácticas recogerán quién se ocupará de la evaluación de cada instrumento.

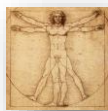
#### **4.7.4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.**

Las calificaciones de las competencias clave serán decididas por los equipos docentes en la sesión de evaluación de final de curso a partir de las de los descriptores operativos que constituyen el Perfil de salida con la ponderación establecida en esta propuesta curricular.

Las calificaciones de las materias y ámbitos las decidirá el docente correspondiente a partir de las asignadas a cada criterio de evaluación directamente o a través de los indicadores de logro teniendo presente las medidas de atención a la diversidad adoptadas.

Las programaciones didácticas establecerán el peso de cada competencia específica y cada criterio de evaluación en la calificación de la materia o ámbito. También recogerán los criterios de calificación de cada prueba de evaluación.





#### 4.8. CRITERIOS PARA LA INFORMACIÓN A LAS FAMILIAS SOBRE LOS RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO.

Cuando el alumnado es menor de edad, las madres, padres y tutores legales tiene derecho a acceder a los documentos oficiales de evaluación (actas de evaluación, expediente académico, historial académico y, en su caso, informe de traslado) y a las pruebas y documentos de evaluación que se realicen a sus tutelados. Cuando los documentos sean comunes a un grupo de alumnos solo podrán acceder a la parte referida al alumno del que se trate, sin perjuicio de las garantías establecidas por la normativa aplicable en materia de protección de datos de carácter personal. Así, el acceso a las actas de evaluación se podrá sustituir por un boletín individualizado con la información del acta referida al alumno o alumna de que se trate y las decisiones relativas a su evaluación y promoción (*art. 29 del RD 217/2022 de 29 de marzo*). Este artículo también recoge el deber de madres, padres y tutores legales a participar y apoyar la evolución del proceso educativo de los menores de edad y colaborar con las medidas de apoyo y refuerzo que adopten los centros para facilitar su progreso.

Para dar cumplimiento a lo anterior se proporcionará a las familias y los alumnos la siguiente información:

- Tras la evaluación inicial se informará a las familias y los alumnos de las medidas de refuerzo educativo acordadas por los equipos docentes que recibirán estos. También se informará de las propuestas de cambio en las materias que cursan a la vista de los informes del curso anterior. No se les dará información sobre el nivel de conocimientos de cada materia, salvo que lo soliciten.
  - Tras las evaluaciones de seguimiento se hará llegar a las madres, padres y tutores legales un boletín con las calificaciones en las diferentes materias. También se les informará sobre los resultados parciales en las materias pendientes de cursos anteriores si los hubiera, recordando su provisionalidad. También se informará a los alumnos sobre el nivel de consecución de los aprendizajes esperado pero no del grado de desarrollo de las competencias clave. Cuando el progreso de un alumno no sea el adecuado se informará a las familias de las medidas de refuerzo educativo que recibirá.
  - Una vez celebrada la sesión final de evaluación se informará formalmente de la calificación de cada una de las materias que curse el alumno, de los resultados finales de los planes de recuperación de las materias que el alumno tenga pendientes de cursos anteriores y del grado de adquisición de las competencias clave tanto al alumno como a sus tutores legales.
- Se les entregará la siguiente documentación: el boletín de calificaciones, en consejo orientador al alumnado que finalice segundo, tercero o cuarto de ESO y un informe con los aprendizajes no adquiridos y la propuesta de trabajo para las materias con calificación negativa,
- Al concluir la escolarización en esta etapa los alumnos recibirán un certificado oficial en el que consten los años cursados y nivel de adquisición de las competencias clave y de consecución de los objetivos de la ESO.

Previamente a cada sesión de evaluación de seguimiento y a la sesión de evaluación final se dedicará una sesión de tutoría a que el tutor junto con el grupo analice el proceso de enseñanza- aprendizaje. Tras la realización de las sesiones de evaluación de seguimiento los tutores valorarán juntos con los alumnos los resultados que estos han obtenido y transmitirán la valoración de la marcha del grupo realizada por el equipo docente. En el caso de la evaluación final esta información se transmitirá a los alumnos y a su padres o tutores legales aprovechando la entrega del boletín de calificaciones.



#### **4.9. DIRECTRICES PARA EL ESTABLECIMIENTO, ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO DE PLANES DE REFUERZO Y PLANES DE RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ALUMNADO.**

Las medidas de refuerzo del proceso educativo se establecerán, en el contexto de evaluación continua, cuando el progreso no sea el adecuado. Se adoptarán en cualquier momento del curso, en cuanto se detecten las dificultades, y estarán dirigidas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar en proceso educativo, con los apoyos que cada uno precise. Podrán incluir aspectos relacionados con la orientación educativa y con la adaptación del proceso de enseñanza (*art. 15.2 del RD 217/2022, de 29 de marzo, y art. 21.11 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre*). Los encargados de establecer las medidas de refuerzo educativo son los profesores de las materias en las que se considere que el proceso no es el adecuado.

Los planes de refuerzo y apoyo están reservados para los alumnos que no promocionen y los diseñará y aplicará el equipo docente que atienda al alumno a partir del informe elaborado por el equipo docente que tuvo el curso anterior. Son planes específicos que tendrán presentes las necesidades de cada alumno y buscarán la superación de las dificultades detectadas, así como el avance y la profundización de los aprendizajes ya adquiridos (*art. 22.6 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre*). Lo establecido en estos planes y la aplicación de los mismos se revisará periódicamente por parte del equipo docente en diferentes momentos del curso y, en todo caso, al final del mismo (*art. 22.8 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre*).

Los planes de recuperación de materia están pensados para los alumnos que promocionan sin haber superado todas las materias o ámbitos. Los diseña y aplica el profesorado que atiende al alumno en cada una de las materias o ámbitos no superados a partir del informe del equipo docente que se ocupó del alumno el curso anterior. También deben revisarse periódicamente en distintos momentos del curso y siempre al final del mismo (*art. 22.7 y 22.8 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre*).

#### **4.10. DIRECTRICES PARA EL ESTABLECIMIENTO, ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO DE PLANES DE ENRIQUECIMIENTO CURRICULAR.**

Cuando el progreso y las características del alumnado permitan identificarle como con altas capacidades intelectuales los profesores, en el seno de la materia que imparten, adoptarán planes de enriquecimiento curricular (*art. 76 de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*).

El objetivo de estos planes de enriquecimiento es estimular el desarrollo de las capacidades de este alumnado a través de iniciativas y experiencias estimulantes y de interés que contribuyan a que alcancen el máximo desarrollo posible de sus capacidades personales (*art. 71.2 de la LOMLOE*).

Los planes, a pesar de que partan de un área de conocimiento concreta, deberán incorporar conocimientos multidisciplinares mediante ampliaciones de contenidos progresivas que permitan decidir si es conveniente y adecuada la flexibilización de su escolarización reduciendo en un curso la duración de la etapa (*art. 23 del RD 217/2022, de 29 de marzo*).

El docente incorporará profundizaciones a los proyectos y situaciones de aprendizaje, incrementará la complejidad de los problemas a resolver, facilitará el desarrollo de experimentos e investigaciones sin abandonar un marco de aprendizaje cooperativo.

#### **4.11 ORIENTACIONES PARA EL DISEÑO Y PUESTA EN PRÁCTICA DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE.**

Según el *art. 14.1 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre*, una situación de aprendizaje es un conjunto



de momentos, circunstancias, disposiciones y escenarios alineados con las competencias clave y con las competencias específicas a ellas vinculadas, que requieran por parte del alumnado la resolución de actividades y tareas secuenciadas a través de la movilización de contenidos, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las competencias. Y según el art. 14.2 de dicho Decreto deberán reunir obligatoriamente las siguientes características:

- Ser globalizadas, es decir, deberán reunir contenidos de varios bloques de una materia.
- Ser estimulantes, es decir, deberán tener interés para el alumnado.
- Ser significativas, es decir, deberán partir de los conocimientos previos del alumnado en relación con contextos cotidianos de los ámbitos personal, social, educativo o profesional.
- Ser inclusivas, es decir, deberán garantizar el acceso a las mismas de todo el alumnado, adecuándolas a sus características evolutivas y a sus ritmos y estilos de aprendizaje.

El Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, dedica el anexo II.C a dar orientaciones para el diseño y el desarrollo de situaciones de aprendizaje. Entre otras cosas nos proporciona los apartados que debe contemplar la estructura general de una situación de aprendizaje, que son:

- Título y contextualización: identificación de la situación a partir de un reto o problema, descripción de la misma, motivación y producto final.
- Fundamentación curricular:
  - Objetivos de etapa a los que pretende contribuir.
  - Descriptores operativos que se desarrollan, vinculados a los criterios de evaluación y competencias específicas.
  - Competencias específicas.
  - Criterios de evaluación, junto a los contenidos de las materias y los contenidos transversales que es necesario movilizar.
- Metodología:
  - Métodos, estilos, estrategias y técnicas.
  - Organización del alumnado y agrupamientos.
  - Cronograma y organización del tiempo.
  - Organización del espacio.
  - Materiales y recursos.
- Planificación de actividades y tareas.
- Atención a las diferencias individuales.
- Proceso de evaluación: indicadores de logro en los que se subdividan los criterios de evaluación, técnicas e instrumentos de evaluación, criterios y herramientas para la calificación, momentos en que se evaluará y agentes evaluadores.
- Valoración de la situación de aprendizaje.

También proporciona indicaciones para su desarrollo en la práctica estableciendo varias fases en secuencia:

- Una primera fase de motivación, en la que a través del uso de distintos elementos atractivos (lecturas, materiales tangibles, decoración, visitas...) se tratará de activar los conocimientos previos del alumnado y de que hagan inferencias, planteen hipótesis y tengan conflictos cognitivos entre iguales.
- Una segunda fase de desarrollo en la que se potenciará la realización de actividades de observación, investigación, experimentación y exploración que ayuden al alumnado a resolver



retos planteados. Para ello es decisiva la diversidad de espacios y agrupamientos y la elección de materiales variados, atractivos y estimulantes.

- Y para finalizar la fase del producto final con su difusión y comunicación. Es una fase de cierre o síntesis en la que se reflexiona sobre el propio aprendizaje valorando el proceso llevado a cabo, difundiendo los resultados a la comunidad educativa mediante dosieres, exposiciones, reproducciones artísticas, mercadillo u otro tipo de soportes y medios.

Además, la evaluación estará presente de diferentes modos: una evaluación continua que permita realizar modificaciones durante su desarrollo para adecuarla a las necesidades, capacidades e intereses de los alumnos, un proceso colaborativo que permita a los alumnos practicar la autoevaluación, la coevaluación y la metacognición (aprender a aprender) y una evaluación de la situación de aprendizaje en sí que valore si la definición de los elementos curriculares ha sido adecuada, analice si su desarrollo e impacto ha sido satisfactorio y recoja, analice e interprete un conjunto de datos que permitan elaborar un informe para prevenir dificultades y mejorar el diseño de futuras situaciones de aprendizaje.

#### **4.12 DIRECTRICES PARA LA EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y LA PRÁCTICA DOCENTE.**

La finalidad de la evaluación del proceso de enseñanza y la práctica docente es asegurar la calidad de ambos, garantizar la equidad en la educación y mejorar el trabajo del profesorado a la vez que impulsa su desarrollo profesional.

En las programaciones didácticas de todas las materias los departamentos didácticos incorporarán el procedimiento con que se evaluarán dichas programaciones en diferentes aspectos: su proceso de elaboración, los contenidos que incorpora, cuál ha sido su grado de cumplimiento, cómo se revisa y la manera en que se informa sobre ella a alumnos y familias. En las programaciones de aula el profesorado incorporará un apartado en el se detalle cuál va a ser la forma de evaluar los mismos aspectos y además si se ajusta a las indicaciones dadas desde el departamento didáctico.

Por su parte de la práctica docente se evaluarán su planificación tanto respecto de la coordinación didáctica como de los apartados de la programación didáctica y de aula, la motivación del alumnado inicial y durante el proceso, la actuación en el aula tanto en las actividades, materiales y recursos didácticos utilizados como en su organización y clima, el seguimiento de lo programado, su contextualización y la información al alumnado y la idoneidad de los instrumentos de evaluación utilizados y los indicadores de logro formulados.

Las técnicas e instrumentos que se utilizarán para evaluar el proceso de enseñanza y la práctica docente incluirán el análisis de los documentos de planificación institucional (Proyecto Educativo, Programación General Anual, Propuesta Curricular y Programaciones Didácticas), la observación, grupos de discusión en los órganos de coordinación docente, cuestionarios y diarios del profesor.

La evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente será continua de manera que permanentemente se estén revisando, actualizando y mejorando. No obstante, trimestralmente y al final de curso se sacarán conclusiones.

La evaluación la llevarán a cabo profesores, de los documentos que han diseñado y su propia acción docente, los jefes de departamento, de las programaciones didácticas, y el equipo directivo, de las programaciones didácticas y del funcionamiento de los departamentos didácticos y demás órganos de coordinación docente.



## 5 PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA CURRICULAR

El seguimiento y la evaluación de la propuesta curricular será permanente y continuo y ha de permitir la introducción de las correcciones o modificaciones necesarias para alcanzar los objetivos marcados o incluso, si las circunstancias así lo aconsejan, incluir nuevos objetivos para hacer frente a las demandas que surjan en el centro.

La evaluación de la propuesta curricular se realizará en las mismas condiciones de participación y progresión que se han utilizado para su elaboración y sus eventuales modificaciones se propondrán y discutirán en la comisión de coordinación pedagógica y demás órganos de coordinación docente y serán aprobadas por el claustro previo informe del Consejo Escolar.

Como en toda evaluación debe contemplarse qué, cómo, cuándo y quién evalúa.

### 5.1 ¿Qué se evalúa?

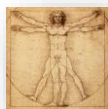
La propia estructura de la propuesta curricular permite identificar un conjunto de indicadores de logro con los que valorar el grado de cumplimiento y satisfacción o elementos críticos sobre los que actuar para su mejora. Por ejemplo:

- Grado de cumplimiento de las competencias clave por parte de los estudiantes que concluyen 4º de ESO: competencias más y menos adquiridas, número de no titulados...
- Análisis de la contribución de las actuaciones generales del centro al desarrollo de las competencias clave.
- Revisión de los criterios de promoción y titulación en función de los casos que se hayan presentado.
- Análisis de la incorporación de contenidos transversales.
- Número y características de los proyectos significativos de carácter interdisciplinar que se hayan desarrollado.
- Valoración de la satisfacción de las familias con la información recibida sobre los resultados de la evaluación del alumnado.

### 5.2. ¿Cómo se evalúa?

Los instrumentos de evaluación de la propuesta curricular deben ser variados y de diferente naturaleza. Por ejemplo:

- Elementos cuantitativos obtenidos de los resultados del proceso de evaluación del alumnado y de las memorias de los departamentos (materias con rendimiento más bajo, descriptores operativos y competencias clave que se alcanzan en menor grado, porcentaje de alumnos que abandonan el sistema o repiten o recuperan las materias pendientes, etc.).
- Grupos de discusión sobre aspectos concretos de la propuesta curricular en los diferentes órganos de coordinación docente. Por ejemplo: en la comisión de coordinación docente sobre la conveniencia de modificar los pesos de los descriptores operativos asociados a alguna competencia clave, en un equipo docente sobre las dificultades encontradas por los alumnos para desarrollar proyectos significativos, en el claustro sobre la contribución de las actividades extraescolares al desarrollo de las competencias clave...
- Cuestionarios sobre determinados aspectos de la propuesta curricular como uno dirigido a las familias sobre el grado de satisfacción con la información recibida, o los planteados a los



profesores sobre el grado de consecución de los objetivos planteados o de cumplimiento de los compromisos adquiridos por el equipo directivo.

### 5.3. ¿Cuándo se evalúa?

Aunque la evaluación sea continua y en cualquier momento que se identifique un elemento que no funciona o es susceptible de mejora debe discutirse la viabilidad de posibles soluciones y su incorporación a la propuesta curricular por la vía establecida, los momentos fundamentales de la evaluación son cada trimestre al valorar los resultados de los alumnos en las evaluaciones de seguimiento y sobre todo al final de curso, en el momento de realizar la memoria y con vistas al curso siguiente.

### 5.4. ¿Quién evalúa?

La responsabilidad de la evaluación de la propuesta curricular corresponde al claustro de profesores, que es quien la aprueba. No obstante, es recomendable que se involucre a toda la comunidad educativa: docentes, alumnado, familias, equipo directivo y órganos colegiados y de coordinación docente.

El proceso de evaluación consistirá en la recogida de todos los datos que aportan los diferentes instrumentos de evaluación (indicadores de logro, resultados de los grupos de discusión, cuestionarios...) con los que el equipo directivo elaborará un informe que se estudiará en la comisión de coordinación pedagógica de la que saldrán las propuestas que se discutirán en el claustro, quién decidirá lo que se aprueba.

Las conclusiones del proceso de evaluación anterior se incorporarán a la memoria de la PGA y servirán de base para la elaboración de la propuesta curricular del curso siguiente.

## ANEXO I

### MAPAS DE RELACIONES COMPETENCIALES DE LAS MATERIAS QUE CONSTITUYEN LA OFERTA EDUCATIVA DEL IES CALISTO Y MELIBEA

#### Biología y Geología

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC						
	C1	C2	C3	C4	C5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4			
Comp. Espec. 1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1				
Comp. Espec. 2	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0				
Comp. Espec. 3	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0				
Comp. Espec. 4	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1				
Comp. Espec. 5	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0				
Comp. Espec. 6	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0			
	2	4	3	0	1	3	0	0	3	6	1	4	2	4	4	3	2	2	2	1	1	3	1	0	1	2	2	6	0	4	1	1	1	2			
	10					3			16					15					8					5				10			5						
Total	72																																				





**Educación en Valores Cívicos y Éticos**

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC				
	C1	C2	C3	C4	C5	P1	P2	P3	S1	S2	S3	S4	S5	D1	D2	D3	D4	D5	P1	P2	P3	P4	P5	C1	C2	C3	C4	E1	E2	E3	C1	C2	C3	C4	
Comp. Espec. 1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Comp. Espec. 2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
Comp. Espec. 3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
Comp. Espec. 4	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Comp. Espec. 5	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	1	0	0	2	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	2	0	0	3	2	3	0	0	5	4	5	3	1	0	0	0	1	0	1	0
<b>Total</b>	7					0			2					3					8					17				1			2				

**Educación Física**

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC				
	C1	C2	C3	C4	C5	P1	P2	P3	S1	S2	S3	S4	S5	D1	D2	D3	D4	D5	P1	P2	P3	P4	P5	C1	C2	C3	C4	E1	E2	E3	C1	C2	C3	C4	
Comp. Espec. 1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Comp. Espec. 2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0
Comp. Espec. 3	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Comp. Espec. 4	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1
Comp. Espec. 5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0
	2	1	1	0	1	0	0	1	2	2	1	0	2	1	1	1	1	0	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1
<b>Total</b>	5					1			7					4					9					6				4			5				

**Educación Plástica, Visual y Audiovisual**

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC				
	C1	C2	C3	C4	C5	P1	P2	P3	S1	S2	S3	S4	S5	D1	D2	D3	D4	D5	P1	P2	P3	P4	P5	C1	C2	C3	C4	E1	E2	E3	C1	C2	C3	C4	
Comp. Espec. 1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Comp. Espec. 2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Comp. Espec. 3	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Comp. Espec. 4	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Comp. Espec. 5	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1
Comp. Espec. 6	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1
Comp. Espec. 7	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1
Comp. Espec. 8	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
	6	6	3	0	0	0	0	0	3	0	3	1	0	4	4	1	0	2	2	0	7	2	2	5	1	5	0	0	0	0	4	3	5	5	4
<b>Total</b>	15					0			7					11					13					11				4			17				

**Física y Química**

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC				
	C1	C2	C3	C4	C5	P1	P2	P3	S1	S2	S3	S4	S5	D1	D2	D3	D4	D5	P1	P2	P3	P4	P5	C1	C2	C3	C4	E1	E2	E3	C1	C2	C3	C4	
Comp.	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0





	L1	L2	L3	L4	L5	1	2	3	EM1	EM2	EM3	EM4	EM5	1	2	3	4	5	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	1	2	3	4	1	2	3	EC1	EC2	EC3	EC4		
Comp. Espec. 1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0		
Comp. Espec. 2	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0		
Comp. Espec. 3	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0		
Comp. Espec. 4	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	
Comp. Espec. 5	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Comp. Espec. 6	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	
	4	1	2	2	4	4	6	2	5	0	0	0	0	1	3	3	0	0	5	0	3	1	3	0	2	2	1	1	0	2	2	2	1	0		
<b>Total</b>	13					12				5					7					12					5				3				5			
	62																																			

**Matemáticas**

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC					
	CL1	CL2	CL3	CL4	CL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4		
Comp. Espec. 1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
Comp. Espec. 2	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	
Comp. Espec. 3	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	
Comp. Espec. 4	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	
Comp. Espec. 5	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
Comp. Espec. 6	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0
Comp. Espec. 7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	
Comp. Espec. 8	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0
Comp. Espec. 9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	
Comp. Espec. 10	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	5	1	2	0	1	1	0	1	6	6	6	4	2	2	7	4	0	4	2	0	1	2	2	0	1	2	1	0	2	8	2	0	1	2		
<b>Total</b>	9					2			24					17					7					4				10			5					
	78																																			

**Música**

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
	CL1	CL2	CL3	CL4	CL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4
Comp. Espec. 1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0
Comp. Espec. 2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0
Comp. Espec. 3	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0
Comp. Espec. 4	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1
	4	2	2	0	0	1	2	1	0	0	1	0	2	1	4	1	1	0	3	1	4	1	0	4	1	0	0	3	0	3	1	3	3	1
<b>Total</b>	8					4			3					7					9					5				6			8			
	50																																	

**Tecnología y Digitalización**

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
	CL1	CL2	CL3	CL4	CL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4
Comp. Espec. 1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0
Comp. Espec. 2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0
Comp. Espec. 3	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0
Comp. Espec. 4	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1





	5	2	8	3	3	1	2	1
<b>Total</b>	25							

**Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial**

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC						
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4			
Comp. Espec. 1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
Comp. Espec. 2	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
Comp. Espec. 3	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
Comp. Espec. 4	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
Comp. Espec. 5	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
Comp. Espec. 6	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
Comp. Espec. 7	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0			
Comp. Espec. 8	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1		
	3	7	7	0	0	2	1	1	2	3	2	4	0	8	2	4	0	2	1	3	2	4	3	1	1	5	3	3	1	2	2	0	7	1			
<b>Total</b>	17					4			11					16					13					10				6			10						

**Segunda Lengua Extranjera (Francés y Alemán)**

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC						
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4			
Comp. Espec. 1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
Comp. Espec. 2	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0
Comp. Espec. 3	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Comp. Espec. 4	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0
Comp. Espec. 5	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Comp. Espec. 6	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	
	4	1	2	2	4	4	6	2	5	0	0	0	0	1	3	3	0	0	5	0	3	1	3	0	2	2	1	1	1	0	2	2	2	1	0		
<b>Total</b>	13					12			5					7					12					5				3			5						

**Religión (católica)**

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC						
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4			
Comp. Espec. 1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0		
Comp. Espec. 2	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0		
Comp. Espec. 3	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
Comp. Espec. 4	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1
Comp. Espec. 5	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	
Comp. Espec. 6	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0		
	3	2	2	1	2	0	0	2	0	1	2	1	1	3	0	1	1	0	2	1	3	2	3	2	1	3	3	2	2	2	3	1	3	1			
<b>Total</b>	10					2			5					5					11					9				6			8						



**Materia Alternativa a la Enseñanza de Religión**

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE				CCEC				
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4		
Comp. Espec. 1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0
Comp. Espec. 2	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Comp. Espec. 3	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0
Comp. Espec. 4	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1
Comp. Espec. 5	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0
Comp. Espec. 6	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0
	3	2	2	1	2	0	0	2	0	1	2	1	1	3	0	1	1	0	2	1	3	2	3	2	1	3	3	2	2	2	3	1	3	1	3	1
	10					2			5					5					11					9				6				8				
Total	56																																			



# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

Curso 2023/24  
**1º . 3º de ESO**



*Conforme al **DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre**,  
por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria  
en la Comunidad de Castilla y León, publicado en el **BOLETÍN OFICIAL DE CASTILLA Y LEÓN**  
(BOCYL) el 30/09/2022.*





# Índice/EPVA1.3

<b>0. LEGISLACIÓN VIGENTE.....</b>	<b>56</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>57</b>
1.1. Conceptualización y características de la materia.....	59
1.2. Elementos del del Currículo .....	62
1.3. Organización de los cursos de Educación Secundaria Obligatoria.....	62
1.4. Objetivos Generales de la Etapa para de Educación Plástica, Visual y Audiovisual .....	66
<b>2. DISEÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL y MEDIDAS DE REFUERZO DE MATERIAS PENDIENTES.....</b>	<b>6</b>
2.1. Diseño de la prueba de Evaluación Inicial para alumnos de 1º de ESO	
2.2. Medidas de REFUERZO Y RECUPERACIÓN de materias PENDIENTES de cursos anteriores.	
<b>3. COMPETENCIAS Clave y Competencias Específicas y su vinculación con los Descriptores Operativos: Mapa de relaciones competencias y perfil de salida de los alumnos .....</b>	<b>63</b>
3.1. Competencias clave .....	73
3.2. Competencias específicas para EPVA y Descriptores operativos: Mapa de relaciones competencias .....	73
3.3. Competencias específicas para Educación Plástica, Visual y Audiovisual.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
3.4. Criterios de evaluación y contenidos para 1º curso de ESO .....	97
3.5. Criterios de evaluación y contenidos para 3º curso de ESO .....	102
<b>4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS .....</b>	<b>73</b>
4.1. Metodología didáctica.....	73
4.2. Organización de espacios y agrupamientos .....	76
4.3. Organización de las situaciones de aprendizaje .....	76
4.4. Elementos transversales .....	77
<b>5. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS Y UNIDADES DIDÁCTICAS .....</b>	<b>73</b>
5.1. Contenidos-Currículo de la materia de EPVA y Secuenciación de contenidos a lo largo del curso.....	73
5.2. Organización de las situaciones de aprendizaje .....	76
<b>6. PROYECTOS SIGNIFICATIVOS .....</b>	<b>73</b>
6.1. Proyectos significativos y su importancia en su utilización en el aula .....	75
6.2. Concreción de Proyectos significativos del departamento.....	76
<b>7. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS DE DESARROLLO CURRICULAR .....</b>	<b>73</b>
7.1. Materiales y Recursos didácticos del departamento .....	73
7.2. Recursos materiales.....	76
7.3. Recursos digitales.....	76
<b>8. PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO vinculados con la materia de EPVA .....</b>	<b>73</b>
8.1. Plan TIC y mejora de la Competencia Digital educativa del centro, del profesorado y del alumnado .....	73
8.2. Plan Audiovisual 1.....	73
8.3. Plan de fomento a la Lectura.....	76
8.4. Planes de Convivencia, Igualdad y actividades para la prevención del bullying escolar.....	78
<b>9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES .....</b>	<b>73</b>
9.1. Actividades complementarias y extraescolares programadas por el departamento.....	73
<b>10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....</b>	<b>73</b>
10.1. Atención a las diferencias individuales del alumnado .....	73
<b>11. EVALUACIÓN del alumnado, de la práctica docente y de la programación.....</b>	<b>73</b>
11.1. Evaluación del Alumnado y de su proceso de aprendizaje y vinculación de sus elementos.....	79
11.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación .....	104
11.3. Évaluación de la práctica docente y de la programación.....	105
<b>12. CONTENIDOS de cada materia Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN .....</b>	<b>73</b>
12.1. Criterios de Evaluación y Contenidos de los niveles de Educación Plástica Visual y Audiovisual.....	79
<b>13. INTEGRACIÓN DE LAS TICS en la materia de Educación. Plástica, Visual y Audiovisual .....</b>	<b>73</b>
13.1. Plataformas digitales del departamento.....	81
13.2. Planes y Proyectos TIC del centro en los que participa el departamento .....	82
13.3. Actividades TIC y su adecuación conforme a la rúbrica de evaluación del centro.....	82
<b>ANEXO 1. SITUACIONES de APRENDIZAJE. Educación Plástica, Visual y Audiovisual 1º/3º/4º de ESO (Final Doc) .....</b>	<b>(256)</b>



## 0. LEGISLACIÓN VIGENTE *(Actualizada curso 2023-24)*

### Legislación a nivel estatal

[Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación](#)

BOE, n.º 106, de 4 de mayo de 2006

[Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.](#)

BOE, n.º 340, de 30 de diciembre de 2020

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

BOE, n.º 76, de 30 de marzo de 2022

### Legislación a nivel autonómica

[DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.](#)

BOCYL, n.º 190, de 30 de septiembre de 2022.

## 1. INTRODUCCIÓN

Como ya se ha indicado en las **INDICACIONES GENERALES del CENTRO** establecidas por la CCP a lo largo de sus anteriores reuniones durante el presente curso, la **propuesta curricular** es el documento institucional por el que los centros educativos concretan el currículo aprobado por la Comunidad de Castilla y León en el *Decreto 39/2022, de 29 de septiembre*, para la Educación Secundaria Obligatoria desarrollándolo y completándolo para adaptarlo a su realidad socioeducativa. Y como también se ha indicado ya, en este curso 2023-2024 se implanta la LOMLOE en todos los cursos tanto de ESO como de Bachillerato, por lo que este curso se completa con los cursos 2º y 4º de ESO se conforme a la disposición Final primera del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

**PROGRAMACIONES DIDÁCTICA.** Y si la propuesta curricular forma parte del proyecto educativo del centro y se actualizará anualmente por ser también parte integrante de su programación general anual, *compete a los Departamentos didácticos y los profesores integrantes de cada uno el desarrollo las PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS de cada materia*, conforme a dichas directrices establecidas para el centro, desarrolladas en la CCP y ratificadas por el Claustro y el Consejo Escolar del centro.

De esta forma, procedemos a continuación al desarrollo de los elementos que conforman dicho documento.



**E**n relación con el artículo 12 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y según desarrolla el anexo II del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, se fijan las competencias específicas de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, así como los criterios de evaluación y los contenidos. Según el desarrollo del anexo II al que se refiere dicho Real Decreto:



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

**La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra** todas las dimensiones de la imagen: plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas y formatos utilizados. La imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

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

La materia está diseñada a partir de **ocho competencias específicas** que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado. De hecho, el enfoque eminentemente práctico de la materia conlleva que el alumnado se inicie en la producción artística sin necesidad de dominar las técnicas ni los recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción.

**Los saberes básicos** de la materia se articulan en cuatro bloques. El primero lleva por título «Patrimonio artístico y cultural» e incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas. El segundo, denominado «Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica», engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión. El tercer bloque, «Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos», comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y



etapas del proceso creativo. Por último, el bloque «Imagen y comunicación visual y audiovisual» incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

**La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual** requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción de continua participación combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima. El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantea 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.



## 1.1. CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA

### *Educación Plástica Visual y Audiovisual*

La conceptualización y características de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual se establecen en el **anexo III del Decreto 39/2022**, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

[Puede consultarse dicha información desde este enlace](#)



(VER PÁGINAS del documento ...

*Educación Plástica, Visual y Audiovisual (1º-3º de ESO - Páginas 230-246)*

## 1.2. ELEMENTOS del CURRÍCULO

A los efectos de lo dispuesto en el **artículo 13 del Real Decreto 157/2022**, de 1 de marzo, se entiende por currículo el conjunto de **objetivos, competencias, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de esta etapa educativa**.



**Los elementos que conforman el currículo, según establece y del artículo 5 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, son:**

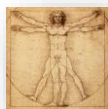
- *Objetivos de etapa*
- *Competencias clave*
- *Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica*
- *Competencias específicas*
- *Mapas de relaciones competenciales*
- *Criterios de evaluación.*
- *Mapas de relaciones criterios.*
- *Contenidos de materia.*
- *Contenidos de carácter transversal.*
- *Principios pedagógicos.*
- *Principios metodológicos.*
- *Situaciones de aprendizaje*

*Considerando las definiciones recogidas en el artículo 2 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y al amparo de lo dispuesto en el artículo 6.2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, se define:*

- a) **Objetivos de etapa:** Los 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:** Los 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 en 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:** Los desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área 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 áreas o ámbitos y los criterios de evaluación.
- d) **Criterios de evaluación:** Los referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada área en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.
- e) **Contenidos:** Los 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:** Las actividades conectadas 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.

### **1.3. ORGANIZACIÓN de los CURSOS de EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA**

La etapa de Educación Secundaria Obligatoria comprende cuatro cursos académicos que se organizan en materias, las cuales están orientadas a la adquisición de los objetivos y al desarrollo de las competencias del alumnado.



*De acuerdo con los artículos 8 y 10 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y según se refiere el artículo 15 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre:*

**Las materias del 1º curso de ESO serán las siguientes:**

- a) *Biología y Geología.*
- b) *Educación Física.*
- c) ***Educación Plástica, Visual y Audiovisual.***
- e) *Geografía e Historia.*
- f) *Lengua Castellana y Literatura.*
- g) *Lengua Extranjera.*
- h) *Matemáticas.*
- j) *Tecnología y Digitalización.*
- h) *Una materia optativa:*

**Las materias del 3º curso de ESO serán las siguientes:**

- a) *Biología y Geología.*
- b) *Educación en Valores Cívicos y Éticos.*
- c) *Educación Física.*
- d) *Física y Química.*
- e) *Geografía e Historia.*
- f) *Lengua Castellana y Literatura.*
- g) *Lengua Extranjera.*
- h) *Matemáticas.*
- i) *Una materia a elegir entre Música o **Educación Plástica, Visual y Audiovisual.***
- j) *Tecnología y Digitalización.*
- k) *Una materia optativa.*

Todos los grupos de alumnos contarán en su horario lectivo con una sesión de tutoría semanal. Además, según el artículo 17 de dicho decreto, La materia de religión en educación secundaria obligatoria será de oferta obligada y de elección voluntaria. El alumnado que no reciba enseñanzas de religión cursará una materia que se basará en la realización de proyectos significativos vinculados a los aspectos más transversales del currículo, que de forma contextualizada recoja los valores, tradiciones y cultura de Castilla y León.

*Además, a cada una de estas materias se asocian una serie de competencias específicas, criterios de evaluación y los contenidos, conforme con el artículo 12 Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y según desarrolla el artículo 9 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.*

Así bien, visto lo anterior, **Educación Plástica, Visual y Audiovisual** es una materia que se imparte en primero y terceros de la educación secundaria y la distribución horaria para el curso se establece de la siguiente manera:

- **1º curso de educación secundaria: 3 horas lectivas semanales.**
- **3º curso de educación secundaria: 3 horas lectivas semanales.**

#### **1.4. OBJETIVOS GENERALES de la ETAPA de ESO**

*Según el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos/as las capacidades que les permitan alcanzar unos objetivos generales de etapa. De acuerdo con el artículo 6 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, a*





*continuación, se detallan los objetivos y la relación de estos con los descriptores el Perfil de salida, según desarrolla el anexo I.C de este mismo decreto.*

- 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. (CCL5, CP3, CD4, CPSAA3, CC3)*
- 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. (STEM3, STEM5, CD5, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3)*
- 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. (CCL5, CPSAA2, CPSAA3, CC2, CC3, CCEC4)*
- 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. (CP3, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1, CCEC3).*
- 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. (CCL2, CCL3, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, STEM5, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA5, CE3)*
- 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. (CCL3, CCL5, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5)*
- 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. (CCL1, CCL2, CCL5, STEM3, STEM5, CD3, CD4, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE2, CE3)*
- h) *Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura. (CCL1, CCL2, CCL3, CCL4, CCL5, CP2, CP3, STEM3, STEM4, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3)*
- i) *Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada. (CP1, CP2, CP3)*
- 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. (CCL1, CCL5, CP3, CC1, CC2, CC3, CC4, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4)*
- 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. (CCL1, CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CC4, CCEC3)*

- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación. (CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4)*
- m) Conocer, analizar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León. (CCL4, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2)*
- n) Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y oportunidad de desarrollo para el medio rural, protegiéndolo, y apreciando su valor y diversidad. (STEM5, CD4, CC3, CC4, CE1, CE3)*
- ñ) Reconocer y valorar el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León indagando sobre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología y su valor en la transformación y mejora de su sociedad, de manera que fomente la iniciativa en investigaciones, responsabilidad, cuidado y respeto por el entorno. (CCL3, CP1, STEM4, STEM5, CD1, CPSAA2, CC3, CC4, CE1)*

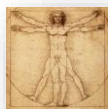
## 2. DISEÑO de las PRUEBAS de EVALUACIÓN INICIAL y de MATERIALES de REFUERZO para alumnos con la MATERIA PENDIENTE de cursos anteriores.

### 2.1. DISEÑO de una PRUEBA de EVALUACIÓN INICIAL para EPVA de ESO.

**E**n los cursos de la ESO y sobre todo en el Primer curso, se hace imprescindible conocer el nivel curricular con el que vienen los alumnos, teniendo en cuenta que provienen de diferentes centros de educación primaria. Por este motivo se hace imprescindible diseñar pruebas que nos permitan conocer y obtener unas referencias y unos indicadores sobre el punto de partida de los alumnos.

Dicho lo anterior, en nuestro departamento hemos elaborado la siguiente **Guía de Evaluación** que nos servirá de modelo para realizar las pruebas de Evaluación Inicial y que utilizaremos para determinar este nivel inicial de nuestros alumnos en **3º y 4º de ESO**, pero sobre todo de **1º de ESO**.

Criterios de Evaluación	Instrumentos de Evaluación	Nº Sesiones	Agente Evaluador	Observaciones
Conoce y comprende los elementos básicos del lenguaje Visual y Audiovisual.	Prueba práctica de contenidos mediante tarea en el aula/Guía de observación	2 sesiones	Profesor/a de Plástica	<i>Evaluar la capacidad del alumno para identificar elementos visuales y audiovisuales en obras de arte y medios de comunicación.</i>



<i>Utiliza correctamente los materiales y las técnicas básicas en la creación artística.</i>	Práctica en el aula	3 sesiones	Profesor/a	<i>Observar la destreza y habilidad del alumno al utilizar materiales como lápices, pinceles y técnicas como el dibujo y la pintura.</i>
<i>Demuestra comprensión de la relación entre la forma y el contenido en sus creaciones.</i>	Proyecto artístico individual	2 sesiones	Profesor/a	<i>Evaluar la capacidad del estudiante para expresar ideas a través de sus obras, considerando la relación entre forma y contenido.</i>
<i>Participa activamente en actividades grupales que fomentan la expresión artística.</i>	Evaluación durante actividades colaborativas	2 sesiones	Profesor/a	<i>Observar la participación del alumno en proyectos grupales y su capacidad para trabajar en equipo.</i>
<i>Comprende la importancia del arte y el patrimonio de la Comunidad de Castilla y León y los medios audiovisuales en la sociedad.</i>	Debate en clase	1 sesión	Profesor/a	<i>Evaluar la capacidad del estudiante para expresar opiniones y comprender el papel del arte y los medios en la sociedad.</i>

- *Esta tabla es únicamente una referencia, si bien cada profesor podrá utilizar cualquier otro instrumento que considere oportuno para obtener los datos del nivel inicial de sus alumnos y teniendo en cuentas sus diferentes características y capacidades.*

## 2.2. MEDIDAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES Y QUE REPITEN CURSO

El PLAN DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN de alumno PENDIENTES, puede consultarse y descargarse desde el siguiente enlace: <https://ugarridog.wixsite.com/epva5/plan-recuperacion-pendientes>

Los alumnos con la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual pendiente de cursos anteriores, deberán seguir las medidas de Refuerzo y recuperación que se indican a continuación.

Dichas medidas perseguirán la consecución de los conocimientos mínimos necesarios para poder superar la asignatura. Para ello, a principio de curso se pondrá a disposición de los alumnos con materias pendientes un **CUADERNO de PRÁCTICAS** a realizar y que le ayudarán a adquirir las destrezas necesarias para poder aprobar el examen que se convocará y practicar los contenidos prácticos de la materia. Dicho cuadernito estará disponible a través de las **plataforma web del departamento [www.artenred.es](http://www.artenred.es) y a través de la plataforma TEAMS**. Los alumnos tendrán la obligación de entrar en dichas plataformas y descargar las fichas e instrucciones para su correcta realización, para lo cual serán incluidos en dicha plataforma como alumnos del grupo de pendientes.

El alumno con la materia suspensa, para poder superar la materia deberá entregar dicho cuaderno de prácticas y presentarse al examen que se convocará en tiempo y forma. Dicho examen tendrá dos convocatorias, una en el mes de marzo y otro en el mes de junio en caso de no aprobar en la convocatoria inicial.

**En dicho Cuaderno de láminas** se indicarán las instrucciones y las tareas que el alumno deberá realizar para poder superar la materia. En algunos casos particulares (únicamente en los grupos de ESO) se podría sustituir el examen por "**Trabajos prácticos**" o sumar dichos "trabajos" al examen y hallar "una nota media".



## MEDIDAS DE REFUERZO PARA ALUMNOS QUE REPITEN CURSO y NO SUPERARON LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DURANTE EL CURSO ORDINARIO

Teniendo en cuenta el carácter instrumental de la materia y que raramente no superan la materia los alumnos que se esfuerzan mínimamente, se tratará en la medida de lo posible averiguar los motivos por los que no alcanzó el aprobado y no realizó las tareas.

Dado que no existe fijada una hora lectiva de Pendientes para poder guiar las medidas de recuperación, los alumnos deberán preparar la materia por su cuenta con independencia de que puedan consultar sus dudas al profesor responsable de las materias pendientes en cualquier momento a lo largo del curso. También podrán utilizar la plataformas TEAMS O MOODLE para consultar cuantas dudas necesiten.

Como ya se ha indicado al principio, Los Cuadernos de láminas están disponibles a través de la plataforma web [www.artenred.es](http://www.artenred.es), accesible desde el siguiente enlace:

<https://ugarridog.wixsite.com/epva/plan-recuperacion-pendientes>



### 3. COMPETENCIAS CLAVE y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS) y SU PERFIL de SALIDA

**COMPETENCIAS Clave y Competencias Específicas. Su vinculación con los Descriptores Operativos: Mapa de relaciones competencias y perfil de salida de los alumnos**

- 3.1. Competencias Clave y perfil de salida del alumnado
- 3.2. Competencias Específicas para Educación Plástica, Visual y Audiovisual
- 3.3. Vinculación de las competencias específicas con los Descriptores operativos. Mapa de relaciones competenciales y perfil de salida.

#### 3.1. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO

Según el artículo 11 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, las competencias clave que se deberán adquirir al término de la enseñanza básica y a cuyo logro deberá contribuir la educación secundaria son:

- 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.*

Las competencias y los objetivos de la etapa están íntimamente relacionados. Se entiende que el dominio de cada una de ellas contribuye al logro de los objetivos y viceversa.

El **PERFIL de SALIDA del alumnado al término de la enseñanza básica determina** el nivel esperado al término de la educación básica. *Según establece el artículo 11 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo*, el Perfil de salida fija las competencias clave que el alumnado debe haber adquirido y desarrollado al terminar la educación básica. Este Perfil de salida identifica y define, en conexión con los retos del siglo XXI, las competencias clave que se espera que los alumnos y alumnas hayan desarrollado al completar esta fase de su itinerario formativo. Así, el Perfil de salida constituye el referente para del desempeño competencial para la promoción entre los distintos cursos y titulación de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria.

**El Perfil de salida**, entonces, *debe fundamentar las decisiones curriculares, las estrategias y las orientaciones metodológicas de la práctica docente.*

Según afirma este mismo decreto, 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.

**A cada una de las COMPETENCIAS CLAVE** se asocian unos **DESCRIPTORES OPERATIVOS** que, en conjunto, concretan las capacidades que el alumnado debe adquirir al término de la etapa de Educación Secundaria. 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.

Estos **DESCRIPTORES OPERATIVOS de las competencias clave** para la enseñanza básica se describen a continuación, de acuerdo con el *anexo I.B al que se refiere el artículo 8 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre. Además, el anexo I.C de este mismo decreto determina la relación de este perfil con los objetivos de etapa.*

**Competencia en comunicación lingüística (CCL).** 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)** 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)** 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)** 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)** Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

**CPSAA1.** Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

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

**CPSAA3.** Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las





incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

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

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

**Competencia ciudadana (CC)** Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

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

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

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

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

**Competencia emprendedora (CE)** 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)** 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.

### 3.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS de EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

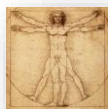
*En relación con el artículo 12 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y según desarrolla el anexo II del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, se fijan las competencias específicas de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, así como los criterios de evaluación y los contenidos. Según el desarrollo del anexo II al que se refiere dicho Real Decreto:*

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

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas y formatos utilizados. La imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

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

La materia está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión



culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado. De hecho, el enfoque eminentemente práctico de la materia conlleva que el alumnado se inicie en la producción artística sin necesidad de dominar las técnicas ni los recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción.

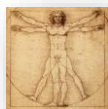
Los saberes básicos de la materia se articulan en cuatro bloques. El primero lleva por título «Patrimonio artístico y cultural» e incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas. El segundo, denominado «Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica», engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión. El tercer bloque, «Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos», comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo. Por último, el bloque «Imagen y comunicación visual y audiovisual» incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción continua combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima. El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee cada situación, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

### 3.3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS para Educación Plástica, Visual y Audiovisual y su vinculación con los descriptores operativos del perfil de salida

Conforme al anexo II del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, a continuación, se detallan las competencias específicas de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y su conexión con los descriptores del Perfil de salida. Según el artículo 11 de este mismo decreto, el mapa de relaciones competenciales representa la vinculación de los descriptores operativos del Perfil de salida con las competencias específicas. Permitirá determinar la contribución de cada materia al desarrollo competencial del alumnado.

<b>Competencias específicas para Educación Plástica, Visual y Audiovisual de Educación Secundaria</b>	<b>Descriptores del Perfil de salida</b>
1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas	CCL1, STEM1, CD2,



<i>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.</i>	CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2
<i>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</i>	CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3
<i>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.</i>	CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4
<i>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.</i>	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2
<i>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.</i>	CCL2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4
<i>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.</i>	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3
<i>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.</i>	CCL2, CCL3, STEM1, STEM3, STEM4, CD1, CD5, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4
<i>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.</i>	CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

Además, según este mismo artículo 11 de dicho decreto, La vinculación de los descriptores operativos del Perfil de salida con los criterios de evaluación de cada competencia específica para cada curso vendrá representada por el **mapa de relaciones criterios**.

El conjunto de **mapas de relaciones criterios** de las diferentes materias y ámbitos de un mismo curso permitirá deducir el grado de consecución y desarrollo de las competencias clave y objetivos previstos para el nivel correspondiente, para tomar decisiones objetivas respecto de la promoción y, en su caso, titulación del alumnado.



## 4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

4.1. Metodología didáctica.....	73
4.2. Organización de espacios y agrupamientos.....	76
4.3. Organización de las situaciones de aprendizaje.....	76
4.4. Elementos transversales.....	77

De conformidad con lo establecido en el artículo 6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se establecen los principios pedagógicos que vertebran la etapa de Educación Secundaria. Así, el artículo 12 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, desarrolla la concreción de los principios pedagógicos generales de dicho Real Decreto, que son:

- a) La atención individualizada.
- b) La atención y el respeto a las diferencias individuales.
- c) La respuesta ante las dificultades de aprendizaje identificadas previamente o a las que vayan surgiendo a lo largo de la etapa.
- d) La potenciación de la autoestima del alumnado.
- e) La actuación preventiva y compensatoria que evite desigualdades derivadas de factores de cualquier índole, en especial de los personales, sociales, económicos o culturales.
- f) La promoción, en colaboración con las familias, del desarrollo integral del alumnado, atendiendo a su bienestar psicofísico, emocional y social, desde la perspectiva del respeto a sus derechos y al desarrollo de todas sus potencialidades.
- g) El trabajo en equipo, favoreciendo la coordinación de los diferentes profesionales que desarrollan su labor en el centro.
- h) La continuidad del proceso educativo del alumnado, al objeto de que la transición de la etapa de educación primaria a la de educación secundaria obligatoria sea positiva.

### 4.1. METODOLOGÍA DIDÁCTICA. Aprendizaje competencial.

Todos los elementos que constituyen el proceso de aprendizaje competencial se integran en situaciones de aprendizaje. De acuerdo con el artículo 12 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se planificarán situaciones de aprendizaje para la adquisición y desarrollo, tanto de las competencias clave como de las competencias específicas. Estas situaciones contextualizadas implican la puesta en práctica, de forma integrada, de competencias y contenidos, a través de un problema motivador, relevante y significativo.

En la materia de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual**, en todos los cursos, se trabaja con situaciones de aprendizaje que están contextualizadas en la realidad del alumno. De esta manera, el alumno se siente motivado, es consciente de su aprendizaje y eso le ayuda a transferir ese aprendizaje a otros contextos. Se organizan en torno a un reto, motivador y también contextualizado en el entorno de los alumnos, conectado con un objetivo de ciudadanía global y ética del cuidado.

En cada situación, el alumno trabaja de forma práctica siguiendo la secuencia de aprendizaje, **APRENDO**, que finaliza con un entregable o reto.

- **Activar:** Presentar contextos reales y cercanos que activen los conocimientos previos a los que conectar los nuevos.



- **Procesar:** Razonar activamente sobre lo que se está aprendiendo mediante el análisis, debate, uso, indagación u otras formas de procesamiento.
- **Abstraer:** Incorporar otras situaciones en las que también se aplique lo que se está aprendiendo, pasando de lo concreto a lo abstracto.
- **Comprender:** Dar significado a lo que está aprendiendo y poder aplicarlo a nuevos contextos.
- **Consolidar:** Practicar en situaciones múltiples haciendo visibles los principios abstractos subyacentes, para fortalecer su comprensión y dominio.
- **Desafiar:** Proponer actividades que permitan a los alumnos probar sus conocimientos o plantear hipótesis o alternativas, indagar o inventar situaciones donde aplicarlos...
- **Producir:** Plantear la creación de entregables donde se aplique lo aprendido dotándolo de utilidad práctica.

## Diversidad e inclusión

Proyecto basado en los principios del diseño universal del aprendizaje. De acuerdo con los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), las situaciones de aprendizaje facilitan múltiples medios de representación (qué se va a aprender) y de acción y expresión (cómo se va a aprender), así como múltiples formas de implicación (por qué se aprende). Se pretende que todo el alumnado, independientemente de sus circunstancias y características, estén **presentes**, sean **participativos** y sean **capaces de producir**.

- 1) **Alumnos presentes.** Todos los alumnos y alumnas deben poder acceder a los aprendizajes; por eso, se emplean diversos soportes y formatos para trabajar los nuevos conocimientos: vídeos, audios, infografías...; iconos en las órdenes de las primeras unidades de primero, o una fuente propia que facilita la lectura.
- 2) **Alumnos participativos.** Todo el alumnado, independientemente de su estilo de aprendizaje debe encontrar motivación y participar en el aula. Por eso, se facilitan diversas metodologías y tipos de actividades: trabajo individual, trabajo en equipo, rutinas de trabajo (para los alumnos que sienten seguridad en la repetición), retos (para los alumnos que necesitan una novedad), propuestas de trabajo fuera del aula, actividades digitales, situaciones que parten de una variedad de contextos, transferencia de lo aprendido y utilidad del aprendizaje, trabajo de la metacognición para que sean conscientes de sus progresos.
- 3) **Alumnos capaces de producir.** Se facilitan diferentes canales para que los alumnos expresen lo aprendido, sin la obligación de hacerlo siempre de una misma forma. Se proponen actividades cuya resolución es visual, oral, cinestésica, escrita... Se utilizan también diferentes recursos de apoyo: plantillas, organizadores visuales, consejos de expresión oral

Desde este enfoque, el diseño inicial de la enseñanza se realiza teniendo en cuenta de forma global la atención a las diferencias individuales del alumnado en su acceso al aprendizaje, sin necesidad de adaptar de forma particular las características de la enseñanza. Las situaciones de aprendizaje diseñadas a partir de este principio permiten desarrollar la competencia de aprender a aprender y sentar las bases de aprendizaje a lo largo de la vida y fomentar procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se adapten a las necesidades, las características y los ritmos de aprendizaje del alumnado.



## Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es un modelo que no solo responde a las necesidades de una sociedad multicultural y diversa como la nuestra, sino que respeta las particularidades del individuo, contribuyendo decididamente a potenciar el desarrollo integral del alumnado. El aprendizaje cooperativo es una opción metodológica que valora positivamente la diversidad y obtiene beneficios evidentes de situaciones marcadas por la heterogeneidad. Los diferentes niveles de desempeño, de culturas de origen o de capacidades del alumnado se convierten en un poderoso recurso de aprendizaje.

El aprendizaje cooperativo está presente en todas las situaciones de aprendizaje como una forma más de trabajar en el aula, como una rutina más de clase, totalmente incluida en la secuencia de aprendizaje. Las rutinas cooperativas que se plantean son técnicas cooperativas que permiten cooperativizar todas las situaciones y actividades del aula. Responden a estas características:

1. *No incluyen una tarea concreta.*
2. *Tienen diferentes niveles de andamiaje*
3. *Cumplen la tríada cooperativa: la interdependencia positiva, la participación equitativa y la responsabilidad individual.*
4. *Articulan una serie de escenarios cooperativos.*

En todas las situaciones de aprendizaje se trabaja un contenido cooperativo, con la finalidad de que los alumnos adquieran las destrezas necesarias para cooperar cada vez mejor; cuanto mejor cooperen, más eficaz será su trabajo individual y el de su equipo.

## Aprender a pensar.

El desarrollo del pensamiento está presente en las situaciones de aprendizaje como una dinámica más incluida en la secuencia de aprendizaje. Las estrategias de pensamiento fomentan el hábito de pensar de forma ordenada y son un andamiaje para facilitar el aprendizaje. Se organizan según la función cognitiva que trabajan y se secuencian por ciclo según el nivel madurativo de los alumnos, fomentando el desarrollo del hábito de pensar en estos.

Cada estrategia desarrolla una función cognitiva o metacognitiva. Estas funciones son las que nos permiten recibir, procesar y elaborar información para llevar a cabo cualquier tarea:

1. *Comprensión*
2. *Argumentación*
3. *Clasificación*
4. *Secuenciación*
5. *Análisis*
6. *Toma de decisiones*
7. *Solución de problemas*
8. *Autoconomiento*
9. *Pensamiento creative*

En las situaciones de aprendizaje se trabaja de forma explícita un objetivo del pensamiento relacionado con una de las funciones anteriores, a través de una estrategia concreta. Además, a lo largo de cada situación de aprendizaje, se trabaja una décima función, la Autorregulación, través de preguntas de reflexión y metacognición y a través de las escalas de autoevaluación del reto.





## 4.2. Organización del espacio y agrupamientos

Los Espacios con los que cuenta nuestro Departamento de Dibujo-Artes Plásticas durante el presente curso 2023/24 son: El **AULA DE PLÁSTICA o de EXPERIENCIAS ARTÍSTICAS** y el **AULA DE INFORMÁTICA 2** dotada con 16 ordenadores con conexión a internet y el software necesario para desarrollar los contenidos del bloque digital de las materias del departamento (Ed. Plástica y Dibujo técnico de bachillerato).

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

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

Por su valor intrínseco en el fomento de la adquisición y el desarrollo de habilidades como la autonomía, la toma de decisiones responsable y el trabajo en equipo, es importante que se conformen grupos de trabajo heterogéneos para realizar trabajos cooperativos. Antes de iniciar los trabajos, es imprescindible que se proporcionen al alumnado herramientas que les ayuden a organizar el trabajo de manera autónoma y consensuada: distribuir roles en función de las habilidades e intereses, establecer plazos, realizar propuestas, debatirlas después de una escucha activa utilizando argumentos, tomar decisiones, consensuar propuestas, elegir los materiales necesarios y transformar las propuestas en productos concretos. Todo ello obligará al alumno a reflexionar sobre su propio aprendizaje, fomentará la convivencia y potenciará una de las herramientas más potentes y productivas para el aprendizaje: la enseñanza entre iguales.

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

- *Dentro del aula: se podrán adoptar disposiciones espaciales diversas.*
- *Fuera del aula: biblioteca, Aula de informática, salón de actos, espacio medioambiental en el patio del centro y otros.*
- *Fuera del centro: visita y actos culturales dentro y fuera de la localidad. Visita al museo de Arte Contemporáneo DA2.*

## 4.3. Organización de las situaciones de aprendizaje

**Las situaciones de aprendizaje** integran todos los elementos que constituyen el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, partiendo de una situación problema contextualizada y de cierta complejidad, para ser resuelta de manera creativa y eficaz, implicando la puesta en funcionamiento, de manera integrada, de toda una serie de recursos y saberes.





La metodología de las situaciones de aprendizaje busca ocasiones en las que el propio alumno descubre el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando a los alumnos. Una serie de preguntas abiertas permitirá la participación de todo el grupo clase, y además, ayudará a detectar los conocimientos previos que tienen sobre el tema. En esta primera parte, se presenta la situación de aprendizaje, los objetivos, y el reto que tendrán que conseguir.

**¡Vamos allá!** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

**Nuestro reto:** Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo el producto final que dará respuesta al reto inicial de la situación.

#### 4.4. Elementos Transversales

De acuerdo con *el artículo 6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo*, 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 trabaja en Educación Plástica, Visual y Audiovisual** y en otras materias.

Además, el proyecto trabaja de forma transversal la educación para la salud, incluida la educación afectivo-sexual, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales. También, de acuerdo con *el artículo 10 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre*, se trabajarán las **Tecnologías de la Información y la Comunicación**, y su uso ético y responsable, así como la convivencia escolar, como contenido transversal en todas las materias.

##### a) Programa de habilidades comunicativas

Hoy más que nunca los alumnos necesitan adquirir habilidades que les permitan interactuar de manera adecuada en situaciones comunicativas y contextos muy diversos: en el ámbito privado, social, académico y, más tarde, profesional. Para que los alumnos alcancen estos conocimientos es fundamental trabajar, en todas las áreas de la etapa y de forma transversal, las cuatro habilidades o destrezas básicas: hablar, escuchar, leer y escribir.

En relación con la **expresión oral**, es necesario que los alumnos conozcan y aprendan de manera sistematizada las habilidades específicas que requiere el manejo de la oralidad en contextos tanto informales como formales. En cada situación de aprendizaje, los alumnos practican una habilidad concreta y realizan una exposición individual ante sus compañeros poniendo el foco en la habilidad que estén trabajando.

Se basa en el desarrollo de estas habilidades:

- **Habilidades sociales:** la escucha activa, la crítica constructiva, la cortesía, recibir críticas y hacer y recibir elogios.



- Habilidades relacionadas con la voz: la dicción, el volumen, la velocidad, el ritmo, la entonación y la intención comunicativa.
- Habilidades relacionadas con el cuerpo: la postura, los gestos, la coreografía gestual y el léxico corporal, la mirada y la sonrisa.

En cuanto a la **expresión escrita**, desde un enfoque comunicativo se atiende a dos aspectos. Por una parte, en cada situación de aprendizaje se ofrecen modelos y herramientas para conocer, identificar y reflexionar sobre las características propias de distintas tipologías textuales; y por otra, se propone una secuencia de actividades cuyo objetivo es la producción de textos completos y reales. De esta manera, se adquieren conocimientos con el objetivo de ponerlos en práctica y se consigue un aprendizaje significativo de su funcionalidad.

La propuesta para mejorar la competencia comunicativa de los alumnos combina la práctica de las cuatro destrezas básicas: leer, escribir, hablar y escuchar, ya que los alumnos leen textos y los producen para presentarlos después ante sus compañeros.

A lo largo de las situaciones de aprendizaje, se plantea:

- Entrenamientos específicos de cada habilidad de forma transversal en todas las áreas.
- Practicar el hablar en público, trabajando el discurso formal, los alumnos no solo mejorarán las exposiciones en público, sino que además estos aprendizajes tendrán un efecto en la manera en que se expresan en su vida cotidiana.

Para todo lo anterior, este departamento tiene planteado un activo PLAN de FOMENTO a la LECTURA que se incorpora a esta programación en el capítulo correspondiente.

### **b) La Comunicación Audiovisual**

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

### **c) Competencia digital**

Las nuevas tecnologías están cada vez más presentes en nuestra sociedad y forman parte de nuestra vida cotidiana. Desde esta realidad, consideramos imprescindible su incorporación en las aulas de Educación Secundaria con la finalidad de iniciar a alumnado en el buen uso de estas. Esto implica un uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales.

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

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



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

- Como fin en sí mismas: tienen como objetivo ofrecer al alumnado conocimientos y destrezas básicas sobre informática, manejo de programas y mantenimiento básico (instalar y desinstalar programas; guardar, organizar y recuperar información; formatear; imprimir, etc.).
- Como medio: su objetivo es sacar todo el provecho posible de las potencialidades de una herramienta que se configura como el principal medio de información y comunicación en el mundo actual. Al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria, los alumnos deben ser capaces de buscar, almacenar y editar información, e interactuar mediante distintas herramientas (blogs, chats, correo electrónico, plataformas sociales y educativas, etc.).

#### **d) Emprendimiento social y empresarial**

Tanto la metodología como los programas de cooperativo, de pensamiento y de comunicación, impulsan la adquisición de las habilidades emprendedoras, que son las siguientes:

- Habilidades personales: iniciativa, autonomía, capacidad de comunicación, sentido crítico, creatividad, adaptabilidad, observación y análisis, capacidad de síntesis, visión emprendedora.
- Habilidades cognitivas: expresión y comunicación oral, escrita y plástica; aplicación de recursos TIC en el aula.
- Habilidades sociales: trabajo en grupo, comunicación; cooperación; capacidad de relación con el entorno; empatía; habilidades directivas; capacidad de planificación; toma de decisiones y asunción de responsabilidades; capacidad organizativa.

#### **e) Fomento del espíritu crítico, científico y creatividad**

La propia metodología del proyecto, y muy especialmente los programas de Aprendizaje cooperativo y Aprender a pensar fomentan los siguientes aspectos:

- Adquirir estrategias para poder resolver problemas: identificar los datos e interpretarlos, reconocer qué datos faltan para poder resolver el problema, identificar la pregunta y analizar qué es lo que nos pregunta.
- Desarrollar un ejercicio de creatividad colectiva entre los alumnos que permita idear un nuevo producto o servicio capaz de resolver una necesidad cotidiana.
- Tener iniciativa personal y tomar decisiones desde su espíritu crítico.
- Determinar las principales características de ese nuevo producto o servicio, así como sus ventajas e inconvenientes frente a lo que ya existe.
- Enlazar la solución planteada (producto o servicio) con sus posibles usuarios (mercado) y con la sociedad en general, introduciendo la iniciativa emprendedora y el papel que esta debe jugar como motor de empleo y desarrollo.



- Aprender a equivocarse y ofrecer sus propias respuestas.
- Trabajar en equipo, negociar, cooperar y construir acuerdos.

#### **f) Educación en valores y educación emocional. Ciudadanía global.**

El desarrollo de un programa específico de ciudadanía global se fundamenta, en parte, en el perfil de salida del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, que define las competencias clave que el alumnado debe haber desarrollado al completar su itinerario formativo. Dicho perfil se conecta con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030, que requieren el desarrollo de una serie de competencias para actuar ante los retos que plantean.

La ciudadanía global se sustenta en un conjunto de valores y actitudes que llevan a la persona a tomar conciencia de los problemas del mundo con sentido crítico y perspectiva global y local (glocal), y a participar de manera proactiva y responsable en su transformación con el fin de aplicar la ética del cuidado para lograr el bienestar de todas las personas, la protección del medioambiente y el desarrollo humano sostenible.

Esta ciudadanía global con sentido está impulsada por tres ejes fundamentales interconectados: la cultura del cuidado, el cultivo de saberes y competencias globales y la cultura relacional.

Para poder llevar a cabo tanto propuestas didácticas vinculadas con la ciudadanía global, como la evaluación de su grado de consecución por parte del alumnado, se define la metacompetencia de *aprender a cuidar*, que se concreta en los siguientes indicadores:

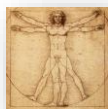
1. *Conocimiento y comprensión disciplinar e interdisciplinar*
2. *Pensamiento crítico con perspectiva global + local (glocal)*
3. *Desarrollo de hábitos y virtudes de la ética del cuidado*
4. *Aprecio por la diversidad*
5. *Competencia y responsabilidad digital*
6. *Habilidades emocionales y comunicativas*
7. *Ciudadanía activa local y global*
8. *Orientación a la acción para mejorar y transforma el entorno*

La ciudadanía global es el eje vertebrador de las situaciones de aprendizaje. A partir de estos indicadores, se plantean unos objetivos concretos que se trabajarán de forma transversal y a través de la resolución de retos.

#### **Programa de educación emocional**

Más allá del beneficio sobre el desarrollo humano del alumnado, hoy sabemos a ciencia cierta que el desarrollo de las competencias emocionales es clave para la consecución de las competencias académicas e imprescindibles para hacer frente de manera exitosa a los desafíos diarios de un mundo cada vez más complejo y cambiante. El programa de educación emocional tiene como objetivo dotar al alumnado de competencias para la vida y de capacidad para gobernar sus procesos emocionales. Queremos animar al alumnado a desplegar una serie de capacidades y valores humanos que, si bien ya poseen, necesitan ser desarrollados para poder expresarse en el día a día.

**En concreto, queremos capacitar a nuestro alumnado para:**



5. Ser conscientes de su vivencia emocional y hacerse responsables de ella.
6. Ser conscientes del estado emocional de los otros y empatizar con ellos de manera más justa y eficiente.
7. Gestionar y expresar adecuadamente sus emociones.
8. Ser más competentes en la voluntad y el autocontrol.
9. Demorar gratificaciones, tolerar la frustración y perseverar en sus objetivos.
10. Expresar actitudes positivas, resilientes y responsables.
11. Relacionarse con su autoestima de manera positiva, y facilitarse la capacidad de automotivarse.
12. Crear una red de apoyo profunda y genuina y participar de ella.
13. Relacionarse con los demás de forma comprometida y asertiva.
14. Dirigir su vida a través de objetivos y retos a los que valga la pena servir.
15. Relacionarse con la vida a través del bienestar.

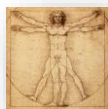
El objetivo de la propuesta es dotar al alumnado de estrategias y recursos que le ayuden a gestionar su vivencia emocional, a crecer en su autoconocimiento, a avanzar en la conexión genuina hacia el otro y a establecer una relación positiva con los retos y propósitos que llenan sus vidas. Para conseguirlo hemos creado un itinerario a través de una serie de recursos y actividades pensados para trabajar en el aula:

- Una historia a modo de centro de interés a partir de la cual introducimos todos los recursos y actividades de la propuesta.
- Un medidor de estado de ánimo como eje central del trabajo emocional en el aula.
- Actividades para trabajar durante el curso.

## 5. SECUENCIACIÓN de CONTENIDOS y UNIDADES DIDÁCTICAS

5.1. <i>Contenidos-Currículo de la materia de EPVA y Secuenciación de contenidos a lo largo del curso</i> .....	73
5.2. <i>Organización de las situaciones de aprendizaje</i> .....	76

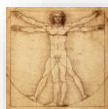
<b>SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS</b>		
<b>EPVA - 1º de ESO</b>		
<i>Temporalización</i>	<i>Contenidos (según los anexos de las órdenes 362 y 363/2015)</i>	
<b>1T</b>	<b>Bloque 1</b> 1 semana	<i>El Lenguaje visual. Elementos configurativos de los lenguajes visuales: punto, línea y plano.</i>
	1 semana	<i>Las texturas. Definición. Texturas naturales y artificiales Texturas visuales y táctiles. Las texturas en el entorno.</i>
	2 semanas	<i>El color. Colores pigmento. Colores primarios y secundarios. Círculo cromático. Colores complementarios. Gammas cromáticas. Armonías y contrastes.</i>
	2 semanas	<i>Representación del volumen y el espacio. Incidencia de la luz en la percepción, luces y sombras. La línea y la mancha como aproximación al claroscuro. Recursos para representar el espacio: Perspectiva, superposición, tamaño, contraste, definición de formas, colores y texturas.</i>



	3 semanas	La organización del espacio visual. La composición en el plano. Elementos estructurales básicos. Simetría axial. Simetría radial. Estructura de la forma: dirección vertical, horizontal y oblicua. Líneas de fuerza. Ritmo y modulación bidimensional. Peso visual y equilibrio. Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual como elementos de descripción y expresión, teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
	1 semana	Experimentación y exploración de los elementos que estructuran formas e imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.).
2T	1 semana	Acercamiento experimental a distintos tipos de expresión gráfico- plásticos: lápices de grafito y de color, rotuladores y témperas en distintos tipos de soportes gráfico- plásticos (papel, madera, cartón, etc.).
	1 semana	Descubrimiento y representación objetiva y subjetiva de las formas (posición, situación, ritmos, claroscuro, imaginación, fantasía, etc.).
	<b>Bloque2</b> 3 semanas	Los lenguajes visuales. Comunicación visual, elementos. La percepción visual. Finalidades de la imagen: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información.
	2semanas	Imagen figurativa y abstracta.
	2 semanas	Imagen representativa simbólica.
	2 semanas	Estudio elemental de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el cómic, los dibujos animados, la televisión, el vídeo y el cine.
3T	<b>Bloque 3.</b> 1 semana	Instrumentos y materiales de dibujo técnico. Manejo.
	1 semana	La medida: Concepto. Instrumentos. Transporte.
	2 semanas	Construcciones fundamentales en el plano: perpendicularidad, mediatriz, ángulos y bisectriz.
	1 semana	El círculo y la circunferencia; fundamentos del uso del compás; división de la circunferencia en 3, 4, 6 y 8 partes iguales.
	2 semanas	Representación de formas y figuras planas. Triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares inscritos, convexos y estrellados. Elementos. Construcciones particulares de 3, 4, 6 Y 8 lados inscritos en una circunferencia. Construcciones particulares de 3, 4 Y 6 lados conociendo el lado.
	2 semanas	Igualdad y semejanza. La proporción. Concepto de escala.
	2 semanas	Transformaciones en el plano; simetría axial y radial, traslación. Aplicación a módulos sencillos.

<b>SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS</b>	
<b>EPVA - 3º de ESO</b>	
Temporalización Fechas	Contenidos (según los anexos de las órdenes 362 y 363/2015)
<b>Bloque 1</b> 1.5 semana	Elementos configurativos de los lenguajes visuales: El punto, la línea y el plano. La línea como elemento expresivo. La línea como definidora de geometría y de formas. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas poligonales. Formas curvas en la naturaleza y en el arte.
1/2 semana	Las texturas. Expresividad de las texturas. Texturas visuales y táctiles. Texturas orgánicas y geométricas. Texturas naturales y artificiales. Elaboración de texturas visuales y táctiles.
1 semana	El color. El color como fenómeno físico y visual. Mezclas aditivas y sustractivas. Color luz y color pigmento. Colores primarios, secundarios y terciarios. Círculo cromático. Colores complementarios. Tono, valor y saturación. Armonías y contrastes cromáticos. Gammas cromáticas. Sensibilidad entre los estímulos cromáticos. Visibilidad de los colores. Valor expresivo. Simbología y uso cultural.





	1 semana	Representación del volumen. Incidencia de la luz en la percepción, luces y sombras. La línea y la mancha como aproximación al claroscuro.
	1 semana	La proporción. La proporción áurea en el arte, en el diseño y en la naturaleza. La proporción en la figura humana. Módulos de unidad empleados para la representación de la figura humana a lo largo de la historia. El ser humano como unidad de medida.
	1 semana	La composición. Organización de la forma y su entorno en el plano. Estructura de la forma: dirección vertical, horizontal y oblicua. Esquemas compositivos. Peso visual y equilibrio. Repetición y ritmo. Módulo, ritmo, simetría, asimetría. Formas modulares bidimensionales básicas. Redes poligonales. Simplificación geométrica. Formas tridimensionales.
	1 semana	Utilización de las bases de los sistemas convencionales proyectivos, con fines descriptivos y expresivos.
	1 semana	Construcción de formas tridimensionales en función de una idea u objetivo con diversidad de materiales.
	1 semana	Realización de bocetos, apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas e imágenes), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación.
	1 semana	Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.
	1 semana	Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Conocimiento y utilización de las técnicas gráfico-plásticas: técnicas secas y húmedas.
	1 semana	Identificación y utilización de distintos soportes, según las intenciones expresivas y descriptivas de la representación.
2T	1/2 semana	Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.
	1 semana	Creación colectiva de producciones plásticas.
	1/2 semana	Responsabilidad en el desarrollo de la obra o de la actividad propia (individual o colectiva).
	<b>Bloque 2</b> 1 semana	La percepción visual y observación. Principios de la percepción visual. Ilusiones ópticas. La comunicación visual. Significado y significante. Iconicidad y abstracción.
	1 semana	Símbolos y signos en los lenguajes visuales. Signos convencionales y señales.
	1 semana	Anagramas, logotipos, marcas y pictogramas.
	1/2 semana	Lectura de imágenes. Exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos.
	1/2 semana	Lectura y valoración de los referentes artísticos. Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, plásticos, simbólicos, etc.) Realización de esquemas y síntesis sobre algunas obras para subrayar los valores destacables.
	1/2 semana	Elementos de la comunicación visual y audiovisual.
	1 semana	Funciones de la comunicación: descriptiva, informativa, estética, exhortativa. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función
	1 semana	Los lenguajes visuales. La imagen fija. La fotografía. La ilustración. El comic La imagen en movimiento. El cine. La televisión. Nuevas tecnologías. Elaboración de documentos multimedia.
	1/2 semana	Diseño de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones.
3T	1 semana	Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales y audiovisuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
	1 semana	La publicidad. Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.
	<b>Bloque 3</b> 1/2 semana	Punto, recta y plano en el espacio.
	1/2 semana	Construcciones fundamentales en el plano. Paralelismo perpendicularidad. Ángulos. Construcción de ángulos con compás y con escuadra y cartabón.
	1 semana	Proporción. Teorema de Thales. División de un segmento en partes iguales. Estudio geométrico de la proporción. Semejanza e igualdad. Escalas. Tipos de escalas.
	1 semana	Triángulos y cuadriláteros.





1 semana	<i>Polígonos regulares y estrellados. Construcciones particulares de hasta 8 lados inscritos en una circunferencia y método general. Construcciones particulares de hasta 6 lados conociendo el lado.</i>
1 semana	<i>Simetría, giros y traslación.</i>
1 semana	<i>Módulos y redes modulares.</i>
1 semana	<i>Tangencias y su aplicación en el mundo del diseño.</i>
1 semana	<i>Óvalos, ovoídes y volutas como aplicación de tangencias</i>
1 semana	<i>Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola.</i>
1 semana	<i>Representación del volumen y del espacio. Representación objetiva de formas tridimensionales en el espacio por medio de los distintos sistemas de representación codificados: Representación de vistas diédricas de volúmenes sencillos. Representación de vistas axonométricas y perspectiva caballera de volúmenes sencillos.</i>

## 6. PROYECTOS SIGNIFICATIVOS

<u>6.1. Incorporación de proyectos significativos en las materias del departamento .....</u>	<u>76</u>
<u>6.2. Concreción de los proyectos significativos del departamento .....</u>	<u>76</u>

*Los Proyectos Educativos Significativos son un enfoque pedagógico que trasciende la mera transmisión de conocimientos, invitando a los estudiantes a sumergirse en experiencias de aprendizaje profundas y auténticas. Estos proyectos se caracterizan por su capacidad para conectar los contenidos curriculares con situaciones del mundo real, generando un aprendizaje más profundo y duradero.*

**Características Clave de los Proyectos Educativos Significativos.** Un proyecto educativo significativo se distingue por varias características fundamentales:

- **Relevancia:** Los proyectos están diseñados para ser relevantes en la vida de los estudiantes y en su entorno. Abordan problemas o desafíos que tienen aplicación práctica en el mundo real.
- **Interdisciplinariedad:** Fomentan la integración de diferentes áreas del conocimiento. Los estudiantes pueden explorar conexiones entre distintos temas, enriqueciendo su comprensión global.
- **Autenticidad:** Los proyectos reflejan situaciones auténticas, en las cuales los estudiantes se enfrentarían en contextos reales. Esto les brinda la oportunidad de aplicar sus habilidades de manera genuina.
- **Colaboración:** Promueven la colaboración entre estudiantes, ya que muchos proyectos requieren trabajo en equipo para abordar desafíos complejos desde diferentes perspectivas.
- **Autonomía:** Los estudiantes tienen la libertad de tomar decisiones en el proceso de diseño y ejecución del proyecto, lo que fomenta su responsabilidad y empoderamiento.
- **Investigación:** La investigación y la indagación son componentes esenciales de los proyectos significativos. Los estudiantes exploran, recopilan información y generan soluciones



informadas.

De esta forma los Proyectos Educativos Significativos trascienden la tradicional transmisión de contenidos para convertirse en experiencias envolventes que inspiran la curiosidad y el compromiso de los estudiantes. Al involucrarse activamente en la resolución de problemas del mundo real, los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades prácticas y habilidades de pensamiento crítico que les servirán a lo largo de sus vidas.

Por todo ello, este tipo de proyectos, aplicados al ámbito educativo, representan una valiosa estrategia pedagógica que va más allá de la simple adquisición de conocimientos. Estos proyectos se centran en proporcionar a los estudiantes experiencias prácticas y significativas que les permitan desarrollar habilidades, fomentar la creatividad y aplicar los conceptos aprendidos en contextos reales.

En el caso específico del **departamento de dibujo y artes plásticas** para alumnos de todos los niveles de la educación secundaria (ESO), los proyectos adquieren un papel crucial. Al implementar actividades artísticas significativas, no solo buscamos cultivar destrezas técnicas, sino también promover la exploración, el pensamiento crítico, y el entendimiento de la relación entre el arte y la sociedad.

Cada proyecto propuesto tiene como objetivo no solo enseñar las bases del dibujo y las artes plásticas, sino también inspirar a los estudiantes, alentándolos a expresar sus ideas y emociones de manera única. La variedad de proyectos permite abordar distintos aspectos del arte, desde el dominio de técnicas tradicionales hasta la incursión en formas de expresión contemporáneas, como la ilustración digital.

Los proyectos se diseñan considerando la importancia del **trabajo colaborativo, la autoexpresión y la conexión entre el arte y el entorno cultural**. A través de estas experiencias, los estudiantes no solo amplían su conocimiento artístico, sino que también adquieren habilidades transferibles esenciales, como la resolución de problemas, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo.

En resumen, los proyectos significativos en educación artística para alumnos de 1º, 3º y 4º de ESO constituyen una herramienta fundamental para nutrir el crecimiento integral de los estudiantes, fomentando su creatividad, autonomía y aprecio por las artes. Estas experiencias no solo impactan el presente académico, sino que también sientan las bases para un desarrollo continuo a lo largo de su trayectoria educativa.

## **Propuesta de Proyecto Significativos para Dibujo-Artes Plásticas**

Dicho lo anterior, a lo largo del curso propondremos varios proyectos significativos que queremos reflejar en esta programación didáctica del departamento de dibujo y artes plásticas para alumnos de ESO y donde se potenciarán las características que hacemos alusión al principio de **Relevancia, Interdisciplinariedad, Autenticidad, Colaboración, Autonomía** y la **Investigación**:

### **1. Introducción a las Técnicas Básicas de Dibujo**

**Objetivo:** Familiarizar a los estudiantes con las técnicas fundamentales de dibujo.

**Actividades:** Líneas, formas básicas, sombreado, proporciones, y composición.

**Proyecto Final:** Crear una composición original utilizando las técnicas aprendidas.

### **2. Exploración de Materiales y Texturas:**

**Objetivo:** Experimentar con diversos materiales y texturas en el arte.

**Actividades:** Uso de lápices, carboncillos, acuarelas, collage, etc.



**Proyecto Final:** Crear una obra de arte tridimensional que incorpore al menos tres materiales/texturas diferentes.

### **3. Estudio de Artistas Clásicos y Contemporáneos**

**Objetivo:** Conocer y analizar el trabajo de artistas famosos.

**Actividades:** Investigación, análisis de obras y discusión en clase.

**Proyecto Final:** Inspirarse en un artista estudiado para crear una obra original.

### **4. El Arte y la Cultura**

**Objetivo:** Explorar la relación entre el arte y la cultura.

**Actividades:** Investigación de movimientos artísticos culturales, como el arte indígena, el renacimiento, el arte cubista, etc.

**Proyecto Final:** Crear una obra de arte que refleje la influencia de una cultura específica.

### **5. Ilustración Digital**

**Objetivo:** Introducir a los estudiantes al arte digital.

**Actividades:** Uso de tabletas gráficas, software de ilustración, y técnicas digitales.

**Proyecto Final:** Crear una ilustración digital original.

### **6. Proyecto Colaborativo: Mural Escolar**

**Objetivo:** Fomentar el trabajo en equipo y la expresión artística colectiva.

**Actividades:** Planificación y diseño colaborativo del mural.

**Proyecto Final:** Pintar un mural en una pared designada de la escuela.

### **7. Esculturas Recicladas**

**Objetivo:** Promover la creatividad y la conciencia ambiental.

**Actividades:** Recopilación de materiales reciclados y creación de esculturas.

**Proyecto Final:** Exhibición de las esculturas y discusión sobre la importancia del reciclaje.

### **8. Autoretrato Emocional**

**Objetivo:** Explorar la expresión emocional a través del arte.

**Actividades:** Reflexión sobre emociones y técnicas para representarlas en un retrato.

**Proyecto Final:** Crear un autorretrato que refleje una emoción específica.

Todas estas ideas para llevar a cabo estos proyectos buscan no solo desarrollar habilidades artísticas, sino también fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la apreciación por diversas formas de arte. Adaptarlos según las necesidades y recursos específicos de tu escuela es clave para el éxito del programa. ¡Espero que encuentres estas ideas útiles!

## **9. El Proyecto Significativo de de FIN DE CURSO. EL PROTAFOlio del ALUMNO**

Finalmente y como PROYECTO DE FIN DE CURSO, propondremos a nuestros alumnos nuestro principal proyecto significativo para los grupos de ESO consisten en el **diseño y desarrollo del PORTAFOLIO DIGITAL DELALUMNO**, mediante el cual los alumnos desarrollan todos los aspectos anteriormente citados.

Pueden verse estos proyectos de los alumnos en la URL incluida debajo **Portafolio digital del alumno**, y donde mediante el uso de la TIC, se concreta este proyecto Significativos de ámbito



tecnológico y digital y que suele ser de gran acogida entre los alumnos dado que realmente se lo pasan bien realizando el trabajo, gracias a la motivación que los recursos TIC aportan al proceso de enseñanza.

### Proyecto significativo Final “PORTAFOLIO digital del alumno”

Como ya hemos indicado en la sección de recursos didácticos nuestro departamento se apoya constantemente en las actividades con recursos TIC, y sin duda la principal de ella es la que planteamos a final de curso consistente en la creación de un Portafolio digital por parte de cada alumno.

Pero pensamos que lo mejor es que visitéis los portafolios de los alumnos pues hablan por sí mismos sobre lo que se pretende y lo que conseguimos.



<https://ugarridoq.wixsite.com/eportafolio-dali2020>

## 7. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS DEL DEPARTAMENTO

### 7.1. Materiales y recursos didácticos del departamento.

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

1. *Adecuación al contexto educativo del centro.*
2. *Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados de la programación.*
3. *Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de temas transversales.*
4. *Acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.*
5. *Adecuación a los criterios de evaluación del centro.*
6. *Variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.*
7. *Claridad y amenidad gráfica y expositiva.*
8. *Existencia de otros recursos que facilitan la tarea educativa.*

A continuación, haremos referencia de forma general a aquellos recursos que queremos emplear como medio para canalizar la acción docente durante el curso escolar.

- *Libros de texto y materiales complementarios*



- *Recursos audiovisuales*
- *Actividades interactivas y otros recursos digitales de uso habitual (animaciones, presentaciones, autoevaluaciones, etc.) del entorno digital:*  
*<https://loginsma.smaprendizaje.com/>*
- *Uso del entorno digital para la interacción profesor-alumno.*

## 7.2. MATERIALES y RECURSOS en el AULA DE PLÁSTICA

En la actualidad nuestro Departamento cuenta con un **AULA de PLÁSTICA** que reúne las condiciones mínimas necesarias para el desarrollo de las actividades previstas en esta Programación. Además, desde el curso 2022/23 contamos con un **panel digital de 65" el SMART Board MX265-V3 - Monitor Interactivo-3840x2160-65"** y también con un nuevo ordenador de sobremesa, si bien nos sigue faltando unos altavoces de calidad y una impresora y que llegue el cableado de Internet. Estas mejoras nos permitirá impartir los contenidos de forma más adecuada que en cursos anteriores.

En cuanto al mobiliario, esta aula dispone de archivador, armario, estanterías, así como mesas y taburetes adecuados. Posee además del siguiente material didáctico,:

- *Pizarra fija de tiza.*
- *Panel Digital interactivo **SMART Board MX265-V3 - Monitor Interactivo-3840x2160 de 65"***
- *Ordenador de sobremesa con altavoces de pequeño formato (sería conveniente mejorarlos)*
- *Cañón de Proyección y pantalla de proyección.*
- *Caballetes de pintura y escultura.*
- *Sierra térmica, tórculo y aerógrafo con compresor.*
- *Material de pintura y escultura.*
- *Material de grabado en linóleo.*
- *Material de dibujo técnico.*
- *Modelos tridimensionales: figuras de escayola, geométricas...*
- *Sería aconsejable disponer de ordenadores para los alumnos en el aula y reponer algunos de los materiales "fungibles" así como una impresora y escáner o impresora multifunción en el aula.*

Por este último motivo, el departamento también utiliza de forma frecuente el **AULA DE INFORMÁTICA 2**, donde se encuentra dotada de ordenadores y software y aplicaciones para el correcto desarrollo del bloque digital incluido en la materia de Educación plástica visual y Audiovisual, motivo por el cual se hace imprescindible el uso de éste aula.

## 7.3. RECURSOS DIGITALES del departamento. PLATAFORMAS DIGITALES

Este departamento ofrece a sus alumnos varias plataformas digitales, creadas por el jefe del departamento *D. Ubaldo Garrido*, donde los alumnos pueden acceder a través de internet a todos los contenidos que necesita. Para ellos se dispone de varias plataformas a disposición de los alumnos a través de la URL:

[www.artenred.es](http://www.artenred.es) /Acceso Educación Plástica y Audiovisual

A través de esta plataforma, los alumnos de cada curso y asignatura son usuarios de cada





plataforma, donde puede volver a ver cualquiera de las sesiones proyectadas y explicadas en clase o revisar apuntes, ver vídeos u otros contenidos multimedia incluidos. También puede: imprimir prácticas para repetirlas, consultar contenidos o plantear dudas al profesor a través del foro habilitado a tal efecto. Cada plataforma se ha concebido como todo un **centro de recurso y espacio colaborativo de aprendizaje en red** de cada asignatura. A continuación se indican las plataformas utilizados por este departamento para las diferentes materias



**PLATAFORMA DIGITAL del Departamento:**  
[www.arte-digital.es](http://www.arte-digital.es)

*Plataforma educativa de recursos para Dibujo, Artes Plásticas, Diseño, Dibujo Técnico y Tic*

*Autores: Ubaldo Garrido  
Y Pilar Marino. 2016  
IES Calisto y Melibea*

**Plataforma digital**

[www.PlasticayAudiovisual3.0.es](http://www.PlasticayAudiovisual3.0.es)

*Plataforma educativa de recursos  
Educación Plástica, Visual y Audiovisual  
Autores: Ubaldo Garrido y Pilar Marino. 2016*

*IES Calisto y Melibea . (Santa Marta de Tormes)  
IES Germán S. Ruipérez. (Peñaranda de Bracamonte)*



**Plataforma digital**

[www.dibujotecnico3.0.es](http://www.dibujotecnico3.0.es)

*Espacio colaborativo para Dibujo*

*Autor: Ubaldo Garrido. 2017  
Dpto. Artes Plásticas  
IES Calisto y Melibea*





## Otras Plataformas: **PLATAFORMAS EDUCATIVAS DIGITALES... /TEAMS/MODLE**

Desde el curso 2019-20, debido a la situación provocada por la pandemia por COVID, este departamento de forma coordinada con el resto de departamentos del centro, está utilizando la plataforma educativa **Microsoft TEAMS**, a fin de poder unificar en una única plataforma los contenidos y poner a disposición de los alumnos los recursos digitales que ya se incluían antes en la plataforma online **www.artenred.es**.



De igual forma y dada la recomendación prudente durante los picos de la pandemia, de no compartir materiales ni papel, todas las TAREAS están disponibles para los alumnos a través de esta plataforma.

Aunque tradicionalmente en nuestro centro no hay libros de texto obligatorios para los alumnos de ESO, dado que todos los contenidos se encuentran incluidos en las plataformas digitales del departamento antes indicadas, para este curso hemos decidido proponer como libros de texto recomendados para los alumnos los siguientes, si bien su compra no será obligatoria, excepto para los alumnos de 1º de ESO, donde proponemos el libro indicado a continuación para este curso.

## **7.4. OTROS RECURSOS MATERIALES y RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS: **LIBROS DE TEXTO****

Como viene siendo habitual, en nuestro departamento **no hay libros de texto obligatorios** para los alumnos, ni de ESO ni de bachillerato, dado que todos los contenidos se encuentran incluidos en las plataformas digitales del departamento antes aludidas. No obstante para este curso hemos decidido proponer como libros de texto recomendados para los alumnos los siguientes, si bien su compra no será obligatoria para los alumnos, si bien puede servirles de referencia de clase.

### **“Educación Plástica y Audiovisual**

**Proyecto REVUELA**  
*Serie Savia. Editorial SM*  
**1º Y 3º DE ESO.**



**Educación Plástica, Visual y Audiovisual B”**  
**Serie Graphos.** para 3º ESO (No bilingüe).  
*Autores: Emilio Bargaño y otros*  
*Editorial Mac Graw Hill*

*(Texto No Obligatorio)*

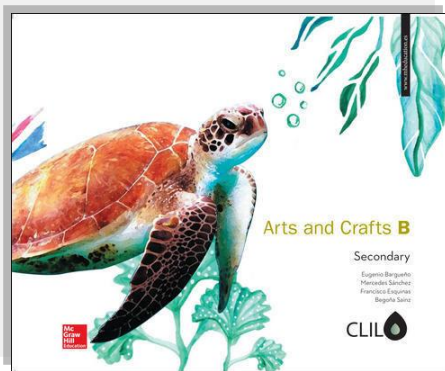
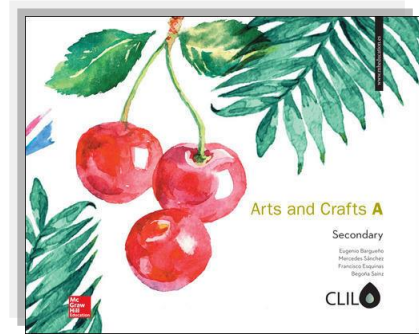




**“Art and Crafts B”** de 3º ESO (bilingüe).  
Autores: *Emilio Bargeño y otros*  
Editorial *Mac Graw Hill*

(Texto recomendado Libro de consulta  
para los grupos de 3º ESO bilingüe

**(NO OBLIGATORIO)**

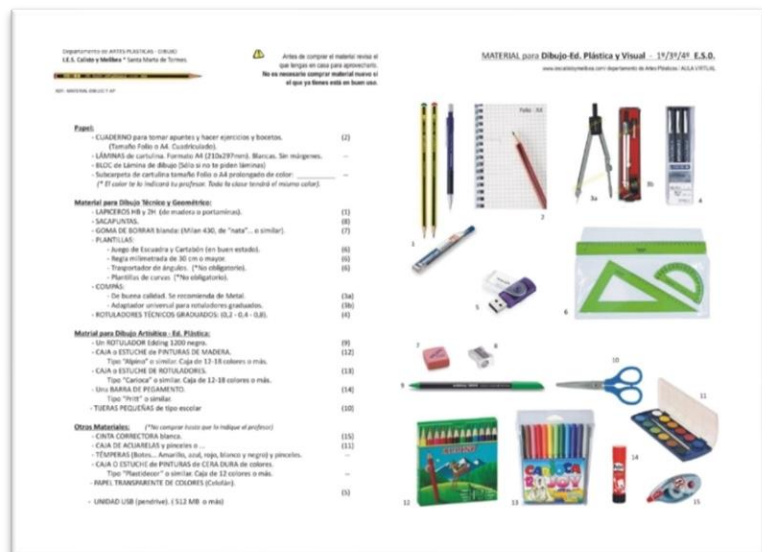


A pesar de lo anteriormente indicado y por si pudieran volver las medidas restrictivas de otros años por COVID19, todos los contenidos de clase serán puestos a disposición de los alumnos a través de las plataformas TEAMS o de la plataforma [www.artenred.es](http://www.artenred.es), a fin de que los alumnos que pudieran estar confinados puedan seguir las clases de forma online con relativa normalidad.

Dicho todo lo anterior y por los motivos expuestos, para el presente curso proponemos que de forma excepcional todos los contenidos de clase estén disponibles simultáneamente a través de las citadas plataformas [www.artenred.es](http://www.artenred.es) y TEAMS. De esta forma, en caso de que un alumno falte tenga disponibles las tareas para poder continuar las clases desde sus casas. De todas formas queda a criterio de cada profesor los contenidos a subir y la forma de entrega por parte de los alumnos.

## MATERIAL DE USO PERSONAL DEL ALUMNO

A continuación se indica la lista de materiales de uso personal del alumno. La imagen que se adjunta muestra todo el material para todos los cursos y a cada curso y nivel se le indica el que deben comprar. Para ello se entrega a cada alumno una copia de dicha imagen para que vayan anotando el material que deben tener. Siempre se les indica que antes de comprar material nuevo comprueben el material que tengan en casa de cursos anteriores para aprovecharlo en caso de que este se encuentre en buen uso.





## 8. PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO y su vinculación a la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Durante el presente curso escolar, nuestro departamento participa activamente en TODOS los proyectos en lo que está involucrado el centro, Como son el PLAN TIC de MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA DEL CENTRO, el PLAN AUDIOVISUAL, donde este curso participamos en dos cursos de VIDEO DIGITAL y de RADIO ESCOLAR, donde nuestro departamento ha participado en el diseño y desarrollo web de las plataformas que se indican a continuación.

*De todos ellos se adjuntan capturas de pantalla en páginas siguientes.*

1. **PLAN TIC de MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA DEL CENTRO**  
<https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024>
2. **PLAN AUDIOVISUAL. PROYECTO DE REVISTA DIGITAL: El Clan Digital** con contenidos sobre LA RADIO ESCOLAR Y VIDEO DIGITAL, objeto de los cursos de formación en los que se encuentra involucrado el centro durante el actual curso.  
<https://ugarridog.wixsite.com/canal-cymdigital>

### ACCESO A PODCAST Y RADIO ESCOLAR

<https://ugarridog.wixsite.com/canal-cymdigital/catalogo-podcast>

### ACCESO A PRODUCCIONES Y VIDEOS realizadas por PROFESORES Y ALUMNOS

<https://ugarridog.wixsite.com/canal-cymdigital/video-digital>



Acceso a la Plataforma que aloja el PLAN DE MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL CENTRO

<https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024>



## 8.1. PLATAFORMAS DIGITALES DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO ARTES PLÁSTICAS en PLAN TIC DE MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL CENTRO



Todas pueden verse a través de las URL indicadas en esta página y se encuentran incluidas en el **PLAN de MEJORA de la COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA de NUESTRO CENTRO** y en cuyo diseño y desarrollo web también hemos estado implicados los profesores del departamento indicados.

<https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantict2024/departamento-dibujo>

*Las Tecnologías de la Información y la Comunicación o las TIC's, son una parte muy importante dentro de la estructura de nuestro centro, el **IES Calisto y Melibea** de Santa marta de Tormes y en nuestro departamento de Dibujo también.*



Durante el presente curso, nuestro centro, el IES Calisto y Melibea de Santa Marta de Tormes está inmerso en varios proyectos, si bien el más importante es el **PLAN DE MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA del CENTRO**, para lo cual durante este curso nos presentaremos a la mejora.



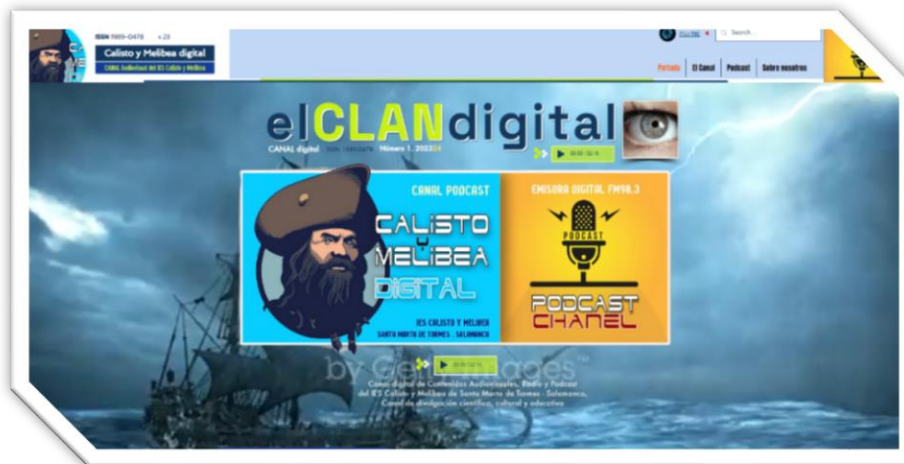
## 8.2. PLAN AUDIOVISUAL. PROYECTO DE REVISTA DIGITAL: El Clan Digital con contenidos sobre LA RADIO ESCOLAR Y VIDEO DIGITAL, objeto de los cursos de formación en los que se encuentra involucrado el centro durante el actual curso.

Además de este plan nuestro centro está participando en otros dos planes de mejora, uno relacionado con el **VIDEO DIGITAL**, y el otro con la **RADIO DIGITAL**, para lo cual nos han dotado con una importante dotación económica que nos ha permitido comprar todo el material necesario, además de facilitarnos formación a los profesores.

<https://ugarridog.wixsite.com/canal-cymdigital>



A partir de estos proyectos, nuestro departamento se ha involucrado en los dos, comprometiéndose a realizar una plataforma para dar soporte digital a los contenidos y a los aprendizajes obtenidos que finalmente nos permitan mejorar también esa competencia digital. La idea es poder poner en marcha en nuestro centro un RADIO ESCOLAR, y un pequeño CANAL DE VIDEO, para intentar darle una proyección hacia el exterior del centro mediante su difusión en internet mediante los CANALES CORRESPONDIENTES. Para ello ya estamos trabajando en el Diseño y desarrollo web del Canal CALISTO Y MELIBEA DIGITAL, que alojará todos los contenidos que se realicen durante el curso.



*Capturas de pantalla de las plataformas digitales de mejora de la Competencia digital del centro*

1. **Logotipo del Canal de Radio del centro**
2. **Captura de la Plataforma web El Clan Digital, Canal Audiovisual de Radio, Podcast y contenidos Audiovisuales del centro.**
3. **Plataforma del PLAN TIC de mejora de la Competencia digital educativa del centro.**



*El CANAL AUDIOVISUAL El Clan Digital, se encuentra disponible en la URL ...*

<https://ugarridog.wixsite.com/canal-cymdigital>





Además de estas plataformas digitales, nuestro departamento siempre está dispuesto a participar en cualquier otro proyecto donde además uno de los profesores del departamento es el responsable # COMPDIGEDU del centro.

### 8.3. Plan de FOMENTO A LA LECTURA. *Medidas previstas para el fomento de la lectura.*

Uno de los ejes de los principios pedagógicos de la ley, es el fomento de la lectura. Para ello se han diseñado estas propuestas que fomentan el interés y el hábito de la lectura: -

- *Realización de tareas de investigación en las que sea imprescindible leer documentos de distinto tipo y soporte.*
- *Lectura de instrucciones escritas para la realización de actividades lúdicas.*
- *Lecturas recomendadas: divulgativas, etc.*
- *Plan lector y participación en tertulias literarias sobre libros de su interés.*
- *Elaboración en común de distintos proyectos de clase: un periódico, un blog, una gaceta de noticias, etc.*

*Para poder realizar todo lo anterior, nuestro departamento lleva varios cursos integrando nuestro **PLAN DE FOMENTO A LA LECTURA** y que se **ADJUNTA A CONTINUACIÓN**.*

*Teniendo en cuenta que la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual incorpora en su parte Audiovisual un gran número de nuevos contenidos relacionados con las tecnologías digitales, se podrían proponer trabajos que aun estando relacionados con contenidos audiovisuales, como el tratamiento de la imagen digital o el video digital, para su correcta ejecución y tratamiento se hacen imprescindibles un trabajo previo que pasa por una correcta **planificación literaria** en forma de guion técnico. Para ello se proponen plantear algunas actividades que pueden favorecer el plan de fomento a la lectura, objetivo de todo el centro.*

*A modo de ejemplo se proponen dos propuestas de actividades que podrían favorecer este plan de fomento a la lectura:*

#### **Propuesta 1**

Dado el gran éxito y aceptación que años anteriores han tenido el **“I y II CERTÁMEN DE CORTOS”** organizado por el Departamento de Dibujo-Artes Plásticas, en colaboración en el AMPA del I.E.S. Calisto y Melibea, se propone volver a convocar este curso el certamen y donde los alumnos, como paso previo a la realización, grabación, edición y montaje de cada corto, deben planificarlo mediante la **adaptación de un guion literario**.

Para ello podrían proponerse la lectura de cuentos y/u obras cortas, a partir de las cuales cada equipo podría realizar una adaptación para poder adaptarla al formato del video. Cabe decir que para adaptar a un formato distinto del original, toda expresión artística, como el vídeo, el cine o el teatro, precisan de dicha adaptación.

A modo de ejemplo se indican aquí la URL donde pueden verse las producciones de los alumnos del año pasado y en los que puede apreciarse la calidad de los trabajos desarrollados. El tema del curso pasado fue **“la Convivencia en las aulas”** y todas sus expresiones incluyendo las situaciones frente al acoso



escolar como camino para intentar su prevención. Para ello, el curso 2017/18, este departamento a tal efecto creó el perfil de **youtube “Calisto y Melibea Digital”**, desde el cual pueden verse todos los trabajos publicados.

Dichos trabajos también se encuentran disponible en la portada principal de la web: [www.convivenciaenred.org](http://www.convivenciaenred.org), sitio web de convivencia de nuestro centro, el IES Calisto y Melibea.

## **Propuesta 2**

Siguiendo la propuesta que comenzamos hace ya algunos años, con la conmemoración del 150 aniversario de la publicación del libro *Alicia en el país de las maravillas* de **Lewis Carroll**, durante el curso 2014/15, como libro de lectura dado el gran potencial que tiene y enfocando la tarea de los alumnos a realizar ilustraciones del citado libro. Esta idea podremos trasladarla a cualquier otra novela o publicación, donde los alumnos deban realizar ilustraciones de cualquier otro texto o novela que se nos ocurra... Estamos valorando para el presente curso trabajar con el texto de Lázaro de Tormes.

Para ello se intentará realizar con **todos los grupos de E.S.O.** dependiendo de sus características y aptitudes, aunque se hará más hincapié en los cursos inferiores, sobre todo **1º de E.S.O.**

Las razones son:

- Que es un libro asequible (se puede leer o descargar gratuitamente por internet) y fomenta el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la lógica...
- Que es de fácil lectura, si se busca entretenimiento y puede convertirse en algo mucho más profundo si se tienen inquietudes.
- Como se muestra en las magníficas ilustraciones del dibujante **John Tenniel** de la primera edición d la novela Alicia en el País de las maravillas, demuestran que no es necesario una gran sofisticación de medios, para lograr describir magistralmente situaciones que por muy alejadas que estén de la "realidad", se pueden conseguir con un procedimiento tan humilde como pluma, tinta y papel.

**Trabajos propuestos** (para grupos de 1º a 4º de ESO):

Sobre un A4 o A3 (210x297 – 297x420 mm) o cartulina de dimensiones similares pegar sobre ella una o varias ilustraciones y escribir un resumen de los capítulos del libro que se indiquen.

Realizar con todo ello un poster.

En cada trimestre se repetirá el proceso:

- Primer trimestre, capítulos: I,II,III y IV.
- Segundo trimestre, capítulos: V,VI, VII y VIII
- Tercer trimestre, capítulos: IX, X, XI y XII, completando de esta forma los doce capítulos de la obra.

- Si el **nivel estético** alcanzado es **aceptable** se puede proponer una exposición de los trabajos mediante una exposición física en el centro o mediante su exposición a través de la plataforma digital en formato de **eportafolio** o página web educativa que cada alumno debe realizar. El alumno debe saber que el **interés** mostrado, repercutirá **favorablemente** en la nota de la evaluación.

Se podrá realizar individualmente, o por grupos reducidos de (dos o tres alumnos/as), si el protocolo COVID lo permitiese.



### **Propuesta 3**

De forma similar a la propuesta anterior, otra forma muy interesante de potenciar el fomento de la lectura podría ser el proponer a los alumnos la ilustración de obras de la literatura española de referencia como “El Lazarillo de Tormes o las “Novelas ejemplares”... por poner algunos ejemplos.

Para ello se haría imprescindible como paso previo la lectura de las citadas obras, para en una segunda fase se propondrían los trabajos de ilustración en todos sus formatos, tanto mediante técnicas gráficas tradicionales, como mediante técnicas digitales.

Todas las propuestas podrían publicarse en el **eportafolio** del alumno (cada alumno de 3º y 4º de ESO, debe crear uno para dar cumplimiento a los contenidos del bloque audiovisual que se ha incrementado en más de un 50% desde que la LOMCE se implantó). También podrían publicarse o estarían accesibles desde la web del departamento [www.artenred.es](http://www.artenred.es) o desde a web del centro [www.iescalistoymelibea.es](http://www.iescalistoymelibea.es)

## **8.4. Plan de CONVIVENCIA, IGUALDAD Y PREVENCIÓN del ACOSO ESCOLAR.**

### **Propuesta 1**

Dado el gran éxito y aceptación que años anteriores han tenido el “**I y II CERTÁMEN DE CORTOS**” organizado por el Departamento de Dibujo-Artes Plásticas, en colaboración en el AMPA del I.E.S. Calisto y Melibea, se propone volver a convocar este curso el certamen y donde los alumnos, como paso previo a la realización, grabación, edición y montaje de cada corto, deben planificarlo mediante la **adaptación de un guion literario**.

Para ello podrían proponerse la lectura de cuentos y/u obras cortas, a partir de las cuales cada equipo podría realizar una adaptación para poder adaptarla al formato del video. Cabe decir que para adaptar a un formato distinto del original, toda expresión artística, como el vídeo, el cine o el teatro, precisan de dicha adaptación.

A modo de ejemplo se indican aquí la URL donde pueden verse las producciones de los alumnos del año pasado y en los que puede apreciarse la calidad de los trabajos desarrollados. El tema del curso pasado fue “la **Convivencia en las aulas**” y todas sus expresiones incluyendo las situaciones frente al acoso escolar como camino para intentar su prevención. Para ello, el curso 2017/18, este departamento a tal efecto creó el perfil de **youtube “Calisto y Melibea Digital”**, desde el cual pueden verse todos los trabajos publicados.

Dichos trabajos también se encuentran disponible en la portada principal de la web: [www.convivenciaenred.org](http://www.convivenciaenred.org), sitio web de convivencia de nuestro centro, el IES Calisto y Melibea.

## **9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES programadas por el departamento de Dibujo-Artes Plásticas para el presente curso.**

### **9.1. Actividades complementarias y su finalidad en el currículo.**

Se consideran actividades complementarias las planificadas por el profesorado que utilicen





espacios o recursos diferentes al resto de actividades ordinarias de la materia, aunque precisen tiempo adicional del horario no lectivo para su realización. Serán evaluables a efectos académicos y obligatorias tanto para el profesorado como para los alumnos. No obstante, tendrán carácter voluntario para los alumnos aquellas que se realicen fuera del centro o que precisen aportaciones económicas de las familias, en cuyo caso se garantizará la atención educativa de los alumnos que no participen en las mismas.

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

- *Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.*
- *Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.*
- *Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.*
- *Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.*
- *Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.*
- *Estimular el deseo de investigar y saber.*
- *Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.*
- *Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.*

## 9.2. PROPUESTA de ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES del Departamento de Dibujo.

Desde el departamento de **Dibujo-Artes Plásticas del I.E.S. Calisto y Melibea de Santa Marta de Tormes**, siempre hemos pensado que lo que realmente articulan un centro y potencian y mejoran la convivencia son las actividades extraescolares, consiguiendo además que, en muchas ocasiones, también se mejoren los resultados académicos de los alumnos. Pensamos que Las actividades extraescolares son tan importantes, ya que, por medio de ellas, aunque aparentemente alejadas del aula, se propician actitudes tremendamente beneficiosas para crear ámbitos educativos propicios tanto para el aprendizaje como para aspectos tan importantes como lo son las prácticas de buena convivencia.

Partiendo de esta premisa, este departamento siempre que pueda participará de forma activa en cuantas actividades de índole extraescolar y complementaria se presenten, sobre todo aquellas que tienen relación con **los hábitos de vida saludable**, de respeto al **medio ambiente** y al medio natural y a las **actividades deportivas** que además de aportar altos grados de consecución de hábitos y condiciones de vida saludable y de respeto, aportan una componente lúdica que muchas veces facilitan tremendamente la consecución de aprendizajes.

Teniendo en cuenta lo anteriormente citado y manifestando el entusiasmo de los miembros del departamento por las nuevas corrientes pedagógicas como pueden ser la **“gamificación”**, el **aprendizaje basado en proyectos** o el **aprendizaje entre iguales**, a continuación propondremos una serie de actividades que nos gustaría llevar a cabo, si bien no siempre se podrán dar las condiciones idóneas, al depender de terceros y del interés de los alumnos en participar en ellas.

Dentro de las siguientes actividades se incluyen actividades no sólo relacionadas explícitamente con el departamento, sino otras organizadas por otros departamentos, en las que o bien por tradición o por absoluto convencimiento ya venimos participando activamente algunos de los miembros de nuestro departamento a lo largo de los últimos años.

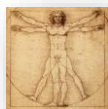


### ÍNDICE DE ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES:

- Actividad nº 1: Concurso-Exposición Ed. PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL
- Actividad nº 2: EXPOSICIÓN "online" DE TRABAJOS REALIZADOS por los ALUMNOS
- Actividad nº 3: III CONCURSO DE CORTOS "AMPA IES CALISTO Y MELIBEA"
- Actividad nº 4-5: Visita a los MUSEOS: Thissen (Madrid) y Domus Artium -DA2 (Salamanca)
- Actividad nº 6-7: Visitas Medioambientales a la Sierra de Quilamas y Hoces del Duratón
- Actividad nº 8-10: Actividades Deportivas: Semana Blanca-Día de la Bici-II Carrera solidaria

(\*) Además de las actividades citadas, **podrán realizarse otras**, sobre todo asistencia a exposiciones temporales que pueden conocerse a lo largo del curso y que es imposible planificarlas ahora. En dichos casos, podrían incorporarse o proponerse en su momento.

<b>ACTIVIDAD 1</b> <b>CONCURSO-EXPOSICIÓN DE ED. PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL</b>
<b>1.- Breve descripción de la actividad:</b> <i>Concurso-Exposición de trabajos realizados por los alumnos</i>
<b>2.- Alumnos:</b> Todos los niveles <b>Profesores:</b> Departamento de Artes Plásticas <b>Fecha de realización:</b> A lo largo de la semana cultural o semana del Centro.
<b>3.- Justificación:</b> <i>Propiciar y promover la creación artística, interrelación entre los alumnos...</i>
<b>4.- Recursos didácticos</b> <i>Se ofrecerá a los alumnos una información previa sobre las bases del concurso, procedimientos y técnicas pictóricas, digitales, etc... idoneidad del lugar de la exposición, premios...</i>
<b>5.- Valoración (una vez realizada la actividad)</b> <i>Tras realizar la visita cada alumno de secundaria, responderá por escrito a una serie de cuestiones sobre la misma.</i>



## ACTIVIDAD 2

### III CONCURSO DE CORTOS “AMPA IES CALISTO Y MELIBEA”

#### Sobre Convivencia y prevención del acoso escolar

**1.- Breve descripción de la actividad:**

III Concurso-Cortos “IES Calisto y Melibea” en colaboración con el AMPA del centro. La Temática será nuevamente “Prácticas de buena convivencia y prevención del Acoso Escolar”. Ante el éxito de ediciones anteriores en cursos pasados, tanto de participación como en calidad de los trabajos presentados, este año se organizará la siguiente edición del concurso

**2.- Alumnos:** Alumnos del centro (Todos los cursos y niveles), por categorías

**Profesores:** Departamento de Artes Plásticas

**Fecha de realización:** Segundo trimestre.

**3.- Justificación:**

Propiciar y promover la creación videográfica, mediante tecnologías digitales y la interrelación entre los alumnos, potenciando actitudes de respeto y tolerancia entre ellos.

**4.- Recursos didácticos**

Se ofrecerá a los alumnos toda la información y las bases del concurso a través de la web del departamento [www.artenred.es](http://www.artenred.es) o a través de la web del centro [www.iescalistoymelibea.es](http://www.iescalistoymelibea.es). Pueden visitarse los trabajos participantes en la edición anterior en el canal de Youtube del centro “Calisto y Melibea digital”.

**5.- Valoración (una vez realizada la actividad)**

Se podrán realizar comentarios (Likes) a través de las propias plataformas.

Se podrá votar a los videos presentados a través del canal a fin de que la comunidad educativa participe en la elección de los cortos ganadores.

## ACTIVIDADES 3-4

### VISITA A LOS MUSEOS del PRADO y Museo THISEN BORNEMISZA de Madrid y

#### Al Museo DOMUS ARTIUM (DA2) de Salamanca

**1.- Breve descripción de la actividad:**

1. Visita didáctica a los museos **nacional del Prado** y al museo **Thyssen-Bornemisza** de Madrid. Mediante el Programa Educa-Thyssen consistente en una Visita didácticas con actividades interactivas dirigidas a alumnos de ESO para el conocimiento del museo y reconocimiento de su patrimonio.

1. Visita didáctica al **museo DA2**. Visita por determinar dependiendo de las actividades a programas en la temporada 2018-19

**2.- Alumnos:** Alumnos de Secundaria (1º- 3º-4º de E.S.O.).

**Profesores:** Departamento de Artes Plásticas

**Fecha de realización:** Segundo trimestre (Por confirmar fechas con el museo)

**3.- Justificación:**

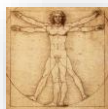
Propiciar y promover la creación artística y valorar el patrimonio del arte español.

**4.- Recursos didácticos**

Se ofrecerá a los alumnos los contenidos y recursos aportados por los museos. En caso del Thyssen se facilitará a cada alumno una consola Nintendo DS XL para elaborar una interpretación de una obra del museo mediante el programa Art-Academy

**5.- Valoración (una vez realizada la actividad)**

Se deberá realizar una valoración final mediante un test. Cada alumno podrá llevarse impreso como recuerdo la obra que haya realizado.



### ACTIVIDAD 5

#### EXPOSICIÓN “online” DE TRABAJOS REALIZADOS DURANTE EL CURSO

**1.- Breve descripción de la actividad:**

Exposición - Publicación de los mejores trabajos realizados por los alumnos a lo largo de cada trimestre y a final de curso. Como se dijo anteriormente a estas exposiciones se pueden sumar las de "Alicia en el país de las maravillas" y las de los cortos sobre "Convivencia" que ya se mencionaron con anterioridad (ver plan de lectura).

**2.- Alumnos:** Alumnos de Secundaria (1º, 3º y 4º E.S.O.).

**Profesores:** Departamento de Artes Plásticas

**Fecha de realización:** A fin de curso.

**3.- Justificación:**

Propiciar y promover la creación artística, interrelación entre los alumnos...

**4.- Recursos didácticos**

Se ofrecerá a los alumnos una información previa sobre las condiciones y URL de exposición web del centro, sitio web del departamento de artes plásticas [www.artenred.es](http://www.artenred.es) o canal de Youtube del centro "Calisto y Melibea digital".

**5.- Valoración (una vez realizada la actividad)**

Se podrán realizar comentarios (Likes) a través de las propias plataformas

### ACTIVIDAD 6-7

#### VISITAS MEDIAMBIENTALES en el MEDIO NATURAL

#### Excursiones didácticas a la Sierra de Quilamas – Visita a Hoces del Duratón

**1.- Breve descripción de las actividades:**

1. Visita-Marcha senderista didáctica a la Sierra de Quilamas y Visita a las Hoces del Duratón

(Excursión organizada por el departamento de Biología y Geología). Laboratorio de botánica en el medio natural. Como otros años, los profesores del departamento ya hemos ofrecido a los profesores del departamento de biología a participar, como otros años en la citada actividad.

**2.- Alumnos:** Alumnos de 1º de ESO y 4ºESO

**Profesores:** Departamento de Biología y Geología y Artes Plásticas

**Fecha de realización:** Primer trimestre (Por confirmar fechas por el dpto. de B y G)

**3.- Justificación:**

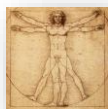
Propiciar y promover valores medioambientales y respeto por el medio natural.

**4.- Recursos didácticos**

Se ofrecerá a los alumnos por parte del departamento de Biología y Geología. Una guía didáctica de prácticas a realizar en la Sierra de Quilamas.

**5.- Valoración (una vez realizada la actividad)**

Se deberá realizar una valoración final mediante un test de contenidos y una prueba de evaluación de contenidos aprendidos. Cada alumno deberá entregar dicha ficha de autoevaluación.



### ACTIVIDADES 8-9-10

#### ACTIVIDADES DEPORTIVAS en el MEDIO NATURAL

#### SEMANA BLANCA – DÍA DE LA BICI – II CARRERA SOLIDARIA IES Calisto y Melibea

**1.- Breve descripción de las actividades:**

- Actividades Deportivas /Multiaventura y en el Medio Natural:
- Semana Blanca en Andorra, Formigal, Sierra Nevada u otro destino por determinar.
- Bautismos Blancos (Diputación de Salamanca). Cursos de iniciación al esquí en La Covatilla.
- Día de la Bici. Alumnos de 1º de bachillerato. Tercer trimestre
- II Carrera solidaria “IES Calisto y Melibea” pro fundación Adame. Rutinas running.
- Jornadas multideportiva de iniciación a deportes: Patinaje, Parkour, kayak, Rocódromo ...

**2.- Alumnos:** *Semana Blanca.* Todos los niveles (Alumnos de 1º - 2º -3º y 4º de ESO y Bachillerato)

**Profesores:** Departamento de Educación Física y profesores del Dpto de Dibujo-Artes Plásticas

**Fecha de realización:** Semana Blanca: 1º/2º trimestre. Bautismos blancos y bici: 2º y 3º trimestre

**3.- Justificación:**

Propiciar y promover la participación de nuevos deportes en el medio natural y fomentar la solidaridad mediante el esfuerzo y el deporte.

**4.- Recursos didácticos**

Se ofrecerá a los alumnos toda la información necesaria para participar en cada evento. Algunos de ellos precisarán de solicitud previa al organizarlo entidades externas al centro como la Diputación de Salamanca

**5.- Valoración (una vez realizada la actividad)**

Se podrán realizar una valoración finalizadas las actividades.

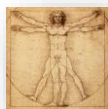
#### OTRAS PROPUESTAS de ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

- *Visitas a museos, instituciones culturales, eventos culturales y de ocio relacionados con la materia.*
- *Visitas a empresas cuya actividad esté relacionada con la materia.*
- *Celebración de efemérides: Día del Libro, Día de la Paz...*
- *Fiestas y celebraciones.*
- *Intercambios culturales con otros centros.*
- *Visitas a espacios naturales u otros espacios fuera del centro.*
- *Celebración de concursos, debates o eventos similares en el centro.*

#### 10. MEDIDAS de ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. Atención a las diferencias individuales de los alumnos

*Al amparo de lo establecido en el artículo 19 del del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, en esta etapa se pone un especial énfasis en la atención individualizada de los alumnos y alumnas y en la atención a las necesidades educativas concretas según sus ritmos y estilos de aprendizaje, teniendo en cuenta los principios de educación común y atención a la diversidad.*

Se pondrán en marcha medidas para atender a las necesidades educativas concretas según sus ritmos, estilos de aprendizaje y sus circunstancias y permitir que todo el alumnado alcance el nivel de desempeño esperado al término de la Educación Secundaria Obligatoria, de acuerdo con el Perfil de salida y la consecución de los objetivos. Con este objetivo, se podrán realizar adaptaciones curriculares y organizativas. Entre las medidas para atender a las necesidades del alumnado se contemplan: flexibilización en la organización de las áreas, las enseñanzas, los espacios y los tiempos y promuevan



alternativas metodológicas, a fin de personalizar y mejorar la capacidad de aprendizaje y los resultados de todo el alumnado. En este sentido, el proyecto ofrece medidas de accesibilidad y atención a la diversidad. Desde una perspectiva inclusiva, se plantea la atención personalizada y la prevención de dificultades en el aprendizaje.

Se parte de una propuesta que se ajusta al concepto de Diseño Universal de Aprendizaje (**DUA**) para atender a las necesidades de todo el alumnado:

- *Se presentan situaciones de aprendizaje, motivadoras para el alumno, con el objetivo de captar su interés, desarrollar sus competencias y fomentar la comunicación, la colaboración y la reflexión.*
- *Se contemplan opciones que atiendan a distintos tipos de aprendizaje (auditivos, visuales, cinestésicos...) y se proporcionan herramientas que ayuden en la comprensión e interpretación de la información.*
- *Se ofrecen opciones que ayuden al alumno a desarrollar las habilidades comunicativas y formas de expresión.*

**Se atiende a la DIVERSIDAD de forma global a través de:**

- i. *La metodología competencial del proyecto en cada una de las situaciones de aprendizaje que lo forman.*
- ii. *Una presentación visual de los contenidos y el apoyo de elementos gráficos.*
- iii. *El uso de una tipografía específica que facilita la lectura y el aprendizaje.*
- iv. *Programas transversales que ofrecen andamiajes de aprendizaje: aprendizaje cooperativo, estrategias de pensamiento, expresión oral y escrita.*
- v. *El uso de recursos específicos para alumnos con distintos ritmos de aprendizaje: plantillas textuales, adaptación curricular, videotutoriales, fichas, fichas adaptadas, actividades niveladas por dificultad.*

## 11. EVALUACIÓN del alumnado, del profesorado, de la práctica docente y de la programación

<i>11.1. Evaluación del Alumnado y de su proceso de aprendizaje y vinculación de sus elementos.....</i>	<i>79</i>
<i>11.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación.....</i>	<i>104</i>
<i>11.3. Evaluación del profesorado, de la práctica docente y de la programación.....</i>	<i>105</i>

### 11.1. EVALUACIÓN del proceso de aprendizaje y vinculación de sus elementos.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado en esta etapa educativa será continua, formativa e integradora, según se establece en el artículo 15 de Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo. En este sentido, además de la finalidad calificadora, el proceso de evaluación va más allá, tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

La evaluación será **continua** en cuanto estará inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado, con la finalidad de detectar las dificultades en el momento en que se producen, analizar las



causas y, de esta manera, adoptar las medidas necesarias que permitan al alumnado mejorar su proceso de aprendizaje y garantizar la adquisición de las competencias clave y objetivos para continuar el proceso educativo.

En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, con especial seguimiento de la situación del alumnado con necesidades educativas especiales y estarán dirigidas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, con los apoyos que cada uno precise.

La evaluación será **formativa** en cuanto ayudará a mejorar y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se integrará en la propia acción educativa, a partir del análisis, la comprensión y el perfeccionamiento del proceso enseñanza y aprendizaje.

La evaluación será **integradora** por lo que tendrá en cuenta el progreso del alumnado en la adquisición de las competencias clave. Para ello, habrá de tenerse en cuenta el conjunto de descriptores operativos. Dichos descriptores constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretarán las competencias específicas de cada materia o ámbito.

Además, según el artículo 21 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, en la Comunidad de Castilla y León la evaluación será **criterial** y **orientadora**.

El referente principal para valorar los aprendizajes serán los criterios de evaluación. Estos criterios permitirán diseñar las situaciones de evaluación, la selección de los instrumentos y procedimientos de evaluación y la definición de los indicadores de logro con los que realizar una mejor observación y medición de los niveles de desempeño que se espera que el alumnado alcance.

Siguiendo este esquema, el proyecto presenta un modelo de evaluación integral a partir de evidencias clave. Además, se incorporan instrumentos de seguimiento y evaluación para comprobar la adquisición de los objetivos relacionados con la ciudadanía global, el aprendizaje cooperativo, las destrezas de pensamiento y las habilidades comunicativas.

El profesorado evaluará los aprendizajes del alumnado durante el curso. Para ello se establecen dinámicas para que evalúe el profesor, el propio alumno o se puedan coevaluar entre alumnos.

Con independencia del seguimiento realizado a lo largo del curso, el equipo docente llevará a cabo la evaluación del alumnado de forma colegiada en una única sesión que tendrá lugar al finalizar el curso escolar.

## 12.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación

Según se establece en el artículo 15 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se emplearán instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva del todo el alumnado, garantizándose, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Se contará con diversos procedimientos y técnicas de evaluación en función del objetivo:





- Procedimientos de observación y seguimiento sistemático del trabajo y desempeño del alumno: registros anecdóticos, guías de observación, escalas de actitudes, escalas de observación, el diario de clase o el registro.
- Procedimientos para el análisis de desempeño: portfolio, proyectos, trabajos de investigación, cuaderno del alumno, diario de aprendizaje o diario de equipo.
- Procedimientos para el análisis del rendimiento: pruebas orales, escritas, o pruebas prácticas.

**Para calificar** de forma objetiva el aprendizaje, una vez aplicados los instrumentos de evaluación de las diferentes técnicas, se puede recurrir a determinadas herramientas de calificación.

En este sentido, el proyecto incluye distintas tipologías de actividades (abiertas, cerradas, concursos, actividades individuales, grupales, digitales, etc.) e instrumentos de evaluación específicos (listas de control, rúbricas, fichas, registros, generadores de pruebas, etc.). En concreto, se dispone de herramientas para hacer el seguimiento de las actividades que son evidencia clave del aprendizaje de los alumnos:

- *Escala de valoración del reto. Expresión escrita (autoevaluación)*
- *Escala de valoración del reto. Expresión oral (coevaluación)*
- *Rúbrica mis competencias (autoevaluación)*
- *Autoevaluación interactiva*
- *Rúbrica de evaluación del trabajo cooperativo (autoevaluación y coevaluación)*
- *Prueba de evaluación (heteroevaluación)*
- *Prueba de evaluación adaptada (heteroevaluación)*

## Criterios de Evaluación y Calificación

*Según establece el Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, las calificaciones de cada materia y ámbito serán decididas por el profesor correspondiente, a partir de la valoración y calificación de los criterios de evaluación establecidos en la respectiva programación didáctica, teniendo presente, en su caso, las medidas adoptadas en materia de atención a la diversidad. El proceso de valoración y calificación de los criterios de evaluación será único, y permitirá obtener de forma simultánea la calificación de cada materia o, en su caso, ámbito y de cada competencia clave.*

*En referencia con el artículo 28 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, Se garantizará el derecho del alumnado a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad. Con la finalidad de garantizar dicho derecho, los centros darán a conocer al principio de curso los objetivos, las competencias clave, los contenidos y los criterios de evaluación y calificación exigibles para obtener una evaluación positiva. Se arbitrará, también, el modo de informar sobre los criterios de evaluación y calificación a las familias, así como los criterios de promoción.*

Los criterios de calificación serán consensuados por todo el profesorado que imparte clase al grupo, y serán coherentes en todas las materias que se imparten en el centro.

**Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado y criterios de calificación para 1º, 3º y 4º de ESO**



Para una mayor claridad a la hora de **calificar** y dependiendo de las actividades que se traten, estableceremos los siguiente porcentaje/pesos de los contenidos que tendremos también que adaptar a los **criterios de evaluación de la materia** y a la adquisición de competencias, si bien de modo general se ponderará del siguiente mod\_:

- **Láminas o Tareas: 60 %**
- **Controles: 10 %**
- **Comportamiento y actitud en clase:/Guía de Observación: 30 %.**

Aunque pueden intervenir factores que modifiquen el número de pruebas, se registrarán por ellos siguientes criterios:

En las **láminas o "prácticas"** se atenderá a los siguientes puntos

- Adecuación de los resultados a la propuesta del profesor: 30%
- Precisión, limpieza y claridad en los resultados: 50%
- Entrega de los ejercicios en la fecha y hora propuestas: 20%

En el caso de los **controles** se especificará:

- La fecha del control y los materiales necesarios.
- La puntuación de cada cuestión ejecutada correctamente.
- La puntuación por limpieza, claridad y precisión.
- El tiempo destinado a la ejecución del mismo.

En el caso de las **actuaciones y el comportamiento en clase** se atenderá:

- A la correcta y respetuosa actitud en clase, mostrando actitudes de respeto hacia sus compañeros, hacia distintas opiniones y hacia las normas de comportamiento básicos en clase. Este aspecto es tan importante, dado que muchas de las prácticas se realizarán en grupo.

Debido a las características de la asignatura, el mayor peso recaerá sobre el conjunto de **láminas**, que dependiendo de la extensión del tema podrá variar su número de láminas, pudiendo varias entre 3 y 6 láminas, pero podrán ampliarse en caso necesario

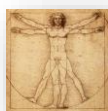
El número de **controles**, dependerá de si el resultado de la calificación de las láminas no es suficiente. En caso de ser preciso dicha prueba será necesario para alcanzar el nivel de **suficiente** o la calificación de **5** puntos sobre 10.

Las **recuperaciones** consistirán en repetir sólo los bloques de láminas **insuficientes**, hasta obtener el nivel de **suficiencia**, desde el mismo momento de la evaluación correspondiente, hasta el último día lectivo de mayo. Pudiendo repetir cuantas veces lo necesite.

(\* Lógicamente si la recuperación se considerase necesario hacer un examen, el profesor determinará fecha y hora, siendo este de carácter obligatorio y colectivo).

El profesor tendrá en cuenta la evaluación inicial, las medidas de apoyo y refuerzo educativo o de adaptación curricular significativa que hayan sido aplicadas.

### **Criterios de calificación específicos para 3º y 4º de ESO**



Todo lo dicho anteriormente, en cuanto a calificaciones, para los cursos de 3º y 4º de ESO. De todas formas, debido a que se supone a los alumnos una mayor madurez, además de láminas, exámenes y actuaciones en el aula... se sumarán los **Trabajos Audiovisuales del bloque digital** y "**el proyecto de fin de curso**" que será en formato **eportafolio digital**, conforme a los nuevos contenidos del bloque Audiovisual indicados en la secuenciación de contenidos. Por su parte, los criterios de calificación serán semejantes a los de las "láminas".

### 12.3. Evaluación de la práctica docente

El profesorado llevará a cabo la evaluación de los procesos de enseñanza y su propia práctica docente en relación con el logro de objetivos educativos del currículo y con los resultados del alumnado, con el objetivo de contribuir a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En consecuencia, se desarrollará la evaluación de la programación didáctica. A partir de esta evaluación se realizarán, si procede, las modificaciones oportunas para adecuarla a las características y necesidades del alumnado.

Para ello podremos utilizar la siguiente FICHA DE AUTOEVALUACIÓN de la PRÁCTICA DOCENTE

<b>AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE</b>				
<i>Expresar el grado de acuerdo con las siguientes cuestiones (siendo 4 muy de acuerdo y 1 totalmente en desacuerdo)</i>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1. <i>Las actividades propuestas en la situación de aprendizaje han facilitado la evaluación de las competencias específicas, los criterios de evaluación y los saberes básicos.</i>				
2. <i>Los resultados están acordes con la observación realizada a través de las distintas actividades evaluables.</i>				
3. <i>Existe un porcentaje de alumnado con calificación positiva en la materia que, como mínimo está en la media del resto de materias.</i>				
4. <i>Se incluyen actividades de coevaluación o evaluación por los compañeros y estas están en consonancia con el resto de los resultados obtenidos.</i>				
5. <i>Los métodos de enseñanza utilizados para facilitar el aprendizaje fueron los adecuados.</i>				
6. <i>La previsión temporal de la situación de aprendizaje se ha ajustado a la realización de esta.</i>				
7. <i>Existe una correlación entre las competencias específicas, los criterios de evaluación, los saberes básicos y las actividades propuestas en la situación de aprendizaje.</i>				
8. <i>La situación de aprendizaje y el reto han sido motivadores para el alumnado.</i>				
9. <i>Nivel de participación del alumnado en el desarrollo de las tareas.</i>				
10. <i>Los escenarios seleccionados para la realización de las actividades fueron los adecuados.</i>				



11. Se ha elaborado la situación teniendo como referencia el contexto.
12. Se ha elaborado la situación teniendo como referencia las características del grupo.
13. Los escenarios utilizados contaban con los recursos necesarios para la realización de las actividades.
14. El alumnado conocía las actividades que ha tenido que realizar en cada escenario, así como los recursos que ha empleado.
15. Los principios DUA y las pautas DUA están correctamente expuestos.
16. El agrupamiento del alumnado permitió la cooperación y la atención a la diversidad.
17. Los instrumentos de evaluación planificados son variados y están ajustados a los criterios de evaluación
18. Los CE están analizados en distintos indicadores de logro.
19. Existe coherencia entre las tareas de desarrollo de las distintas competencias y las utilizadas en la evaluación formativa.
20. Se ha planificado la evaluación de la práctica docente señalando distintos indicadores e instrumentos.


En consecuencia, se desarrollará la **evaluación de la programación didáctica**. A partir de esta evaluación se realizarán, si procede, las modificaciones oportunas para adecuarla a las características y necesidades del alumnado.

**Procedimiento para la evaluación de la programación didáctica**

<b>Indicadores de logro</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>	<b>Momentos en los que se realizará la evaluación</b>	<b>Personas que llevarán a cabo la evaluación</b>
<i>(En elaboración))</i>	<i>(En elaboración))</i>	<i>En elaboración)</i>	<i>Profesores del departamento</i>

**12. CRITERIOS DE EVALUACIÓN y CONTENIDOS de los grupos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º y 3º de ESO**

Conforme al artículo 9 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, y su desarrollo en el anexo II, a continuación, se detallan los criterios de evaluación y los contenidos para los diferentes cursos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Además, se especifican la vinculación entre los criterios de evaluación y los descriptores operativos del Perfil de salida.



*Ver gráficos de las páginas siguientes ...*

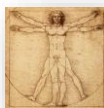


## **12.1. CRITERIOS de EVALUACIÓN y CONTENIDOS (Saberes básicos) para 1º curso de ESO**

Conforme al artículo 9 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, y su desarrollo en el anexo II, a continuación, se detallan los criterios de evaluación y los contenidos para el primer curso de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Además, se especifican la vinculación entre los criterios de evaluación y los descriptores operativos del Perfil de salida.

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1º CURSO ESO</b>	<b>SABERES BÁSICOS PRIMER CURSO ESO</b>
<p><b>Competencia específica 1</b></p> <p>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. <b>(CD2, CC1, CCEC1)</b></p> <p>1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León. <b>(CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2)</b></p> <p>1.3. Identificar las transformaciones geométricas básicas aplicadas al diseño de composiciones de dibujo presentes en obras pertenecientes al patrimonio artístico y arquitectónico de Castilla y León, valorando su conservación y protección. <b>(STEM1, CCEC2)</b></p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <i>Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.</i></li><li>- <i>Los géneros y los estilos artísticos.</i></li><li>- <i>Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</i></li><li>- <i>Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</i></li></ul> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <i>El lenguaje visual como forma de comunicación.</i></li><li>- <i>Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</i></li><li>- <i>Elementos visuales, conceptos y posibilidades</i></li></ul>
<p><b>Competencia específica 2</b></p> <p>2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso</p>	





<p>con la diversidad cultural. <b>(CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3)</b></p> <p>2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. <b>(CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</b></p>	<p><i>expresivas: forma, color y textura.</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <i>La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras</i></li><li>- <i>La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio.</i></li><li>- <i>Transformaciones gráfico-plásticas como recurso para la creación.</i></li><li>- <i>La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</i></li></ul>
<p><b>Competencia específica 3</b></p> <p>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. <b>(CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3)</b></p> <p>3.2. Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación aplicados a composiciones sencillas utilizando los recursos de manera apropiada. <b>(CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4)</b></p> <p>3.3. Reconocer el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo, reflexionando sobre su presencia en la vida cotidiana actual. <b>(CCL1, CCL2, CC1)</b></p> <p>3.4. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, identificando los diferentes lenguajes visuales, construyéndose una cultura artística y visual con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época, analizando de manera crítica la posible presencia de estereotipos. <b>(CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2)</b></p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <i>El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación</i></li><li>- <i>El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</i></li><li>- <i>Instrumentos y materiales de dibujo técnico.</i></li><li>- <i>Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos.</i></li><li>- <i>Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción.</i></li><li>- <i>Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y semejanza. Escalas.</i></li><li>- <i>Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones.</i></li><li>- <i>Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</i></li><li>- <i>Formas de expresión en soportes físicos y digitales.</i></li></ul>
<p><b>Competencia específica 4</b></p> <p>4.1. Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando información con interés y eficacia y utilizando correctamente el vocabulario específico. <b>(CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2)</b></p>	



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. **(CD1, CPSAA3, CCEC2)**

#### **Competencia específica 5**

5.1. Identificar herramientas y técnicas empleados en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales, analizando y reflexionando sobre la intención de los autores, y abriendo nuevas líneas de investigación. **(CCL2, CD5, CPSAA4)**

5.2. Realizar los estudios previos necesarios a partir de las propuestas planteadas, valorando y seleccionando las herramientas y técnicas adecuadas, con actitud proactiva y colaboradora, reflexionando de manera guiada sobre el trabajo desarrollado. **(STEM3, CD5, CPSAA3, CCEC4)**

5.3. 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 sobre el proceso de trabajo. **(CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3, CCEC4)**

#### **Competencia específica 6**

6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. **(CCL1, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)**

6.2. Adoptar actitudes de investigación, aprendiendo, a consultar todo tipo de fuentes e identificando parámetros de calidad en creaciones culturales y artísticas del entorno, para utilizar creativamente estas referencias en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. **(CCL3, CD1, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3)**

#### **D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.**

- *El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.*

- *Elementos básicos, contextos y funciones.*

- *Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.*

- *El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información.*

- *Imagen fija y en movimiento, origen y evolución.*

- *Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.*

- *Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.*



### **Competencia específica 7**

7.1. Elaborar un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto, aplicando las principales técnicas visuales o audiovisuales, mostrando creatividad y valorando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías. **(CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CCEC3, CCEC4)**

7.2. Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles. **(STEM1, STEM3, CD5, CCEC4)**

7.3. Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones **(STEM1, STEM3, STEM4)**

7.4. Conocer los diferentes tipos de perspectiva aplicándolas a la realización de proyectos artísticos contemporáneos integrando el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico utilizando recursos geométricos en el desarrollo de producciones artísticas **(STEM1, STEM3, STEM4)**

### **Competencia específica 8**

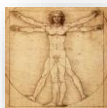
8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. **(CCL1, CD2, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)**

8.2. Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas sencillas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. **(STEM3, CPSAA3, CE3)**



8.3. Utilizar la terminología adecuada de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, abordando coloquialmente el debate y la defensa de la obra realizada. (CCL1, STEM3)

8.4. Exponer en formatos visuales sencillos los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen con actitud crítica y reflexiva. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)



## 12.2. **CRITERIOS de EVALUACIÓN y CONTENIDOS para 3º curso de ESO**

Conforme al artículo 9 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, y su desarrollo en el anexo II, a continuación, se detallan los criterios de evaluación y los contenidos para el tercer curso de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Además, se especifican la vinculación entre los criterios de evaluación y los descriptores operativos del Perfil de salida.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 3º CURSO ESO	SABERES BÁSICOS 3º CURSO ESO
<p><b>Competencia específica 1</b></p> <p>1.1. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. <b>(CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)</b></p> <p>1.2. Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos, y los géneros artísticos significativos a lo largo de la historia, apreciando y reflexionando sobre su contribución artística, desarrollando el sentido estético del alumnado, su creatividad y las facultades de reflexión y pensamiento crítico. <b>(CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)</b></p> <p>1.3. Reconocer el valor del contexto histórico y social en la creación de las obras de arte, así como expresar por medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciadores de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León, identificando las manifestaciones del patrimonio: material e inmaterial. <b>(CCL1, CD2, CC1, CCEC1, CCEC2)</b></p> <p>1.4. Analizar las distintas formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico, especialmente el de Castilla y León, valorando su importancia en el diseño. <b>(STEM1, CD2, CCEC1, CCEC2)</b></p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <i>Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial. Acciones encaminadas a su protección y conservación.</i></li><li>- <i>Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea.</i></li><li>- <i>Clasificación y funciones de los géneros artísticos. La creación de obras de arte: su contexto artístico y social en relación con el actual. Análisis visual de los géneros artísticos: temas, técnicas y soportes.</i></li><li>- <i>Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</i></li><li>- <i>La representación del volumen y el espacio y su aplicación al arte y la arquitectura. El dibujo técnico aplicado a la creación de diseños modulares.</i></li></ul> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p>



### Competencia específica 3

3.1. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. **(CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC3, CCEC2, CCEC3)**.

3.2. Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativas, analizándolas con actitud crítica y rechazando usos de las mismas que supongan cualquier tipo de discriminación social, racial y/o de género. **(CCL1, CCL2, CC3, CCEC4)**

3.3. Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. **(CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)**

3.4. Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia, así como sus características, a través de la observación directa de obras del pasado y tendencias actuales de las artes, siendo capaz de establecer las técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio. **(CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4)**

### Competencia específica 4

4.1. Reconocer y diferenciar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. **(CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)**

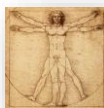
4.2. Analizar con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de

- *Incidencia de la luz en la percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Ilusiones ópticas.*  
- *El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes.*  
- *El color, la forma y la textura en la composición.*  
- *El volumen y el espacio. Luces y sombras, claroscuro.*  
- *La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. Esquemas compositivos en diferentes obras de arte.*  
- *Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico*  
- *Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen.*

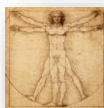
### **C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.**

- *Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas*  
- *Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.*  
- *Soportes y Tipos.*  
- *Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros.*  
*Módulos y redes modulares.*





<p>comunicación visual y audiovisual y las funciones que predominan en diferentes mensajes, realizando composiciones en las que se utilicen distintos lenguajes artísticos valorando las potencialidades de los medios digitales. <b>(CCL2, CCL3, CD2)</b></p>	<p>- <i>Tangencias y enlaces. Curvas técnicas. Su uso en el diseño.</i> - <i>Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación.</i></p>
<p><b>Competencia específica 5</b></p> <p>5.1. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. <b>(STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)</b></p> <p>5.2. Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. <b>(STEM1, CE3)</b></p> <p>5.3. Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. <b>(CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)</b></p>	<p><b><i>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</i></b></p> <p>- <i>Valor creativo y significación de las imágenes: significativa y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Ironicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la Abstracción.</i> - <i>Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto.</i> - <i>Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</i> - <i>Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas.</i> - <i>Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Elementos narrativos, procesos, técnicas y procedimientos del cómic, la ilustración, la fotografía, el cine, la televisión, el video, la publicidad, la animación y los formatos digitales.</i> - <i>Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</i> - <i>Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos.</i></p>
<p><b>Competencia específica 6</b></p> <p>6.1. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. <b>(CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)</b></p> <p>6.2. Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus producciones, mostrando una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano. <b>(CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2)</b></p>	



### Competencia específica 7

7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. **(CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)**

7.2. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. **(CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)**

7.3. Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. **(STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)**

7.4. Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. **(STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)**

### Competencia específica 8

8.1. Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. **(STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4)**

8.2. Utilizar correctamente la terminología de las técnicas grafico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada

*- Valores plásticos y estéticos en la producción artística.*  
*- Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto.*  
*- Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto.*



proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. **(CCL1, CD2)**

8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas. **(CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)**



## **1. MEDIDAS de REFUERZO Y RECUPERACIÓN**

### **Actividades de recuperación de los alumnos con MATERIAS PENDIENTES de cursos anteriores.**

Los alumnos con la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual pendiente de cursos anteriores, deberán seguir las medidas de Refuerzo y recuperación que se indican a continuación.

Dichas medidas perseguirán la consecución de los conocimientos mínimos necesarios para poder superar la asignatura. Para ello, a principio de curso los alumnos con materias pendientes recibirán un CUADERNO de PRÁCTICAS a realizar y que le ayudarán a adquirir las destrezas necesarias para poder aprobar el examen que se convocará y practicar los contenidos prácticos de la materia. Dicho cuadernito estará disponible a través de la plataforma web del departamento [www.artenred.es](http://www.artenred.es) y a través de la plataforma TEAMS.

El alumno para poder superar la materia deberá entregar dicho cuaderno de prácticas y presentarse al examen que se convocará en tiempo y forma. Dicho examen tendrá dos convocatorias, una en el mes de marzo y otro en el mes de junio en caso de no aprobar en la convocatoria inicial.

En dicho Cuaderno de láminas se indicarán las instrucciones y las tareas que el alumno deberá realizar para poder superar la materia. En algunos casos particulares (únicamente en los grupos de E.S.O.) se podría sustituir el examen por "**Trabajos prácticos**" o sumar dichos "trabajos" al examen y hallar "una nota media".

Teniendo en cuenta el carácter instrumental de la materia y que raramente les queda pendiente a los alumnos que se esfuerzan mínimamente, se tratará en la medida de lo posible averiguar los motivos por los que no alcanzó el aprobado y no realizó las tareas.

Dado que no existe fijada una hora lectiva de Pendientes para poder guiar las medidas de recuperación, los alumnos deberán preparar la materia por su cuenta con independencia de que puedan consultar sus dudas al profesor responsable de las materias pendientes en cualquier momento a lo largo del curso.

Los Cuadernos de láminas están disponibles a través de la plataforma web [www.artenred.es](http://www.artenred.es), accesible desde el siguiente enlace ...

<https://ugarridog.wixsite.com/epva/plan-recuperacion-pendientes>



## 13. INTEGRACIÓN de las TIC en las materias del departamento.

### Educación Plástica, Visual y Audiovisual, Expresión Artística y Dibujo Técnico

13.1. Justificación de uso de TIC'S.....	121
13.2. Plataformas digitales del departamento .....	124
13.3. Planes y Proyectos TIC del centro en los que participa el departamento .....	129
13.4. Actividades TIC y su adecuación conforme a la rúbrica de evaluación del centro.....	131

**Las Tecnologías de la Información y la Comunicación o las TIC's**, son una parte muy importante dentro de la estructura de nuestro centro, el **IES Calisto y Melibea** de Santa Marta de Tormes y en nuestro departamento de Artes Plástica-Dibujo, pues son mucho más que una simple herramienta, pues las

TIC'S forman parte de los propios currículos de nuestras materias. Esto se debe a que prácticamente todos los procedimientos Audiovisuales actuales pasar por un tratamiento digital con el fin de poder comunicarlos y compartirlos a través de la red. Esto no implica que los métodos tradicionales y manuales desaparezcan, pues esto sería la muerte del arte y de los procesos artísticos, pero los avances tecnológicos se han integrado de forma natural en el proceso de transformación digital de nuestra sociedad

De esta forma, En relación con el uso de las TIC'S en el departamento, con el artículo 12 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y según desarrolla el anexo II del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, se fijan las competencias específicas de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, así como los criterios de evaluación y los contenidos, que en muchos casos debemos realizarlas mediante la implementación de tecnologías Audiovisual y digitales.

**Las artes plásticas, visuales y audiovisuales** se dirigen hacia la adquisición de un pensamiento que se concreta en formas, actos y producciones artísticas y que posee la capacidad de generar propuestas originales respondiendo a las necesidades del individuo. Suponen, además, la posibilidad de actuar sobre la realidad creando respuestas que prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano.... Y bajo esta premisa, los medios digitales y el uso de las TIC'S encajan como un guante...

Por ello, la integración de las TIC'S en las materias del nuestro departamento de Dibujo-Artes Plásticas, permiten ofrecer a los estudiantes nuevas perspectivas y habilidades, al tiempo que fomentamos la creatividad y la expresión artística. Además, facilita la adaptación a las demandas tecnológicas de la sociedad actual. Pero no solo es por este motivo y son tan importantes, pues en muchas ocasiones estos recursos tecnológicos forman parte del propio método de trabajo, donde nuestros alumnos necesitan realizar producciones audiovisuales, donde hoy en día ya no se podría hacer por métodos analógicos ya que estos prácticamente han desaparecido, dejando paso a procesos y técnicas digitales.





*De esta forma, nuestras materias de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual, de 1º y 3º de ESO, la de Expresión artística de 4º de ESO y el Dibujo Técnico de 1º y 2º** cursos de bachillerato de la modalidad de Ciencia e Ingeniería, trabajan muchos de los contenidos de clase mediante el uso de TIC,s de forma completamente normalizada y donde el propio manejo de aplicaciones se engloba dentro de los contenidos de las materias al haber quedado los procedimientos manuales relegados en favor de los procedimientos digitales, al menos en lo que se trata del tratamiento de la información, si bien el Arte que desarrolla contenidos manuales jamás desaparecerá, pues supondría la desaparición del propio Arte y esos sería catastrófico para el ser humano, pues es lo que nos caracteriza y diferencia de otras especies del planeta.*

*Dicho todo lo anterior, solo queremos indicar a continuación y a modo de resumen, algunos ejemplos de bloques temáticos y aplicaciones que se integran en los currículos de las materias del departamento. Debemos decir que cada año nos vemos obligados a actualizarlos pues la tecnología va a mil por hora y enseguida nos quedamos obsoletos, lo que nos obliga a estar constantemente reciclándonos y actualizando nuestros contenidos, lo cual por otro lado nos permite mantenerlo en la Carrera y mantener nuestra adrenalina en niveles divertidos.*

**Algunos de estos contenidos por Bloques temáticos y las APP que utilizamos son:**

**1. Diseño Gráfico y Multimedia**

Introduce a los estudiantes en herramientas y aplicaciones informáticas de diseño gráfico y diseño vectorial como **Corel Draw, Adobe Illustrator**, programas para crear y editar imágenes y donde tendremos un absoluto control de la imagen

**2. Fotografía Digital:** Familiariza a los estudiantes con técnicas de fotografía digital, composición y edición de imágenes. Para ello pedimos con frecuencia a nuestros alumnos que utilicen cámaras o incluso sus propios teléfonos móviles para capturar imágenes relacionadas con los conceptos estudiados en la clase. Nuestros programas son **Adobe Photoshop** o la versión en software libre: **GIMP** para crear y editar imágenes.

**3. Presentaciones Multimedia.**

También se explora la creación de presentaciones multimedia utilizando programas como **Microsoft PowerPoint** o **Prezi**.

**4. Animación Digital.** En nuestras materias trabajamos contenidos donde se exploran la **Animación digital** y la creación de pequeñas secuencias animadas.

**5. Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA):**

Explora aplicaciones de RV y RA que puedan enriquecer la experiencia de aprendizaje en el campo artístico. Trabajamos con APP como **Arlova** o la gratuita **Metaverse**, donde nuestros alumnos aprenden a gestionar estos contenidos digitales.

**6. Sonido Digital. El Podcast**

Uno de los puntos fuertes de nuestras materias trabaja el tratamiento digital del sonido y más a partir de este curso donde participamos en el curso de “radio digital” y para el que nos han dotado con un estupendo material para ello. En este caso nuestro programa estrella es **Audacity**, aplicación de distribución libre y de uso proporcionado por la JCYL y que permite a nuestros alumnos tener un absoluto control del sonido y efectos digitales, ofreciendo herramientas prácticamente profesionales.

**7. Video digital. Producciones audiovisuales.**





Junto con el tratamiento del sonido este es otro de los barcos insignia de nuestro departamento, donde de igual forma este curso hemos recibido dotación para realizar un curso de video y para el que igualmente nos han dotado con material audiovisual. En este serán varios los programas que nuestros alumnos aprenden a manejar como **Adobe Premier, Movie maker o Davince Resolve.**

### **8. Blogs y Portfolios Digitales:**

Fomentan la creación de blogs o portfolios digitales donde los estudiantes puedan mostrar y reflexionar sobre su trabajo artístico. Para ello utilizamos plataformas como **WordPress** o Plataformas gratuitas que nos permiten gestionar formatos digitales como **Wix**, programas con el que nuestros alumnos realizan su Proyecto de fin de curso de cada año con su Portafolio digital del alumno.

### **9. Recursos y espacios Colaborativos en Línea:**

También incorporamos múltiples recursos educativos que se alojan en la red y que hemos ido enlazando desde las plataformas digitales del departamento que podéis ver en [www.artenred.es](http://www.artenred.es), donde se fomenta la investigación en línea sobre artistas contemporáneos y movimientos artísticos.

*Pero estos son únicamente algunos ejemplos de aplicaciones que utilizamos, pudiendo encontrar cientos de opciones cada día, muchas de ellas de utilización libre o de Código abierto, que generalmente son las que utilizamos pues no disponemos de recursos para utilizar versiones de pago, más allá de las que nos ofrece la JCYL a través de su repositorio de recursos y APP de libre uso que se encuentran disponibles en el **CENTRO DE SOFTWARE DE LA Junta de Castilla y león***



Captura de la Aplicación que da acceso al **CENTRO DE SOFTWARE** de la JCYL, para descarga de programas y APP'S gratuitos o con lo que tiene convenido la JCYL.

*(Se encuentra instalado en todos los ordenadores de la JCYL, por lo que se puede encontrar mediante el buscador de Windows o en el Acceso de EDUCAYL*



## 13.2 RECURSOS ONLINE del DEPARTAMENTO: Nuestra plataforma digital

Como ya hemos indicado en el apartado anterior, nuestro departamento cuenta desde el año 2010 de cuatro plataformas digitales a través de las cuales ofrecemos a nuestros alumnos todos los contenidos del departamento. A todas ellas se puede acceder desde nuestro sitio web [www.artenred.es](http://www.artenred.es), desarrollado por el jefe del departamento *D. Ubaldo Garrido* y donde nuestros alumnos pueden acceder a través de internet a todos los contenidos de clase, como por ejemplo los recursos de clases **DIBUJO TÉCNICO 3.0 + 3D**, de Educación Plástica y Audiovisual, de Arte digital o de producciones Multimedia donde hemos desarrollado nuestro Plan Audiovisual. A todas ellas puede accederse desde nuestro dominio:



[www.artenred.es](http://www.artenred.es)

Desde esta Plataforma de recursos [www.artenred.es](http://www.artenred.es), nuestros alumnos, pueden entrar en sus asignaturas y acceder a todos los contenidos de clase, donde ofrecemos contenidos útiles y necesarios para sus clases. A modo de ejemplo, cada estudiante puede volver a ver cualquiera de las sesiones proyectadas y explicadas en clase, descargar apuntes, ver vídeos o acceder a otros contenidos multimedia incluidos. También puede: imprimir prácticas para repetirlas, consultar contenidos o plantear dudas al profesor a través del foro habilitado a tal efecto. Cada plataforma se ha concebido como todo un **centro de recursos y espacio colaborativo de aprendizaje en red** de cada materia. Este espacio es realmente el portal de entrada a las plataformas de Dibujo técnico, Educación Plástica y audiovisual, Arte digital y Producción Audiovisual de nuestro centro.

A continuación se muestran dos capturas de pantalla de estas plataformas. La primera muestra la interfaz de cada una de ellas y la segunda una imagen un poco más ampliada y con detalles del acceso



a la plataforma de dibujo técnico.

Para verlas, nuestro consejo es que accedáis a través de los enlaces incluidos y podáis verlos en su formato digital, pues este documento no hace justicia a las plataformas en la web.



“Plataforma digital  
**DIBUJOTÉCNICO3.0+3D**  
[www.artenred.es](http://www.artenred.es)

Espacio colaborativo de aprendizaje y recursos de DIBUJO TÉCNICO  
Para alumnos de 1º y 2º de Bachillerato

Autor: Ubaldo Garrido. 2017.  
Departamento de Artes Plásticas-Dibujo .  
IES Calisto y Melibea (Santa Marta de Tormes- Salamanca)



### 13.2.2 OTRAS PLATAFORMAS del Departamento

Pero las anteriores no son las únicas plataformas, ya que en nuestro departamento disponemos de algunas más. Todas ellas son originales y han sido desarrolladas por los profesores **Ubaldo Garrido González** (*Jefe del departamento.*) y la también profesora e ilustradora **M<sup>a</sup> Pilar Marino Bravo**, desde el año 2006.

Todas pueden verse a través de las URL indicadas en esta página y se encuentran incluidas en el **PLAN de MEJORA de la COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA de NUESTRO CENTRO** y en cuyo diseño y desarrollo web también hemos estado implicados los profesores del departamento indicados.



<https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/departamento-dibujo>



Acceso a la Plataforma que aloja el **PLAN DE MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL DEL CENTRO**

<https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024>





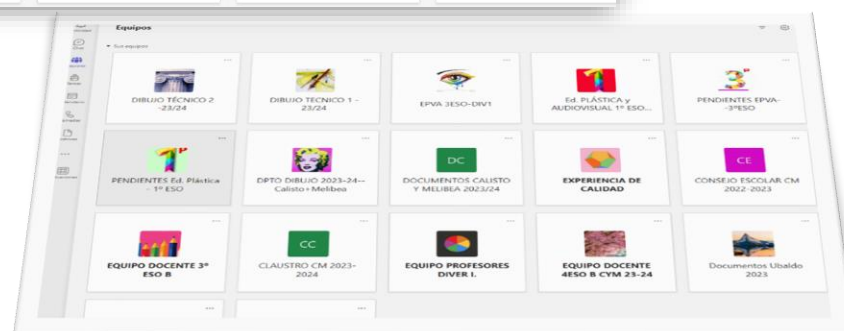
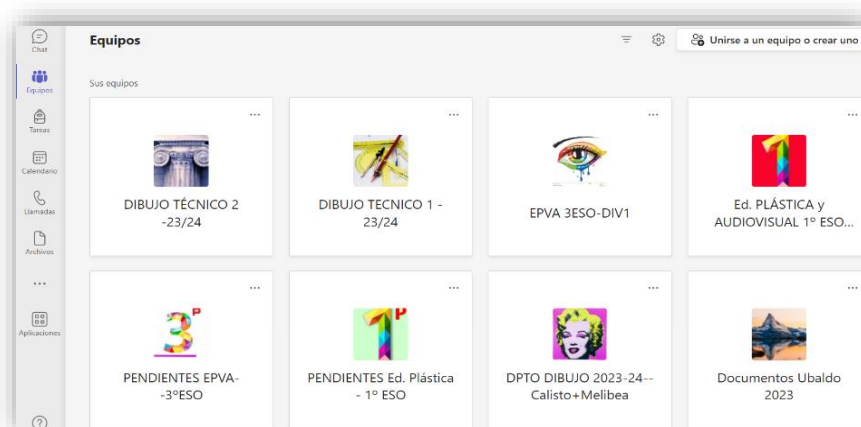
### 13.2.2 RECURSOS ONLINE del DEPARTAMENTO: Plataformas en Teams y Aulas virtuales de Moodle

Además de las plataformas del departamento indicadas en el punto anterior, nuestro departamento cuenta desde el año 2020 con las plataformas educativas que nos ofrece la Junta de Castilla y León y que en la actualidad siguen vigentes y se encuentran operativas para nuestros alumnos.

La llegada del confinamiento por la pandemia de COVID 19 aceleró definitivamente la necesidad de recurrir a estos recursos para poder continuar con las clases de alguna forma, si bien, como ya hemos indicado nuestro departamento llevaba en 2019 más de 10 años utilizando nuestras plataformas de clase. También habíamos utilizado la Plataforma **Google Classroom**, pero definitivamente la abandonamos al ofrecernos la JCYL como plataforma prioritaria la plataforma TEAMS y el AULA VIRTUAL de MOODLE.

De esta forma, nuestro departamento utiliza además de nuestra propia plataforma digital del departamento: [www.artenred.es](http://www.artenred.es), las plataformas TEAMS y El AULA VIRTUAL de MOODLE

#### PLATAFORMA TEAMS



Capturas de pantalla de una de las  
**PLATAFORMAS TEAMS** del DEPARTAMENTO de Dibujo. **Curso 2023/24**

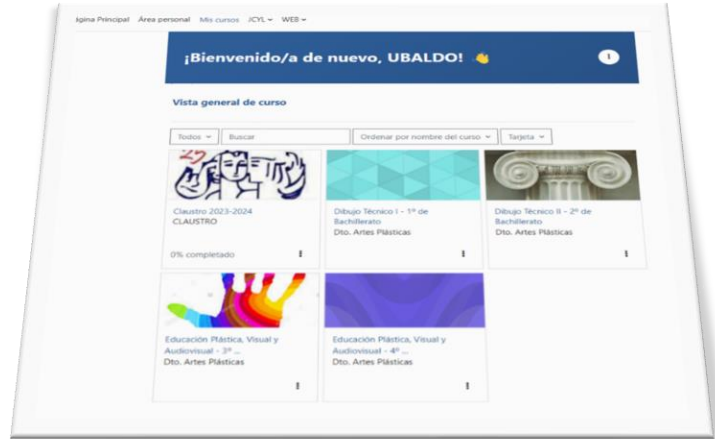


## AULAS VIRTUALES de MOODLE



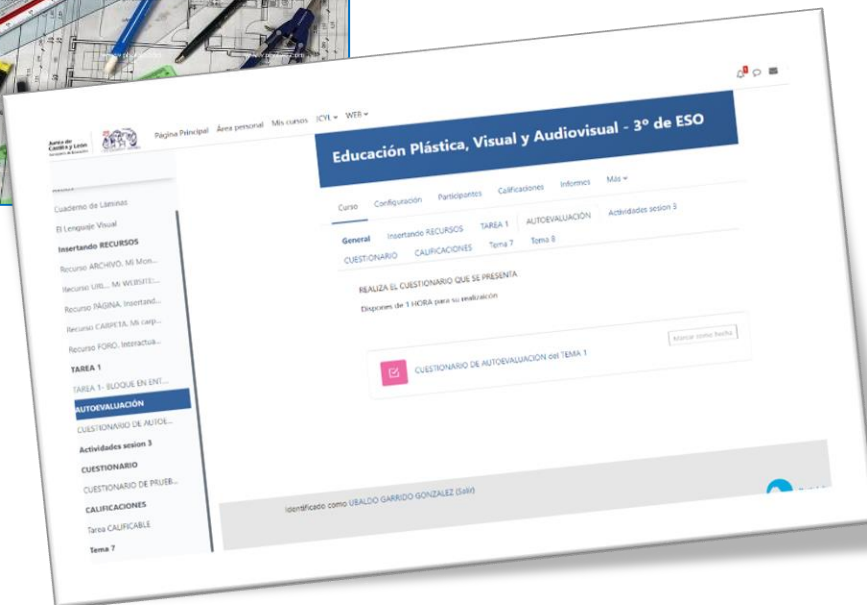
**Aula Virtual del Moodle** *del profesor Ubaldo Garrido*

Incluye recursos para sus alumnos. Utilizamos esta plataforma con los alumnos de **DIBUJO TÉCNICO** de Bachillerato. Se utiliza esta plataforma con los estudiantes mayores para que se vayan familiarizando con esta plataforma pues es la más extendida en la mayoría de las Universidades como la USAL o la UPSA de Salamanca.



*Capturas de pantalla de una de las AULAS VIRTUALES de MOODLE del Departamento de Dibujo*

**Curso 2023/24**







### 13.3 PLANES Y PROYECTOS del CENTRO en los que PARTICIPA EL DEPARTAMENTO Plataformas en Teams y Aulas virtuales de Moodle

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación o las TIC's, son una parte muy importante dentro de la estructura de nuestro centro, el IES Calisto y Melibea de Santa Marta de Tormes y en nuestro departamento de Dibujo también.



Durante el presente curso, nuestro centro, el IES Calisto y Melibea de Santa Marta de Tormes está inmerso en varios proyectos, si bien el más importante es el **PLAN DE MEJORA DE LA COMPETENCA DIGITAL EDUCATIVA del CENTRO**, para lo cual durante este curso nos presentaremos a la mejora.

Además de este plan nuestro centro está participando en otros dos planes de mejora, una relacionado con el **VIDEO DIGITAL**, y el otro con la **RADIO DIGITAL**, para lo cual nos han dotado con una importante dotación económica que nos ha permitido comprar todo el material necesario, además de facilitarnos formación a los profesores.

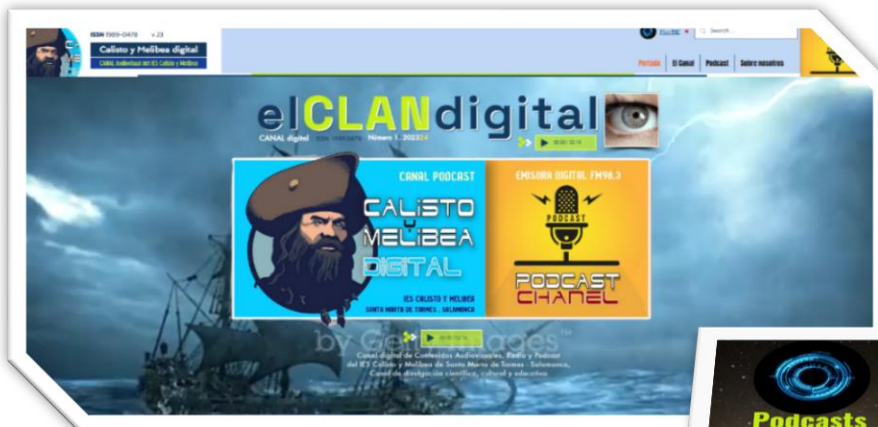
A partir de estos proyectos, nuestro departamento se ha involucrado en los dos, comprometiéndose a realizar una plataforma para dar soporte digital a los contenidos y a los aprendizajes obtenido que finalmente nos permitan mejorar también esa competencia digital. La idea es poder poner en marcha en nuestro centro un RADIO ESCOLAR, y una pequeño CANAL DE VIDEO, para intentar darle una proyección hacia el exterior del centro mediante su difusión en internet mediante los CANALES CORRESPONDIENTES. Para ello ya estamos trabajando en el Diseño y desarrollo web del Canal CALISTO Y MELIBEA DIGITAL, que alojará todos los contenidos que se realicen durante el curso.

#### Capturas de pantalla

De las plataformas digitales de mejora de la Competencia digital del centro

4. Logotipo del Canal de Radio del centro
5. Captura de la Plataforma web El Clan Digital, Canal Audiovisual de Radio, Podcast y contenidos Audiovisuales del centro.
6. Plataforma del PLAN TIC de mejora de la Competencia digital educativa del centro.





CANAL AUDIOVISUAL  
"El Clan Digital", disponible  
en la URL que se indica.

<https://ugarridog.wixsite.com/canal-cymdigital>

Además de estas plataformas, nuestro departamento siempre está dispuesto a participar en cualquier otro proyecto, siendo además uno de los profesores responsable **#COMPDIGEDU** del centro



### 13.4 Actividades TIC y su adecuación conforme a la rúbrica de evaluación del centro *Portafolio digital del alumno / Adecuación a la Rúbrica del centro*

Y Finalmente, pasamos a la parte que realmente concreta más las Actividades TIC del departamento y que realizamos con los alumnos, así como la adecuación de estos contenidos a la RÚBRICA de EVALUACIÓN del centro, donde pretendemos la mejora de la competencia digital educativa del centro.

#### **PORTAFOLIO digital del alumno. Proyecto Significativo.**

Como ya hemos indicado en la sección de recursos didácticos nuestro departamento se apoya constante-mente en las actividades con recursos TIC, y sin duda la principal de ella es la que planteamos a final de curso consistente en la creación de un Portafolio digital por parte de cada alumno.

Pero pensamos que lo mejor es que visitéis los portafolios de los alumnos pues hablan por sí mismos sobre lo que se pretende y lo que conseguimos.



<https://ugarridog.wixsite.com/eportafolio-dali2020>



### 13.4 Actividades TIC y su adecuación conforme a la rúbrica de evaluación del centro Las 8 Áreas para EVALUAR LA IMPLICACIÓN de las TIC en cada Departamento y en el centro

**P**ara mejorar la integración de las TIC en nuestro departamento, disponemos de la **siguiente RÚBRICA DE EVALUACIÓN** del uso y utilización de las TIC para todo el centro y donde se evalúan las 8 Áreas o ámbitos donde las TIC pueden utilizarse.

En nuestro departamento hemos intentado aspirar a conseguir la máxima calificación conforme a la Citada Rúbrica mediante la implementación de las Actuaciones que se detallan y que se evidencian en los documentos indicados, tanto del departamento como del centro. (**PGA - Programación del Departamento de Dibujo-AP – PlanTIC - Plan Digital - Plan Audiovisual y Plan de mejora de la Competencia digital #CompDigEdu**).

Las 8 ÁREAS del centro donde se valorarán el uso de las TICS en nuestro centro educativo son:

<b>LAS 8 ÁREAS para EVALUAR la implicación de las TIC</b>
ÁREA 1: Gestión, Organización y Liderazgo
ÁREA 2: Procesos de enseñanza y Aprendizaje
ÁREA 3: Formación y Desarrollo Profesional
ÁREA 4: Procesos de Evaluación
ÁREA 5: Contenidos y Currículos
ÁREA 6: Colaboración, Trabajo en red e Interacción Social
ÁREA 7: Infraestructuras
ÁREA 8: Seguridad y Confianza Digital

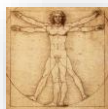
Para cada una de Ellas, hemos establecido una Rúbrica de EVALUACIÓN individualizada y desarrollada para cada una de las Áreas que se encuentran recogidas en el Plan TIC del centro y adaptadas a los contenidos del departamento.

A continuación adjuntamos una de ellas desarrollada a modo de ejemplo, pudiendo consultarse el resto en el Plan TIC del Centro accesible desde el siguiente enlace:

<https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024>

Para cada una de ellas hemos diseñado 5 columnas con los ITEMS que se indican y que reflejan los grados de consecución y las Evidencias que permiten comprobar cada ITEM

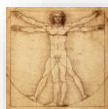
<b>ÁREA 1: GESTIÓN, ORGANIZACIÓN Y LIDERAZGO</b>				
<b>ITEM Recogida de evidencias</b>	<b>Preguntas Iniciales Objetivos</b>	<b>SI / No</b>	<b>Valoración de Evidencias</b> Objetivo de Puntuación Sobre ITEMS de la rúbrica del centro ( <b>9 - 10 puntos</b> )	<b>Documentos donde se evidencian y se recogen los Items anteriores</b>



## ÁREA 1: GESTIÓN, ORGANIZACIÓN Y LIDERAZGO

ITEM Recogida de evidencias	Preguntas Iniciales	Si/ No	Valoración de Evidencias Objetivo de Puntuación Sobre ITEMS de la rúbrica del centro (9- 10 puntos)	Documentos donde se evidencian y se recogen los Items anteriores
<p><b>Los planes Institucionales del centro</b> <i>recogen las SIGUIENTES DIMENSIONES s (... ) de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje</i></p> <p><b>1. Dimensión EDUCATIVA</b></p>	<p>1. ¿Existen criterios comunes para integrar las TIC en las programaciones como un modelo de programación con ITEMS comunes ?</p> <p>2. ¿Disponéis de un <b>formato común de programación</b> donde se incluyan en un índice común todos los elementos curriculares</p> <p>3. ¿Existe coherencia entre la propuesta curricular y las programaciones</p>	<p>SI</p> <p>SI</p> <p>SI</p>	<p>En el <b>departamento y en el centro</b> tenemos establecidos...</p> <p>1. <b>Criterios comunes, planificados sistematizados e integrados.</b></p> <p>2. Y además contamos con... <b>ACCIONES SISTEMÁTICAS de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b></p>	<p>1. <b>Programación didáctica del Dpto. de Dibujo-Artes Plásticas</b></p> <p>2. <b>En las Unidades didácticas</b> desarrolladas que incluyen, situaciones de aprendizaje personalizadas para el entorno de nuestro centro y de nuestros alumnos y donde se reflejan los <b>procesos de evaluación, innovación y propuestas de mejora para cada una.</b></p> <p>3. <b>PLAN TIC del centro</b> en el que participa el Departamento de Dibujo-AP <a href="https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024">https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024</a></p> <p>4. <b>PLAN AUDIOVISUAL del departamento de Dibujo-Artes Plásticas</b> <a href="https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/plan-audiovisual">https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/plan-audiovisual</a></p> <p>5. <b>Plataformas digitales del departamento</b> <a href="http://www.artenred.es">www.artenred.es</a> <a href="https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/departamento-dibujo">https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/departamento-dibujo</a></p>
<p><b>2. Dimensión ORGANIZATIVA</b> en los procesos de gestión administración e intercomunicaciones</p>	<p>¿Se incluyen los procesos de gestión, administración e intercomunicación de las TIC en los documentos del centro y del departamento ?</p> <p>SI : Responsable <b>#COMPDIGEDU</b> del centro</p>	<p>SI</p>	<p>En el <b>departamento y en el centro</b> tenemos establecidos procedimientos que cuentan con <b>estrategias de actuaciones de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b></p>	<p>1. <b>Programación didáctica del Dpto. de Dibujo-Artes Plásticas</b></p> <p>2. <b>PLAN DIGITAL</b> recogido en la programación del departamento y en el <b>Plan TIC</b> del centro en el que participa el Departamento de Dibujo-AP y donde uno de los profesores del departamento es responsable <b>#COMPDIGEDU</b> del centro.</p> <p>3. <b>PLAN AUDIOVISUAL</b> del Dpto de AP</p> <p>4. <b>PGA del centro</b></p>
<p><b>3. Dimensión TECNOLÓGICA</b> de las TIC en el entorno socioeducativo del centro.,</p>	<p>¿Cómo tenemos definido el contexto tecnológico TIC y su ámbito de utilización en los documentos del centro y del departamento ?</p> <p>SI : Organización de los Recursos digitales en la Plataforma TIC del centro <a href="http://www.calistoymelibeadigital.es">www.calistoymelibeadigital.es</a></p>	<p>SI</p>	<p>En el <b>departamento y en el centro</b> tenemos establecidos procedimientos que cuentan con <b>estrategias de actuaciones de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b></p>	<p>2. <b>PLAN DIGITAL</b> recogido en la programación del departamento y en el <b>Plan TIC</b> del centro en el que participa el Dpto. de Dibujo, donde además uno de los profesores es responsable <b>CompDigEdu</b> del centro. En dicho plan se recogen los objetivos y líneas de actuación respecto a infraestructuras, seguimiento y evaluación del plan</p> <p>3. <b>PLAN AUDIOVISUAL</b> del Dpto de Dibujo</p>
<p><b>4. Dimensión estructural organizada (Comisión TIC, Coordinadores, responsables de medios... y planificación de funciones y</b></p>	<p>¿Quién forman la Comisión TIC del centro?. Responsables <b>#ComDigedu, Recursos TIC y de Recursos Audiovisuales</b></p> <p>SI : <b>Miembros COMISIÓN TIC y otros responsables de recursos TIC</b></p> <p>- <b>Director:</b> Jesús Durán Palmero</p>	<p>SI</p> <p>SI</p>	<p>En el <b>departamento y en el centro</b> tenemos establecidos procedimientos que cuentan con <b>estrategias de actuaciones de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b></p>	<p>1. <b>PLAN DIGITAL</b> recogido en la programación del departamento y en el <b>Plan TIC</b> del centro en el que participa el Departamento de Dibujo-AP y donde uno de los profesores del departamento es responsable <b>#COMPDIGEDU</b> del centro. En dicho plan se recogen los objetivos y líneas de actuación respecto a infraestructuras, seguimiento y evaluación del plan <a href="https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024">https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024</a></p>





responsabilidades	<p>- <b>Responsable #CompDigEdu</b> Ubaldo Garrido González</p> <p>- <b>Responsable TIC:</b> Carmen Delgado</p> <p>- <b>Responsable Redes sociales</b> David Fernández Guerra</p> <p>- <b>Responsable de Formación</b> Jesús Polo</p> <p>- <b>Responsable de Medios Audiovisuales y Plataforma web del Plan TIC y Plan Audiovisual</b> Ubaldo Garrido</p> <p>- <b>Responsable de la Plataforma Digital de mejora de la Competencia digital educativa del centro y del Plan TIC, donde se organizan los Recursos digitales del centro y donde se recogen las funciones, objetivos y líneas generales de los planes TIC y Audiovisual del centro.</b> <a href="http://www.calistoymelibeadiqital.es">www.calistoymelibeadiqital.es</a></p>	SI	SI	<p><b>2. PLAN AUDIOVISUAL</b> del Dpto de AP <a href="https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/plan-audiovisual">https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/plan-audiovisual</a></p> <p><b>3. PLAN de formación y RECURSOS tic DIGITALES, Audiovisuales, Radio Digital, Podcast y Video digital</b> de soporte de contenidos a los cursos de planes de mejor del centro sobre Radio y Video Digital en los que participamos este curso. <a href="https://ugarridoq.wixsite.com/canal-cymdiqital">https://ugarridoq.wixsite.com/canal-cymdiqital</a></p>
5. Dimensión estructural del equipo directivo en cuanto a líneas de actuación y liderazgo en relación con la integración de las TIC	<p>¿Se involucra el Equipo directivo en la integración de las TIC ?</p> <p><b>SI : 100 % Tiempo</b> <b>24/24 horas/día</b> <b>7/7 horas/semanal</b></p>	SI	<p><b>El Equipo directivo del centro se involucra y propone las líneas de actuación y liderazgo</b> y además tiene establecidos procedimientos que cuentan con <b>estrategias de actuaciones de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b></p>	<p><b>1. PLAN DIGITAL</b> recogido en el <b>Plan TIC</b> del centro en el que participa el Departamento de Dibujo-AP.</p> <p><b>2. Se programan puntualmente</b> cuantes reuniones de los Equipos de la CCP y de la <b>Comisión TIC</b> necesarios para su correcto y eficaz funcionamiento</p>
6. El centro tiene establecidas Estrategias de diagnóstico, evaluación, mejora continua e innovación de los procesos de gestión, organización y liderazgo en la integración eficiente de las TIC	<p>¿Se evalúa de forma sistemática y planificada para comprobar los puntos fuertes o debilidades con del profesorado en relación con las TIC ?</p> <p><b>SI : Cuestionario SELFIE</b></p> <p><b>Propuestas constantes, sistemáticas para intentar mejorar la Competencia digital educativa del profesorado mediante</b> los programas de formación del CFIE, INTEF y otros.</p>	SI	<p><b>El Equipo directivo del centro se involucra en la constante evaluación y propone las líneas de actuación y liderazgo</b> y además tiene establecidos procedimientos que cuentan con <b>estrategias de actuaciones de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b></p>	<p><b>1. EVALUACIÓN DEL PLAN DIGITAL</b> recogido en el <b>Plan TIC</b> del centro en el que participa el Departamento de Dibujo-AP.</p> <p><b>2. Se programan puntualmente</b> cuantes reuniones de los Equipos de la CCP y de la <b>Comisión TIC</b> necesarios para su correcto y eficaz funcionamiento y realizar un seguimiento diagnóstico de los avances realizados</p> <p>Utilización del Cuestionario <b>SELFIE</b> para profesorado y alumnado.</p>

- Este cuadro de Evidencias ha sido realizado por cada Departamento conforme al Modelo presentado por el equipo directivo y trabajado en las reuniones de la CCP, conforme al modelo oficial para la **EVALUACIÓN de la INTEGRACIÓN de las TIC** en los centros educativos.



# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EXPRESIÓN ARTÍSTICA

4º de ESO  
Curso 2023/24



*Conforme al **DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre,**  
por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria  
en la Comunidad de Castilla y León, publicado en el **BOLETÍN OFICIAL DE CASTILLA Y LEÓN**  
(BOCYL) el 30/09/2022.*



# Índice /Expresión Artística 4ESO.

0. <b>LEGISLACIÓN VIGENTE</b> .....	56
1. <b>INTRODUCCIÓN</b> .....	57
1.1. Conceptualización y características de la materia.....	59
1.2. Elementos del del Currículo .....	62
1.3. Organización de los cursos de Educación Secundaria Obligatoria.....	62
1.4. Objetivos Generales de la Etapa para de Educación Plástica, Visual y Audiovisual .....	66
2. <b>DISEÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL y MEDIDAS DE REFUERZO DE MATERIAS PENDIENTES</b> .....	6
2.1. Diseño de la prueba de Evaluación Inicial para alumnos de 1º de ESO	
2.2. Medidas de REFUERZO Y RECUPERACIÓN de materias PENDIENTES de cursos anteriores.	
3. <b>COMPETENCIAS Clave y Competencias Específicas</b> y su vinculación con los Descriptores Operativos: Mapa de relaciones competencias y perfil de salida de los alumnos.....	63
3.1. Competencias clave.....	73
3.2. Competencias específicas para EPVA y Descriptores operativos: Mapa de relaciones competenciales .....	73
3.3. Competencias específicas para Educación Plástica, Visual y Audiovisual .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
3.4. Criterios de evaluación y contenidos para 1º curso de ESO .....	97
3.5. Criterios de evaluación y contenidos para 3º curso de ESO .....	102
4. <b>PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS</b> .....	73
4.1. Metodología didáctica .....	73
4.2. Organización de espacios y agrupamientos .....	76
4.3. Organización de las situaciones de aprendizaje .....	76
4.4. Elementos transversales.....	77
5. <b>SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS Y UNIDADES DIDÁCTICAS</b> .....	73
5.1. Contenidos-Currículo de la materia de EPVA y Secuenciación de contenidos a lo largo del curso .....	73
5.2. Organización de las situaciones de aprendizaje .....	76
6. <b>PROYECTOS SIGNIFICATIVOS</b> .....	73
6.1. Proyectos significativos y su importancia en su utilización en el aula .....	75
6.2. Concreción de Proyectos significativos del departamento.....	76
7. <b>MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS DE DESARROLLO CURRICULAR</b> .....	73
7.1. Materiales y Recursos didácticos del departamento .....	73
7.2. Recursos materiales.....	76
7.3. Recursos digitales.....	76
8. <b>PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO vinculados con la materia de EPVA</b> .....	73
8.1. Plan TIC y mejora de la Competencia Digital educativa del centro, del profesorado y del alumnado.....	73
8.2. Plan Audiovisual 1 .....	73
8.3. Plan de fomento a la Lectura.....	76
8.4. Planes de Convivencia, Igualdad y actividades para la prevención del bullying escolar.....	78
9. <b>ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES</b> .....	73
9.1. Actividades complementarias y extraescolares programadas por el departamento .....	73
10. <b>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b> .....	73
10.1. Atención a las diferencias individuales del alumnado .....	73
11. <b>EVALUACIÓN del alumnado, de la práctica docente y de la programación</b> .....	73
11.1. Evaluación del Alumnado y de su proceso de aprendizaje y vinculación de sus elementos.....	79
11.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación .....	104
11.3. Évaluación de la práctica docente y de la programación.....	105
12. <b>CONTENIDOS de cada materia Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b> .....	73
12.1. Criterios de Evaluación y Contenidos de los niveles de Educación Plástica Visual y Audiovisual.....	79
13. <b>INTEGRACIÓN DE LAS TICS en la materia de Educación. Plástica, Visual y Audiovisual</b> .....	73
13.1. Plataformas digitales del departamento.....	81
13.2. Planes y Proyectos TIC del centro en los que participa el departamento .....	82
13.3. Actividades TIC y su adecuación conforme a la rúbrica de evaluación del centro.....	82
<b>ANEXO 1. SITUACIONES de APRENDIZAJE.</b> Educación Plástica, Visual y Audiovisual 1º/3º/4º de ESO (Final Doc) .....	(256)







## 0. LEGISLACIÓN VIGENTE (Actualizada curso 2023-24)

### Legislación a nivel estatal

[Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación](#)

BOE, n.º 106, de 4 de mayo de 2006

[Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.](#)

BOE, n.º 340, de 30 de diciembre de 2020

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

BOE, n.º 76, de 30 de marzo de 2022

### Legislación a nivel autonómica

[DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.](#)

BOCYL, n.º 190, de 30 de septiembre de 2022.

- **DECRETO EVALUACIÓN:** D.8/2022, de 8 de febrero, por el que se establece la evaluación, promoción y titulación en la ESO y Bachillerato.
- **INSTRUCCIÓN de 22 de febrero de 2023,** de la Secretaría General, por la que se establecen orientaciones para la evaluación y promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, así como los documentos oficiales de evaluación para el curso académico 2023-2024.

## 2. INTRODUCCIÓN - Expresión Artística 4º ESO

Como ya se ha indicado en las **INDICACIONES GENERALES del CENTRO** establecidas por la **CCP** a lo largo de sus anteriores reuniones durante el presente curso, la **propuesta curricular** es el documento institucional por el que los centros educativos concretan el currículo aprobado por la Comunidad de Castilla y León en el *Decreto 39/2022, de 29 de septiembre*, para la Educación Secundaria Obligatoria desarrollándolo y completándolo para adaptarlo a su realidad socioeducativa. Y como también se ha indicado ya, en este curso 2023-2024 se implanta la LOMLOE en todos los cursos tanto de ESO como de Bachillerato, por lo que este curso se completa con los cursos 2º y 4º de ESO se conforme a la disposición Final primera del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

**PROGRAMACIONES DIDÁCTICA.** Y si la propuesta curricular forma parte del proyecto educativo del centro y se actualizará anualmente por ser también parte integrante de su programación general



anual, *compete a los Departamentos didácticos y los profesores integrantes de cada uno el desarrollo las PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS de cada materia*, conforme a dichas directrices establecidas para el centro, desarrolladas en la CCP y ratificadas por el Claustro y el Consejo Escolar del centro.

De esta forma, procedemos a continuación al desarrollo de los elementos que conforman dicho documento.

*La presente programación ha sido elaborada por el Departamento de Artes Plásticas del IES Calisto y Melibea, Santa Marta (Salamanca).*

## 1.5. CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA

### *Expresión Artística*

*La conceptualización y características de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual se establecen en el **anexo III del Decreto 39/2022**, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.*

[Puede consultarse dicha información desde este enlace](#)



*(VER PÁGINAS del documento ...*

*Educación Plástica, Visual y Audiovisual (1º-3º de ESO - Páginas 230-246)*

*Expresión Artística (4º de ESO - Páginas 246-256)*

### Características de la materia

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

Al mismo tiempo, el avance tecnológico ha contribuido a enriquecer esta disciplina, articulando una formación integral que permita la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para producir nuevas creaciones, potenciando la capacidad de comprensión y manipulación creativa de imágenes y el desarrollo de un juicio crítico que permita el análisis de las imágenes habituales del entorno cotidiano.

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

La formación en esta materia pretende aumentar la adquisición de competencias necesarias, técnicas y profesionales para poder acceder a diferentes actividades profesionales. Las competencias clave de la recomendación europea se han vinculado a los principales retos y desafíos globales del siglo XXI, recogidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030. Esta materia pretende dar continuidad a la formación que el alumnado ha recibido en la etapa de educación primaria en el área de



Educación Artística, partiendo de la experimentación, la expresión y la producción.

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

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

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

El bloque Expresión Plástica experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

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

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

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

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

Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el discente podrá sentirse capaz de manejar distintas herramientas y recursos en diferentes contextos,



respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas.

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

## 1.6. ELEMENTOS del CURRÍCULO

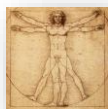
A los efectos de lo dispuesto en el *artículo 13 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo*, se entiende por currículo el conjunto de **objetivos, competencias, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de esta etapa educativa**.

*Los elementos que conforman el currículo, según establece y del artículo 5 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, son:*

- *Objetivos de etapa*
- *Competencias clave*
- *Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica*
- *Competencias específicas*
- *Mapas de relaciones competenciales*
- *Criterios de evaluación.*
- *Mapas de relaciones criterios.*
- *Contenidos de materia.*
- *Contenidos de carácter transversal.*
- *Principios pedagógicos.*
- *Principios metodológicos.*
- *Situaciones de aprendizaje*

*Considerando las definiciones recogidas en el artículo 2 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y al amparo de lo dispuesto en el artículo 6.2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, se define:*

- g) Objetivos de etapa:** Los 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.
- h) Competencias clave:** Los 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 en 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.
- i) Competencias específicas:** Los desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área 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 áreas o ámbitos y los criterios de evaluación.



- j) **Criterios de evaluación:** Los referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada área en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.
- k) **Contenidos:** Los 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.
- l) **Situaciones de aprendizaje:** Las actividades conectadas 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.

## 1.7. ORGANIZACIÓN de los CURSOS de EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

La etapa de Educación Secundaria Obligatoria comprende cuatro cursos académicos que se organizan en materias, las cuales están orientadas a la adquisición de los objetivos y al desarrollo de las competencias del alumnado.

*De acuerdo con los artículos 8 y 10 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y según se refiere el artículo 15 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre:*

**Las materias del 4º curso de ESO serán las siguientes:**

- a) *Educación Física*
- b) *Geografía e Historia.*
- c) *Lengua Castellana y Literatura.*
- d) *Lengua Extranjera.*
- e) *Matemáticas A o Matemáticas B.*

**Dos materias a elegir entre:**

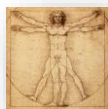
- *Biología y Geología.*
- *Economía y Emprendimiento.*
- *Física y Química.*
- *Latín.*

**Una materia a elegir entre:**

- *Digitalización*
- ***Expresión Artística***
- *Formación y Orientación Personal y Profesional.*
- *Música.*
- *Segunda Lengua Extranjera.*
- *Tecnología.*

**Una materia optativa a elegir entre: *Conocimiento de las Matemáticas; Conocimiento del Lenguaje; Cultura Clásica; Educación Financiera; Formación para la Empresa y el Empleo; Geografía Económica; Laboratorio de Ciencias; Lengua y Cultura Gallega; Literatura Universal; Programación Informática; Taller de Artes Escénicas; Taller de Filosofía.***

Todos los grupos de alumnos contarán en su horario lectivo con una sesión de tutoría semanal. Además, según el artículo 17 de dicho decreto, La materia de religión en educación secundaria obligatoria será de oferta obligada y de elección voluntaria. El alumnado que no reciba enseñanzas de religión cursará una materia que se basará en la realización de proyectos significativos vinculados a los



aspectos más transversales del currículo, que de forma contextualizada recoja los valores, tradiciones y cultura de Castilla y León.

*Además, a cada una de estas materias se asocian una serie de competencias específicas, criterios de evaluación y los contenidos, conforme con el artículo 12 Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y según desarrolla el artículo 9 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.*

*Así bien, La materia de **Expresión Artística** es una materia de elección de cuarto curso. Previamente, en los cursos de primero y segundo de ESO, el alumnado ha cursado la materia de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual**. La carga lectiva para la asignatura de Expresión Artística en cuarto de ESO es de **2 horas lectivas semanales**.*

## **1.8. OBJETIVOS GENERALES de la ETAPA de ESO**

*Según el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos/as las capacidades que les permitan alcanzar unos objetivos generales de etapa. De acuerdo con el artículo 6 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, a continuación, se detallan los objetivos y la relación de estos con los descriptores el Perfil de salida, según desarrolla el anexo I.C de este mismo decreto.*

- o) 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. (CCL5, CP3, CD4, CPSAA3, CC3)*
- p) 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. (STEM3, STEM5, CD5, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3)*
- q) 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. (CCL5, CPSAA2, CPSAA3, CC2, CC3, CCEC4)*
- r) 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. (CP3, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1, CCEC3).*
- s) 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. (CCL2, CCL3, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, STEM5, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA5, CE3)*
- t) 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. (CCL3, CCL5, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5)*



- u) *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. (CCL1, CCL2, CCL5, STEM3, STEM5, CD3, CD4, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE2, CE3)*
- v) *Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura. (CCL1, CCL2, CCL3, CCL4, CCL5, CP2, CP3, STEM3, STEM4, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3)*
- w) *Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada. (CP1, CP2, CP3)*
- x) *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. (CCL1, CCL5, CP3, CC1, CC2, CC3, CC4, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4)*
- y) *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. (CCL1, CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CC2, CC3, CC4, CCEC3)*
- z) *Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación. (CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4)*
- aa) *Conocer, analizar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León. (CCL4, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2)*
- bb) *Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y oportunidad de desarrollo para el medio rural, protegiéndolo, y apreciando su valor y diversidad. (STEM5, CD4, CC3, CC4, CE1, CE3)*
- ñ) *Reconocer y valorar el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León indagando sobre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología y su valor en la transformación y mejora de su sociedad, de manera que fomente la iniciativa en investigaciones, responsabilidad, cuidado y respeto por el entorno. (CCL3, CP1, STEM4, STEM5, CD1, CPSAA2, CC3, CC4, CE1)*





## 2. DISEÑO de las PRUEBAS de EVALUACIÓN INICIAL y de MATERIALES de REFUERZO para alumnos con la MATERIA PENDIENTE de cursos anteriores.

La **evaluación** es un elemento fundamental e inseparable de la práctica educativa, que permite recoger, en cada momento, la información necesaria para poder realizar los juicios de valor oportunos que faciliten la toma de decisiones respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje.

La evaluación inicial en nuestro centro está programada para el día 28 de septiembre. Antes de esa fecha se realizan las pruebas necesarias para recoger información sobre el momento de aprendizaje de los alumnos así como las posibles dificultades.

**Instrumentos de evaluación:** Exámenes, juegos y diferentes dinámicas

### 2.1. DISEÑO de una PRUEBA de EVALUACIÓN INICIAL para los grupos de EPVA de ESO.

**E**n los cursos de la ESO y sobre todo en el Primer curso, se hace imprescindible conocer el nivel curricular con el que vienen los alumnos, teniendo en cuenta que provienen de diferentes centros de educación primaria. Por este motivo se hace imprescindible diseñar pruebas que nos permitan conocer y obtener unas referencias y unos indicadores sobre el punto de partida de los alumnos.

Dicho lo anterior, en nuestro departamento hemos elaborado la siguiente **Guía de Evaluación** que nos servirá de modelo para realizar las pruebas de Evaluación Inicial y que utilizaremos para determinar este nivel inicial de nuestros alumnos en **3º y 4º de ESO**, pero sobre todo de **1º de ESO**.

Criterios de Evaluación	Instrumentos de Evaluación	Nº Sesiones	Agente Evaluador	Observaciones
Conoce y comprende los elementos básicos del lenguaje Visual y Audiovisual.	Prueba práctica de contenidos mediante tarea en el aula/Guía de observación	2 sesiones	Profesor/a de Plástica	<i>Evaluar la capacidad del alumno para identificar elementos visuales y audiovisuales en obras de arte y medios de comunicación.</i>
<i>Utiliza correctamente los materiales y las técnicas básicas en la creación artística.</i>	Práctica en el aula	3 sesiones	Profesor/a	<i>Observar la destreza y habilidad del alumno al utilizar materiales como lápices, pinceles y técnicas como el dibujo y la pintura.</i>
<i>Demuestra comprensión de la relación entre la forma y el contenido en sus creaciones.</i>	Proyecto artístico individual	2 sesiones	Profesor/a	<i>Evaluar la capacidad del estudiante para expresar ideas a través de sus obras, considerando la relación entre forma y contenido.</i>
<i>Participa activamente en actividades grupales que fomentan la expresión artística.</i>	Evaluación durante actividades colaborativas	2 sesiones	Profesor/a	<i>Observar la participación del alumno en proyectos grupales y su capacidad para trabajar en equipo.</i>
<i>Comprende la importancia del arte y el patrimonio de la Comunidad de Castilla y León y los medios audiovisuales en la sociedad.</i>	Debate en clase	1 sesión	Profesor/a	<i>Evaluar la capacidad del estudiante para expresar opiniones y comprender el papel del arte y los medios en la sociedad.</i>



- *Esta tabla es únicamente una referencia, si bien cada profesor podrá utilizar cualquier otro instrumento que considere oportuno para obtener los datos del nivel inicial de sus alumnos y teniendo en cuentas sus diferentes características y capacidades.*

### 2.3. MEDIDAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN de alumnos con la MATERIA PENDIENTE

*El plan de Refuerzo y recuperación de alumnos pendientes puede consultarse desde el siguiente enlace: <https://ugarridoq.wixsite.com/epva5/plan-recuperacion-pendientes>*

## 3. COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS) y SU PERFIL de SALIDA

**COMPETENCIAS Clave y Competencias Específicas. Su vinculación con los Descriptores Operativos: Mapa de relaciones competencias y perfil de salida de los alumnos**

- 3.1. *Competencias Clave y perfil de salida del alumnado*
- 3.2. *Competencias Específicas para Educación Plástica, Visual y Audiovisual*
- 3.3. *Vinculación de las competencias específicas con los Descriptores operativos. Mapa de relaciones competenciales y perfil de salida.*

### 15.1. COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO

*Según el artículo 11 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, las competencias clave que se deberán adquirir al término de la enseñanza básica y a cuyo logro deberá contribuir la educación secundaria son:*

- 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 **empresarial**.*
- h) *Competencia en **conciencia y expresión culturales**.*

Las competencias y los objetivos de la etapa están íntimamente relacionados. Se entiende que el dominio de cada una de ellas contribuye al logro de los objetivos y viceversa.

El **PERFIL de SALIDA del alumnado al término de la enseñanza básica determina** el nivel esperado al término de la educación básica. *Según establece el artículo 11 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo*, el Perfil de salida fija las competencias clave que el alumnado debe haber adquirido y desarrollado al terminar la educación básica. Este Perfil de salida identifica y define, en conexión con los retos del siglo XXI, las competencias clave que se espera que los alumnos y alumnas hayan desarrollado al completar esta fase de su itinerario formativo. Así, el Perfil de salida constituye el referente para del desempeño competencial para la promoción entre los distintos cursos y titulación de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria.



*El Perfil de salida, entonces, debe fundamentar las decisiones curriculares, las estrategias y las orientaciones metodológicas de la práctica docente.*

Según afirma este mismo decreto, 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.

A cada una de las **COMPETENCIAS CLAVE** se asocian unos **DESCRIPTORES OPERATIVOS** que, en conjunto, concretan las capacidades que el alumnado debe adquirir al término de la etapa de Educación Secundaria. 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.

Estos **DESCRIPTORES OPERATIVOS de las competencias clave** para la enseñanza básica se describen a continuación, de acuerdo con el *anexo I.B al que se refiere el artículo 8 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre. Además, el anexo I.C de este mismo decreto* determina la relación de este perfil con los objetivos de etapa.

**Competencia en comunicación lingüística (CCL).** 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)** 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)** 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)** 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)** Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

**CPSAA1.** Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

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

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

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

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

**Competencia ciudadana (CC)** Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

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

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

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

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

**Competencia emprendedora (CE)** 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)** 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.

## 15.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS de EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

*En relación con el artículo 12 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y según desarrolla el anexo II del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, se fijan las competencias específicas de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, así como los criterios de evaluación y los contenidos. Según el desarrollo del anexo II al que se refiere dicho Real Decreto:*

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

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





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

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

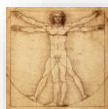
**El carácter eminentemente práctico** de la materia determina la elección de sus contenidos. Estos se encuentran divididos en dos bloques: «Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas 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.

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

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

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





### 15.3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS para Educación Plástica, Visual y Audiovisual y su vinculación con los descriptores operativos del perfil de salida

Conforme al anexo II del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, a continuación, se detallan las competencias específicas de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y su conexión con los descriptores del Perfil de salida. Según el artículo 11 de este mismo decreto, el mapa de relaciones competenciales representa la vinculación de los descriptores operativos del Perfil de salida con las competencias específicas. Permitirá determinar la contribución de cada materia al desarrollo competencial del alumnado.

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS para Expresión Artística de 4º de ESO</b>	<b>Descriptores del Perfil de salida</b>
<b>1. Analizar manifestaciones artísticas</b> , 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.	CCL1, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2
<b>2. Explorar las posibilidades expresivas</b> 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.	STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4
<b>3. Explorar las posibilidades expresivas</b> de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.	CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4
<b>4. Crear producciones artísticas</b> , individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	CCL1, STEM1, STEM3, CD1, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4

Además, según este mismo artículo 11 de dicho decreto, **La vinculación de los descriptores operativos del Perfil de salida con los criterios de evaluación de cada competencia específica para cada curso vendrá representada por el mapa de relaciones criterios.**

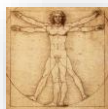
**El conjunto de mapas de relaciones criterios** de las diferentes materias y ámbitos de un mismo curso permitirá deducir el grado de consecución y desarrollo de las competencias clave y objetivos previstos para el nivel correspondiente, para tomar decisiones objetivas respecto de la promoción y, en su caso, titulación del alumnado.

*A continuación se incluye una tabla explicativa relacionando Competencias específicas, Descriptores operativos y Competencias clave.*



<b>COMPETENCIAS CLAVE</b> →		<b>CCL</b>			<b>CP</b>			<b>STEM</b>			<b>CD</b>			<b>CPSAA</b>			<b>CC</b>			<b>CE</b>			<b>CCEC</b>		
<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b> ↓	<b>DESCRIP-TORES OPERATIVOS</b> →																								
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.		*					*						*			*			*			*			*
2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.		*	*													*			*			*			*
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.		*	*							*			*			*			*			*			*





## 16. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

<a href="#">4.1. Metodología didáctica</a>	73
<a href="#">4.2. Organización de espacios y agrupamientos</a>	76
<a href="#">4.3. Organización de las situaciones de aprendizaje</a>	76
<a href="#">4.4. Elementos transversales</a>	77

Los cambios técnicos aparecidos en la comunicación audiovisual, así como la extensión y variedad de las imágenes que nos rodean han forzado a cambios en el proceso de aprendizaje de esta materia. Desde esta asignatura se persigue el fin de educar la percepción, la capacidad de análisis y expresión, así como la sensibilidad estética. Todo ello contribuirá al desarrollo equilibrado de los planos emocional y social, y enriquecerá el disfrute del entorno natural y cultural.

Se pretende que el alumno sea capaz de descodificar y codificar mensajes en el lenguaje visual para conocer la realidad en la que está inserto a la vez que sea capaz de proyectarse en ella y transformarla.

El conocimiento de conceptos y claves simbólicas y culturales permitirá una lectura competente de los mensajes. El conocimiento de técnicas y su práctica le permitirán expresarse mediante mensajes visuales dotados de contenido propio y que responda a una sensibilidad personal. Se trata de guiar los pasos para que el alumno alcance la autonomía tanto en la interpretación como en la expresión.

En este sentido es imprescindible el manejo de unos procedimientos y de unos conceptos sin los cuales no puede desarrollarse el potencial creativo o la capacidad de representación objetiva.

El manejo de técnicas y materiales se plantea por una parte como experimentación; por otra, como planificación. Juego y rigor.

El análisis crítico de las imágenes del entorno servirá para la comprensión del lenguaje propio de la Comunicación Audiovisual y de las tecnologías en ella empleadas.

Los conocimientos teóricos y los procedimientos del dibujo técnico permiten al alumno dominar la representación geométrica de las formas en el espacio.

Todos estos conocimientos se fundamentan en el diseño.

La asignatura va desplegándose de forma gradual y continua acompañando el proceso de maduración del alumno. Permite tanto el uso de técnicas tradicionales como la experimentación con nuevas tecnologías, tanto el trabajo personal como la colaboración en grupo.

Generalmente se plantearán trabajos en parte acotados en cuanto al objetivo, pero con margen que fomente la divergencia de las propuestas. Se valorará el proceso en sí mismo y la búsqueda tanto como el resultado.

Se usará una metodología activa y participativa que permita el logro de objetivos y competencias mediante el trabajo tanto individual como colectivo, atendiendo a la diversidad del alumnado, sus distintos ritmos de aprendizaje, favoreciendo el autoaprendizaje, en coordinación con el resto del equipo docente.



Por su propia naturaleza la Plástica se presta idóneamente al desarrollo de actividades que fomenten la motivación y el interés por el uso de las matemáticas.

Igualmente, para aquellas que desarrollen la expresión oral y escrita.

De la misma manera las nuevas tecnologías están ya integradas en los mismos contenidos y se fomentará su uso como un recurso didáctico más.

Se proporcionará al alumnado un conocimiento sólido de los contenidos y se desarrollarán hábitos tales como la observación, el análisis y la interpretación.

Se busca ayudar al despertar del sentido crítico y creativo, capaz de desplegar estrategias para la solución de problemas, así como un espíritu curioso capaz de investigar e indagar en la búsqueda selectiva de información.

Por medio de argumentaciones, se relacionarán los contenidos de la asignatura con las experiencias previas del alumno, con referencias a su entorno más próximo, a ilustraciones de libros, revistas u otro material impreso o audiovisual, procurando que sean evocaciones o situaciones atractivas y motivadoras.

En el caso de contenidos de tipo gráfico-plástico o geométrico las explicaciones se harán paso a paso, razonándolo siempre de un modo lógico y claro para el alumno. En algunos casos se puede ofrecer un ejercicio, o parte de un ejercicio ya resuelto, para facilitar la comprensión de la propia propuesta de trabajo: enunciado, forma de abordar la tarea, tipo de tratamiento o de acabado más conveniente.

Las explicaciones se realizarán de modo verbal y gráfico utilizando la pizarra tradicional o proyecciones de imágenes mediante nuevas tecnologías. Siempre que sea necesario, y dentro de las posibilidades reales que permita el grupo, se ayudará de modo individual a los alumnos que presenten necesidades especiales.

La organización de la enseñanza y de los aprendizajes de la materia, será sistemática, pautada y precisa. Se realizarán actividades de duración variable y consecuente con los objetivos y contenidos del área. La presentación pautada, precisa y con ejemplos de las actividades de aprendizaje, reduce el tiempo para la comprensión de los contenidos y de las propuestas de trabajo, con el fin de obtener un mayor rendimiento durante las clases por parte del alumnado.

Para la elección de los métodos adecuados partiremos de una planificación de los objetivos. Se elegirán en función de condicionantes como la naturaleza misma de la materia, las condiciones socioculturales, la disponibilidad de recursos y las características de los alumnos. Estarán enfocados a la realización de tareas planteadas como una situación problemática que el alumno tiene que resolver movilizándolo sus recursos conceptuales y sus destrezas.

Nos ajustaremos al nivel competencial inicial procediendo gradualmente entendiendo al alumno como sujeto activo en el proceso y que ha de hacerse consciente de ser el responsable de su aprendizaje. La función del profesor en dicho contexto consistirá en ayudar a que los alumnos comprendan lo que aprenden, para qué, y su aplicación en diferentes contextos. Se prefieren metodologías activas que se apoyan en aprendizajes cooperativos en los que se produzcan transferencias de conocimientos y estrategias y que contextualicen el aprendizaje mediante proyectos que favorezcan la experimentación, el aprendizaje funcional, la reflexión, la



crítica y la elaboración de hipótesis. Es un aprendizaje orientado a la acción integradora de conocimientos, destrezas y competencias.

Es útil el uso de un cuaderno de trabajo en el cual queden registrados los pasos, las dificultades, rectificaciones, etc. que escalonen el proceso. Es un buen instrumento de evaluación continua.

Los materiales didácticos utilizados serán tanto los disponibles como los realizados por los mismos profesores, siendo éstos últimos ideales para adaptarse a los distintos niveles, ritmos y objetivos.

Los profesores de este departamento buscarán siempre la colaboración entre ellos y con los profesores de otras áreas en aras de un conocimiento integrado y de una mayor coordinación.

-----

*Teniendo en cuenta todo lo anterior y de conformidad con lo establecido en el artículo 6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se establecen los principios pedagógicos que vertebran la etapa de Educación Secundaria. Así, el artículo 12 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, desarrolla la concreción de los principios pedagógicos generales de dicho Real Decreto, que son:*

- a) La atención individualizada.*
- b) La atención y el respeto a las diferencias individuales.*
- c) La respuesta ante las dificultades de aprendizaje identificadas previamente o a las que vayan surgiendo a lo largo de la etapa.*
- d) La potenciación de la autoestima del alumnado.*
- e) La actuación preventiva y compensatoria que evite desigualdades derivadas de factores de cualquier índole, en especial de los personales, sociales, económicos o culturales.*
- f) La promoción, en colaboración con las familias, del desarrollo integral del alumnado, atendiendo a su bienestar psicofísico, emocional y social, desde la perspectiva del respeto a sus derechos y al desarrollo de todas sus potencialidades.*
- g) El trabajo en equipo, favoreciendo la coordinación de los diferentes profesionales que desarrollan su labor en el centro.*
- h) La continuidad del proceso educativo del alumnado, al objeto de que la transición de la etapa de educación primaria a la de educación secundaria obligatoria sea positiva.*

### **16.1. METODOLOGÍA DIDÁCTICA. Aprendizaje competencial.**

*Todos los elementos que constituyen el proceso de aprendizaje competencial se integran en situaciones de aprendizaje. De acuerdo con el artículo 12 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se planificarán situaciones de aprendizaje para la adquisición y desarrollo, tanto de las competencias clave como de las competencias específicas. Estas situaciones contextualizadas implican la puesta en práctica, de forma integrada, de competencias y contenidos, a través de un problema motivador, relevante y significativo.*

En la materia de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual**, en todos los cursos, se trabaja con situaciones de aprendizaje que están contextualizadas en la realidad del alumno. De esta manera, el alumno se siente motivado, es consciente de su aprendizaje y eso le ayuda a transferir ese aprendizaje a otros contextos. Se organizan en torno a un reto, motivador y también contextualizado en el entorno





de los alumnos, conectado con un objetivo de ciudadanía global y ética del cuidado.

En cada situación, el alumno trabaja de forma práctica siguiendo la secuencia de aprendizaje, **APRENDO**, que finaliza con un entregable o reto.

- **Activar:** Presentar contextos reales y cercanos que activen los conocimientos previos a los que conectar los nuevos.
- **Procesar:** Razonar activamente sobre lo que se está aprendiendo mediante el análisis, debate, uso, indagación u otras formas de procesamiento.
- **Abstraer:** Incorporar otras situaciones en las que también se aplique lo que se está aprendiendo, pasando de lo concreto a lo abstracto.
- **Comprender:** Dar significado a lo que está aprendiendo y poder aplicarlo a nuevos contextos.
- **Consolidar:** Practicar en situaciones múltiples haciendo visibles los principios abstractos subyacentes, para fortalecer su comprensión y dominio.
- **Desafiar:** Proponer actividades que permitan a los alumnos probar sus conocimientos o plantear hipótesis o alternativas, indagar o inventar situaciones donde aplicarlos...
- **Producir:** Plantear la creación de entregables donde se aplique lo aprendido dotándolo de utilidad práctica.

## Diversidad e inclusión

Proyecto basado en los principios del diseño universal del aprendizaje. De acuerdo con los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), las situaciones de aprendizaje facilitan múltiples medios de representación (qué se va a aprender) y de acción y expresión (cómo se va a aprender), así como múltiples formas de implicación (por qué se aprende). Se pretende que todo el alumnado, independientemente de sus circunstancias y características, estén **presentes**, sean **participativos** y sean **capaces de producir**.

- 1) **Alumnos presentes.** Todos los alumnos y alumnas deben poder acceder a los aprendizajes; por eso, se emplean diversos soportes y formatos para trabajar los nuevos conocimientos: vídeos, audios, infografías...; iconos en las órdenes de las primeras unidades de primero, o una fuente propia que facilita la lectura.
- 2) **Alumnos participativos.** Todo el alumnado, independientemente de su estilo de aprendizaje debe encontrar motivación y participar en el aula. Por eso, se facilitan diversas metodologías y tipos de actividades: trabajo individual, trabajo en equipo, rutinas de trabajo (para los alumnos que sienten seguridad en la repetición), retos (para los alumnos que necesitan una novedad), propuestas de trabajo fuera del aula, actividades digitales, situaciones que parten de una variedad de contextos, transferencia de lo aprendido y utilidad del aprendizaje, trabajo de la metacognición para que sean conscientes de sus progresos.
- 3) **Alumnos capaces de producir.** Se facilitan diferentes canales para que los alumnos expresen lo aprendido, sin la obligación de hacerlo siempre de una misma forma. Se proponen actividades cuya resolución es visual, oral, cinestésica, escrita... Se utilizan también diferentes recursos de apoyo:



plantillas, organizadores visuales, consejos de expresión oral

Desde este enfoque, el diseño inicial de la enseñanza se realiza teniendo en cuenta de forma global la atención a las diferencias individuales del alumnado en su acceso al aprendizaje, sin necesidad de adaptar de forma particular las características de la enseñanza. Las situaciones de aprendizaje diseñadas a partir de este principio permiten desarrollar la competencia de aprender a aprender y sentar las bases de aprendizaje a lo largo de la vida y fomentar procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se adapten a las necesidades, las características y los ritmos de aprendizaje del alumnado.

### **Aprendizaje cooperativo**

El aprendizaje cooperativo es un modelo que no solo responde a las necesidades de una sociedad multicultural y diversa como la nuestra, sino que respeta las particularidades del individuo, contribuyendo decididamente a potenciar el desarrollo integral del alumnado. El aprendizaje cooperativo es una opción metodológica que valora positivamente la diversidad y obtiene beneficios evidentes de situaciones marcadas por la heterogeneidad. Los diferentes niveles de desempeño, de culturas de origen o de capacidades del alumnado se convierten en un poderoso recurso de aprendizaje.

El aprendizaje cooperativo está presente en todas las situaciones de aprendizaje como una forma más de trabajar en el aula, como una rutina más de clase, totalmente incluida en la secuencia de aprendizaje. Las rutinas cooperativas que se plantean son técnicas cooperativas que permiten cooperativizar todas las situaciones y actividades del aula. Responden a estas características:

- 1. No incluyen una tarea concreta.*
- 2. Tienen diferentes niveles de andamiaje*
- 3. Cumplen la tríada cooperativa: la interdependencia positiva, la participación equitativa y la responsabilidad individual.*
- 4. Articulan una serie de escenarios cooperativos.*

En todas las situaciones de aprendizaje se trabaja un contenido cooperativo, con la finalidad de que los alumnos adquieran las destrezas necesarias para cooperar cada vez mejor; cuanto mejor cooperen, más eficaz será su trabajo individual y el de su equipo.

### **Aprender a pensar.**

El desarrollo del pensamiento está presente en las situaciones de aprendizaje como una dinámica más incluida en la secuencia de aprendizaje. Las estrategias de pensamiento fomentan el hábito de pensar de forma ordenada y son un andamiaje para facilitar el aprendizaje. Se organizan según la función cognitiva que trabajan y se secuencian por ciclo según el nivel madurativo de los alumnos, fomentando el desarrollo del hábito de pensar en estos.

Cada estrategia desarrolla una función cognitiva o metacognitiva. Estas funciones son las que nos permiten recibir, procesar y elaborar información para llevar a cabo cualquier tarea:

- 10. Comprensión*
- 11. Argumentación*
- 12. Clasificación*
- 13. Secuenciación*
- 14. Análisis*
- 15. Toma de decisiones*



**16. Solución de problemas**

**17. Autoconocimiento**

**18. Pensamiento creativo**

En las situaciones de aprendizaje se trabaja de forma explícita un objetivo del pensamiento relacionado con una de las funciones anteriores, a través de una estrategia concreta. Además, a lo largo de cada situación de aprendizaje, se trabaja una décima función, la Autorregulación, través de preguntas de reflexión y metacognición y a través de las escalas de autoevaluación del reto.

## 16.2. Organización del espacio y agrupamientos

Los Espacios con los que cuenta nuestro Departamento de Dibujo-Artes Plásticas durante el presente curso 2023/24 son: El **AULA DE PLÁSTICA o de EXPERIENCIAS ARTÍSTICAS** y el **AULA DE INFORMÁTICA 2** dotada con 16 ordenadores con conexión a internet y el software necesario para desarrollar los contenidos del bloque digital de las materias del departamento (Ed. Plástica y Dibujo técnico de bachillerato).

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

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

Por su valor intrínseco en el fomento de la adquisición y el desarrollo de habilidades como la autonomía, la toma de decisiones responsable y el trabajo en equipo, es importante que se conformen grupos de trabajo heterogéneos para realizar trabajos cooperativos. Antes de iniciar los trabajos, es imprescindible que se proporcionen al alumnado herramientas que les ayuden a organizar el trabajo de manera autónoma y consensuada: distribuir roles en función de las habilidades e intereses, establecer plazos, realizar propuestas, debatirlas después de una escucha activa utilizando argumentos, tomar decisiones, consensuar propuestas, elegir los materiales necesarios y transformar las propuestas en productos concretos. Todo ello obligará al alumno a reflexionar sobre su propio aprendizaje, fomentará la convivencia y potenciará una de las herramientas más potentes y productivas para el aprendizaje: la enseñanza entre iguales.

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

- *Dentro del aula: se podrán adoptar disposiciones espaciales diversas.*
- *Fuera del aula: biblioteca, Aula de informática, salón de actos, espacio medioambiental en el patio del centro y otros.*



- *Fuera del centro: visita y actos culturales dentro y fuera de la localidad. Visita al museo de Arte Contemporáneo DA2.*

### 16.3. Organización de las situaciones de aprendizaje

**Las situaciones de aprendizaje** integran todos los elementos que constituyen el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, partiendo de una situación problema contextualizada y de cierta complejidad, para ser resuelta de manera creativa y eficaz, implicando la puesta en funcionamiento, de manera integrada, de toda una serie de recursos y saberes.

La metodología de las situaciones de aprendizaje busca ocasiones en las que el propio alumno descubre el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando a los alumnos. Una serie de preguntas abiertas permitirá la participación de todo el grupo clase, y además, ayudará a detectar los conocimientos previos que tienen sobre el tema. En esta primera parte, se presenta la situación de aprendizaje, los objetivos, y el reto que tendrán que conseguir.

**¡Vamos allá!** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

**Nuestro reto:** Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo el producto final que dará respuesta al reto inicial de la situación.

### 16.4. Elementos Transversales

De acuerdo con *el artículo 6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo*, 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 trabaja en Educación Plástica, Visual y Audiovisual** y en otras materias.

Además, el proyecto trabaja de forma transversal la educación para la salud, incluida la educación afectivo-sexual, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales. También, de acuerdo con *el artículo 10 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre*, se trabajarán las **Tecnologías de la Información y la Comunicación**, y su uso ético y responsable, así como la convivencia escolar, como contenido transversal en todas las materias.

#### a) Programa de habilidades comunicativas

Hoy más que nunca los alumnos necesitan adquirir habilidades que les permitan interactuar de manera adecuada en situaciones comunicativas y contextos muy diversos: en el ámbito privado,



social, académico y, más tarde, profesional. Para que los alumnos alcancen estos conocimientos es fundamental trabajar, en todas las áreas de la etapa y de forma transversal, las cuatro habilidades o destrezas básicas: hablar, escuchar, leer y escribir.

En relación con la **expresión oral**, es necesario que los alumnos conozcan y aprendan de manera sistematizada las habilidades específicas que requiere el manejo de la oralidad en contextos tanto informales como formales. En cada situación de aprendizaje, los alumnos practican una habilidad concreta y realizan una exposición individual ante sus compañeros poniendo el foco en la habilidad que estén trabajando.

Se basa en el desarrollo de estas habilidades:

- Habilidades sociales: la escucha activa, la crítica constructiva, la cortesía, recibir críticas y hacer y recibir elogios.
- Habilidades relacionadas con la voz: la dicción, el volumen, la velocidad, el ritmo, la entonación y la intención comunicativa.
- Habilidades relacionadas con el cuerpo: la postura, los gestos, la coreografía gestual y el léxico corporal, la mirada y la sonrisa.

En cuanto a la **expresión escrita**, desde un enfoque comunicativo se atiende a dos aspectos. Por una parte, en cada situación de aprendizaje se ofrecen modelos y herramientas para conocer, identificar y reflexionar sobre las características propias de distintas tipologías textuales; y por otra, se propone una secuencia de actividades cuyo objetivo es la producción de textos completos y reales. De esta manera, se adquieren conocimientos con el objetivo de ponerlos en práctica y se consigue un aprendizaje significativo de su funcionalidad.

La propuesta para mejorar la competencia comunicativa de los alumnos combina la práctica de las cuatro destrezas básicas: leer, escribir, hablar y escuchar, ya que los alumnos leen textos y los producen para presentarlos después ante sus compañeros.

A lo largo de las situaciones de aprendizaje, se plantea:

- Entrenamientos específicos de cada habilidad de forma transversal en todas las áreas.
- Practicar el hablar en público, trabajando el discurso formal, los alumnos no solo mejorarán las exposiciones en público, sino que además estos aprendizajes tendrán un efecto en la manera en que se expresan en su vida cotidiana.

Para todo lo anterior, este departamento tiene planteado un activo PLAN de FOMENTO a la LECTURA que se incorpora a esta programación en el capítulo correspondiente.

### **b) La Comunicación Audiovisual**

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

### **c) Competencia digital**

Las nuevas tecnologías están cada vez más presentes en nuestra sociedad y forman parte de nuestra vida cotidiana. Desde esta realidad, consideramos imprescindible su incorporación en las aulas de Educación Secundaria con la finalidad de iniciar a al alumnado en el buen uso de estas. Esto implica



un uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales.

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

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

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

- Como fin en sí mismas: tienen como objetivo ofrecer al alumnado conocimientos y destrezas básicas sobre informática, manejo de programas y mantenimiento básico (instalar y desinstalar programas; guardar, organizar y recuperar información; formatear; imprimir, etc.).
- Como medio: su objetivo es sacar todo el provecho posible de las potencialidades de una herramienta que se configura como el principal medio de información y comunicación en el mundo actual. Al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria, los alumnos deben ser capaces de buscar, almacenar y editar información, e interactuar mediante distintas herramientas (blogs, chats, correo electrónico, plataformas sociales y educativas, etc.).

#### **f) Emprendimiento social y empresarial**

Tanto la metodología como los programas de cooperativo, de pensamiento y de comunicación, impulsan la adquisición de las habilidades emprendedoras, que son las siguientes:

- Habilidades personales: iniciativa, autonomía, capacidad de comunicación, sentido crítico, creatividad, adaptabilidad, observación y análisis, capacidad de síntesis, visión emprendedora.
- Habilidades cognitivas: expresión y comunicación oral, escrita y plástica; aplicación de recursos TIC en el aula.
- Habilidades sociales: trabajo en grupo, comunicación; cooperación; capacidad de relación con el entorno; empatía; habilidades directivas; capacidad de planificación; toma de decisiones y asunción de responsabilidades; capacidad organizativa.

#### **g) Fomento del espíritu crítico, científico y creatividad**

La propia metodología del proyecto, y muy especialmente los programas de Aprendizaje cooperativo y Aprender a pensar fomentan los siguientes aspectos:

- Adquirir estrategias para poder resolver problemas: identificar los datos e interpretarlos, reconocer qué datos faltan para poder resolver el problema, identificar la pregunta y analizar qué es lo que nos pregunta.





- Desarrollar un ejercicio de creatividad colectiva entre los alumnos que permita idear un nuevo producto o servicio capaz de resolver una necesidad cotidiana.
- Tener iniciativa personal y tomar decisiones desde su espíritu crítico.
- Determinar las principales características de ese nuevo producto o servicio, así como sus ventajas e inconvenientes frente a lo que ya existe.
- Enlazar la solución planteada (producto o servicio) con sus posibles usuarios (mercado) y con la sociedad en general, introduciendo la iniciativa emprendedora y el papel que esta debe jugar como motor de empleo y desarrollo.
- Aprender a equivocarse y ofrecer sus propias respuestas.
- Trabajar en equipo, negociar, cooperar y construir acuerdos.

#### **f) Educación en valores y educación emocional. Ciudadanía global.**

El desarrollo de un programa específico de ciudadanía global se fundamenta, en parte, en el perfil de salida del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, que define las competencias clave que el alumnado debe haber desarrollado al completar su itinerario formativo. Dicho perfil se conecta con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030, que requieren el desarrollo de una serie de competencias para actuar ante los retos que plantean.

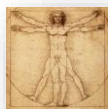
La ciudadanía global se sustenta en un conjunto de valores y actitudes que llevan a la persona a tomar conciencia de los problemas del mundo con sentido crítico y perspectiva global y local (glocal), y a participar de manera proactiva y responsable en su transformación con el fin de aplicar la ética del cuidado para lograr el bienestar de todas las personas, la protección del medioambiente y el desarrollo humano sostenible.

Esta ciudadanía global con sentido está impulsada por tres ejes fundamentales interconectados: la cultura del cuidado, el cultivo de saberes y competencias globales y la cultura relacional.

Para poder llevar a cabo tanto propuestas didácticas vinculadas con la ciudadanía global, como la evaluación de su grado de consecución por parte del alumnado, se define la metacompetencia de *aprender a cuidar*, que se concreta en los siguientes indicadores:

9. *Conocimiento y comprensión disciplinar e interdisciplinar*
10. *Pensamiento crítico con perspectiva global + local (glocal)*
11. *Desarrollo de hábitos y virtudes de la ética del cuidado*
12. *Aprecio por la diversidad*
13. *Competencia y responsabilidad digital*
14. *Habilidades emocionales y comunicativas*
15. *Ciudadanía activa local y global*
16. *Orientación a la acción para mejorar y transforma el entorno*

La ciudadanía global es el eje vertebrador de las situaciones de aprendizaje. A partir de estos indicadores, se plantean unos objetivos concretos que se trabajarán de forma transversal y a través de la resolución de retos.



## Programa de educación emocional

Más allá del beneficio sobre el desarrollo humano del alumnado, hoy sabemos a ciencia cierta que el desarrollo de las competencias emocionales es clave para la consecución de las competencias académicas e imprescindibles para hacer frente de manera exitosa a los desafíos diarios de un mundo cada vez más complejo y cambiante. El programa de educación emocional tiene como objetivo dotar al alumnado de competencias para la vida y de capacidad para gobernar sus procesos emocionales. Queremos animar al alumnado a desplegar una serie de capacidades y valores humanos que, si bien ya poseen, necesitan ser desarrollados para poder expresarse en el día a día.

**En concreto, queremos capacitar a nuestro alumnado para:**

17. *Ser conscientes de su vivencia emocional y hacerse responsables de ella.*
18. *Ser conscientes del estado emocional de los otros y empatizar con ellos de manera más justa y eficiente.*
19. *Gestionar y expresar adecuadamente sus emociones.*
20. *Ser más competentes en la voluntad y el autocontrol.*
21. *Demorar gratificaciones, tolerar la frustración y perseverar en sus objetivos.*
22. *Expresar actitudes positivas, resilientes y responsables.*
23. *Relacionarse con su autoestima de manera positiva, y facilitarse la capacidad de automotivarse.*
24. *Crear una red de apoyo profunda y genuina y participar de ella.*
25. *Relacionarse con los demás de forma comprometida y asertiva.*
26. *Dirigir su vida a través de objetivos y retos a los que valga la pena servir.*
27. *Relacionarse con la vida a través del bienestar.*

El objetivo de la propuesta es dotar al alumnado de estrategias y recursos que le ayuden a gestionar su vivencia emocional, a crecer en su autoconocimiento, a avanzar en la conexión genuina hacia el otro y a establecer una relación positiva con los retos y propósitos que llenan sus vidas. Para conseguirlo hemos creado un itinerario a través de una serie de recursos y actividades pensados para trabajar en el aula:

- Una historia a modo de centro de interés a partir de la cual introducimos todos los recursos y actividades de la propuesta.
- Un medidor de estado de ánimo como eje central del trabajo emocional en el aula.
- Actividades para trabajar durante el curso.

## 5. SECUENCIACIÓN de CONTENIDOS y UNIDADES DIDÁCTICAS

<u>5.1. Contenidos-Currículo de la materia de EA y Secuenciación de contenidos a lo largo del curso.....</u>	73
<u>5.2. Organización de las situaciones de aprendizaje .....</u>	76

### 1ª Evaluación

U1. Normalización

U2. La ambientación arquitectónica



## 2ª Evaluación

- U3. El diseño.
- U4. El lenguaje audiovisual

## 3ª Evaluación

- U5. Técnicas gráfico-plásticas
- U6. La composición

## 6. PROYECTOS SIGNIFICATIVOS

<u>6.1. Incorporación de proyectos significativos en las materias del departamento .....</u>	<u>164</u>
<u>6.2. Concreción de los proyectos significativos del departamento .....</u>	<u>165</u>

*Los Proyectos Educativos Significativos son un enfoque pedagógico que trasciende la mera transmisión de conocimientos, invitando a los estudiantes a sumergirse en experiencias de aprendizaje profundas y auténticas. Estos proyectos se caracterizan por su capacidad para conectar los contenidos curriculares con situaciones del mundo real, generando un aprendizaje más profundo y duradero.*

**Características Clave de los Proyectos Educativos Significativos.** Un proyecto educativo significativo se distingue por varias características fundamentales:

- **Relevancia:** Los proyectos están diseñados para ser relevantes en la vida de los estudiantes y en su entorno. Abordan problemas o desafíos que tienen aplicación práctica en el mundo real.
- **Interdisciplinariedad:** Fomentan la integración de diferentes áreas del conocimiento. Los estudiantes pueden explorar conexiones entre distintos temas, enriqueciendo su comprensión global.
- **Autenticidad:** Los proyectos reflejan situaciones auténticas, en las cuales los estudiantes se enfrentarían en contextos reales. Esto les brinda la oportunidad de aplicar sus habilidades de manera genuina.
- **Colaboración:** Promueven la colaboración entre estudiantes, ya que muchos proyectos requieren trabajo en equipo para abordar desafíos complejos desde diferentes perspectivas.
- **Autonomía:** Los estudiantes tienen la libertad de tomar decisiones en el proceso de diseño y ejecución del proyecto, lo que fomenta su responsabilidad y empoderamiento.
- **Investigación:** La investigación y la indagación son componentes esenciales de los proyectos significativos. Los estudiantes exploran, recopilan información y generan soluciones informadas.

De esta forma los Proyectos Educativos Significativos trascienden la tradicional transmisión de contenidos para convertirse en experiencias envolventes que inspiran la curiosidad y el compromiso de los estudiantes. Al involucrarse activamente en la resolución de problemas del mundo real, los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades prácticas y



habilidades de pensamiento crítico que les servirán a lo largo de sus vidas.

Por todo ello, este tipo de proyectos, aplicados al ámbito educativo, representan una valiosa estrategia pedagógica que va más allá de la simple adquisición de conocimientos. Estos proyectos se centran en proporcionar a los estudiantes experiencias prácticas y significativas que les permitan desarrollar habilidades, fomentar la creatividad y aplicar los conceptos aprendidos en contextos reales.

En el caso específico del **departamento de dibujo y artes plásticas** para alumnos de todos los niveles de la educación secundaria (ESO), los proyectos adquieren un papel crucial. Al implementar actividades artísticas significativas, no solo buscamos cultivar destrezas técnicas, sino también promover la exploración, el pensamiento crítico, y el entendimiento de la relación entre el arte y la sociedad.

Cada proyecto propuesto tiene como objetivo no solo enseñar las bases del dibujo y las artes plásticas, sino también inspirar a los estudiantes, alentándolos a expresar sus ideas y emociones de manera única. La variedad de proyectos permite abordar distintos aspectos del arte, desde el dominio de técnicas tradicionales hasta la incursión en formas de expresión contemporáneas, como la ilustración digital.

Los proyectos se diseñan considerando la importancia del **trabajo colaborativo, la autoexpresión y la conexión entre el arte y el entorno cultural**. A través de estas experiencias, los estudiantes no solo amplían su conocimiento artístico, sino que también adquieren habilidades transferibles esenciales, como la resolución de problemas, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo.

En resumen, los proyectos significativos en educación artística para alumnos de 1º, 3º y 4º de ESO constituyen una herramienta fundamental para nutrir el crecimiento integral de los estudiantes, fomentando su creatividad, autonomía y aprecio por las artes. Estas experiencias no solo impactan el presente académico, sino que también sientan las bases para un desarrollo continuo a lo largo de su trayectoria educativa.

### **Algunas Propuesta de Proyecto Significativos para Dibujo-Artes Plásticas**

Dicho lo anterior, a lo largo del curso propondremos varios proyectos significativos que queremos reflejar en esta programación didáctica del departamento de dibujo y artes plásticas para alumnos de ESO y donde se potenciarán las características que hacíamos alusión al principio de **Relevancia, Interdisciplinariedad, Autenticidad, Colaboración, Autonomía** y la **Investigación**:

#### **10. Introducción a las Técnicas Básicas de Dibujo**

**Objetivo:** Familiarizar a los estudiantes con las técnicas fundamentales de dibujo.

**Actividades:** Líneas, formas básicas, sombreado, proporciones, y composición.

**Proyecto Final:** Crear una composición original utilizando las técnicas aprendidas.

#### **11. Exploración de Materiales y Texturas:**

**Objetivo:** Experimentar con diversos materiales y texturas en el arte.

**Actividades:** Uso de lápices, carboncillos, acuarelas, collage, etc.

**Proyecto Final:** Crear una obra de arte tridimensional que incorpore al menos tres materiales/texturas diferentes.

#### **12. Estudio de Artistas Clásicos y Contemporáneos**

**Objetivo:** Conocer y analizar el trabajo de artistas famosos.

**Actividades:** Investigación, análisis de obras y discusión en clase.



**Proyecto Final:** Inspirarse en un artista estudiado para crear una obra original.

### 13. El Arte y la Cultura

**Objetivo:** Explorar la relación entre el arte y la cultura.

**Actividades:** Investigación de movimientos artísticos culturales, como el arte indígena, el renacimiento, el arte cubista, etc.

**Proyecto Final:** Crear una obra de arte que refleje la influencia de una cultura específica.

### 14. Ilustración Digital

**Objetivo:** Introducir a los estudiantes al arte digital.

**Actividades:** Uso de tabletas gráficas, software de ilustración, y técnicas digitales.

**Proyecto Final:** Crear una ilustración digital original.

### 15. Proyecto Colaborativo: Mural Escolar

**Objetivo:** Fomentar el trabajo en equipo y la expresión artística colectiva.

**Actividades:** Planificación y diseño colaborativo del mural.

**Proyecto Final:** Pintar un mural en una pared designada de la escuela.

### 16. Esculturas Recicladadas

**Objetivo:** Promover la creatividad y la conciencia ambiental.

**Actividades:** Recopilación de materiales reciclados y creación de esculturas.

**Proyecto Final:** Exhibición de las esculturas y discusión sobre la importancia del reciclaje.

### 17. Autoretrato Emocional

**Objetivo:** Explorar la expresión emocional a través del arte.

**Actividades:** Reflexión sobre emociones y técnicas para representarlas en un retrato.

**Proyecto Final:** Crear un autorretrato que refleje una emoción específica.

*Todas estas ideas para llevar a cabo estos proyectos buscan no solo desarrollar habilidades artísticas, sino también fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la apreciación por diversas formas de arte. Adaptarlos según las necesidades y recursos específicos de tu escuela es clave para el éxito del programa.*

## 7. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS DEL DEPARTAMENTO

### 7.5. Materiales y recursos didácticos del departamento para EXPRESIÓN ARTÍSTICA.

**El Departamento de Dibujo dispone del siguiente material didáctico:**

- Materiales elaborados por el profesor del Departamento.
- Recursos digitales extraídos de Internet: páginas web, blogs, plataformas...
- Documentos o imágenes impresos como libros, revistas, fotocopias, etc.
- TIC's: ordenadores, móviles y panel digital, para trabajo del alumnado en el aula y en casa.
- Plataforma virtual – MOODLE
- Herramientas Office 365



- Recursos audiovisuales.

El departamento de Artes Plásticas, cuenta con un aula específica para impartir las materias y asignaturas propias del departamento. El aula es amplia y con buena iluminación y cuenta con el siguiente equipamiento:

#### **Aula específica de plástica:**

- El aula tiene instalación de agua.
- Mesas y taburetes específicos para el desarrollo de la materia.
- Material fungible.
- Ordenador y acceso a Internet.
- Pantalla
- Pizarra
- Cañón y pantalla de proyección.

#### **Material del alumno.**

En esta asignatura eminentemente práctica, los alumnos deberán disponer de una serie de instrumentos imprescindibles para la realización de los trabajos. A lo largo del curso se les indicarán los materiales necesarios para cada actividad. Se proponen algunos:

- Hojas normalizadas, láminas, cartulinas, etc.
- Instrumentos de dibujo: juego de escuadras, regla graduada y compás.
- Lapiceros o portaminas de distintas durezas, lápices de colores, lapiceros acuarelables, rotuladores, etc.
- Témperas, pinceles, trapos, tijeras, pegamento, etc.

#### **Libro de texto:**

Durante el presente curso no se usará como referencia ningún libro de texto. Aunque el profesor proporcionará material teórico y práctico a través de fotocopias, explicaciones, esquemas, mapas conceptuales, etc., y a su vez, con apoyo de internet. No obstante, la biblioteca del centro, así como todo el material existente en el aula de Dibujo, estará a disposición del alumnado.

El aula no deja de ser también un laboratorio en el que reciclamos y procesamos los objetos y materiales que nos rodean y que puedan incorporarse a un proyecto por sus cualidades técnicas o expresivas.

Se preferirá siempre que sea posible reciclar y dar una segunda vida a los materiales disponibles. Cada vez más usaremos recursos virtuales aprovechando el ingente caudal de material didáctico y de recursos multimedia que nos ofrece la red. Siempre se instará a los alumnos a que investiguen en busca de aquellos recursos que puedan servir para su aprendizaje. Serán variados y polivalentes.

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

1. *Adecuación al contexto educativo del centro.*
2. *Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados de la programación.*





3. *Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de temas transversales.*
4. *Acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.*
5. *Adecuación a los criterios de evaluación del centro.*
6. *Variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.*
7. *Claridad y amenidad gráfica y expositiva.*
8. *Existencia de otros recursos que facilitan la tarea educativa.*

*A continuación, haremos referencia de forma general a aquellos recursos que queremos emplear como medio para canalizar la acción docente durante el curso escolar.*

- *Libros de texto y materiales complementarios*
- *Recursos audiovisuales*
- *Actividades interactivas y otros recursos digitales de uso habitual (animaciones, presentaciones, autoevaluaciones, etc.) del entorno digital:  
<https://loginsma.smaprendizaje.com/>*
- *Uso del entorno digital para la interacción profesor-alumno.*

*Y de forma más concreta, incluimos aquí los materiales con los que contamos...*

## **NUESTROS MATERIALES y RECURSOS DIDÁCTICOS**

En la actualidad nuestro Departamento cuenta con un **AULA de PLÁSTICA** que reúne las condiciones mínimas necesarias para el desarrollo de las actividades previstas en esta Programación. Además, desde el curso 2022/23 contamos con un **panel digital de 65" el SMART Board MX265-V3 - Monitor Interactivo-3840x2160-65"** y también con un nuevo ordenador de sobremesa, si bien nos sigue faltando unos altavoces de calidad y una impresora y que llegue el cableado de Internet. Estas mejoras nos permitirán impartir los contenidos de forma más adecuada que en cursos anteriores.

En cuanto al mobiliario, esta aula dispone de archivador, armario, estanterías, así como mesas y taburetes adecuados. Posee además del siguiente material didáctico,:

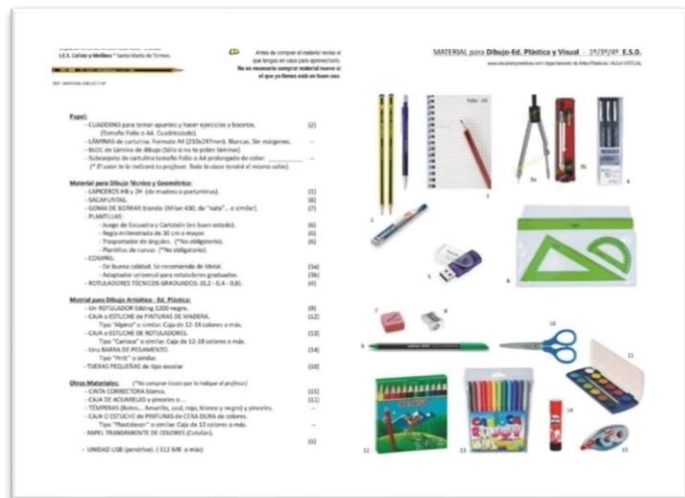
- *Pizarra fija de tiza*
- *Panel Digital interactivo **SMART Board MX265-V3 - Monitor Interactivo-3840x2160 de 65"***
- *Ordenador de sobremesa con altavoces de pequeño formato (sería conveniente mejorarlos)*
- *Cañón de Proyección y pantalla de proyección.*
- *Caballetes de pintura y escultura.*
- *Sierra térmica, tórculo y aerógrafo con compresor.*
- *Material de pintura y escultura.*
- *Material de grabado en linóleo.*
- *Material de dibujo técnico.*
- *Modelos tridimensionales: figuras de escayola, geométricas...*
- *Sería aconsejable disponer de ordenadores para los alumnos en el aula y reponer algunos de los materiales "fungibles" así como una impresora y escáner o impresora multifuncion exclusivos para el aula.*



Por este último motivo, el departamento también utiliza de forma frecuente el **AULA DE INFORMÁTICA 2**, donde se encuentra dotada de ordenadores y software y aplicaciones para el correcto desarrollo del bloque digital incluido en la materia de Educación plástica visual y Audiovisual, motivo por el cual se hace imprescindible el uso de éste aula.

## MATERIAL DE USO PERSONAL DEL ALUMNO

A continuación se indica la lista de materiales de uso personal del alumno. La imagen que se adjunta muestra todo el material para todos los cursos y a cada curso y nivel se le indica el que deben comprar. Para ello se entrega a cada alumno una copia de dicha imagen para que vayan anotando el material que deben tener. Siempre se les indica que antes de comprar material nuevo comprueben el material que tengan en casa de cursos anteriores para aprovecharlo en caso de que este se encuentre en buen uso.



## 9. PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO y su vinculación a la materia de EXPRESIÓN ARTÍSTICA de 4º de ESO

A continuación, se concreta la implicación desde la materia en los diferentes planes, programas y proyectos del centro:

- **Plan de fomento de la lectura:** en todos los niveles de E.S.O., se hacen lecturas en clase de textos relacionados con la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. En todos los niveles de la E.S.O. se realizan esquemas y resúmenes de las diferentes unidades didácticas. En la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 4º de E.S.O., se realizan trabajos escritos sobre creadores y artistas plásticos, así como de los distintos movimientos artísticos a lo largo de la Historia del Arte. La documentación se buscará en libros, enciclopedias, Internet... En todos los niveles de E.S.O., se estudia la relación entre lenguaje escrito y lenguaje plástico.
- **Plan de convivencia:** En el trabajo grupal se fomenta la colaboración y el compañerismo y a compartir materiales y espacios que implican el mantenimiento del orden y la limpieza



en el aula. Por lo que se relaciona con la educación para la paz y la educación moral y cívica. Se tendrá un enfoque propio que permita transmitir valores, sentimientos y emociones a los alumnos, entendiendo que estos son reglas de conducta y actitudes según las cuales nos comportamos y que están de acuerdo con aquello que consideramos correcto.

Los valores que se pretenden fomentar en la educación del alumnado son:

- Apreciación del arte y el patrimonio cultural.
- Respeto a la diversidad y tolerancia.
- Responsabilidad y cumplimiento de normas.
- Afán de superación personal.
- Ciudadanía crítica.

El conocimiento de los códigos visuales permite tratar de forma particular el de las señales de circulación y con ello la educación vial.

- **Plan de igualdad:** La educación para la igualdad entre los sexos se tratará de forma transversal en todas las unidades, en el sentido de proveer de elementos críticos frente a las producciones icónicas que nos rodean (publicidad, etc.).
- **Plan de orientación académica y profesional:** Desde la asignatura se observará a los alumnos y se fomentarán sus capacidades y destrezas. De esta manera se orientará en la medida de lo posible y se explicarán diferentes profesiones relacionadas con las artes plásticas para que los alumnos tengan un conocimiento más amplio de las posibilidades profesionales existentes.
- **Plan Digitalización:** El docente podrá hacer uso de las TIC a través de la presentación de contenidos lineales en las unidades didácticas realizados por él mismo. Y los alumnos, a su vez, podrán presentar los trabajos que vayan realizando a lo largo del curso, a modo de exposición.

Otro enfoque es el uso de las TIC para desarrollar las competencias de investigación en la que los alumnos han de utilizar dichos recursos (Internet) para localizar o crear, analizar, intercambiar y presentar información.

Se utilizarán diversos dispositivos digitales para la investigación y realización de actividades.

- **Plan de acogida:** Desde el centro se hará una reunión de acogida a las familias en la que los profesores de las distintas asignaturas se presentarán y dialogarán con las familias.
- **Proyecto Centro Sostenible.** Se preferirá siempre que sea posible reciclar y dar una segunda vida a los materiales disponibles. Algunas actividades se realizarán con materiales reciclados.
- **Plan de Emprendimiento.** El emprendimiento es considerado como el desarrollo de la creatividad con una actitud activa ante las nuevas situaciones. Es conveniente valorar los trabajos por su originalidad y expresión personal.



Durante el presente curso escolar, nuestro departamento además participará activamente en TODOS los proyectos en lo que está involucrado el centro, Como son el PLAN TIC de MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA DEL CENTRO, el PLAN AUDIOVISUAL, donde este curso participamos en dos cursos de VIDEO DIGITAL y de RADIO ESCOLAR, donde nuestro departamento ha participado en el diseño y desarrollo web de las plataformas que se indican a continuación.

**De todos ellos se adjuntan capturas de pantalla en páginas siguientes.**

**3. PLAN TIC de MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA DEL CENTRO**

<https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024>

**4. PLAN AUDIOVISUAL. PROYECTO DE REVISTA DIGITAL: El Clan Digital** con contenidos sobre LA RADIO ESCOLAR Y VIDEO DIGITAL, objeto de los cursos de formación en los que se encuentra involucrado el centro durante el actual curso.

<https://ugarridog.wixsite.com/canal-cymdigital>

**ACCESO A PODCAST Y RADIO ESCOLAR**

<https://ugarridog.wixsite.com/canal-cymdigital/catalogo-podcast>

**ACCESO A PRODUCCIONES Y VIDEOS** realizadas por PROFESORES Y ALUMNOS

<https://ugarridog.wixsite.com/canal-cymdigital/video-digital>

**9.1. PLAN AUDIOVISUAL.** con contenidos sobre **RADIO ESCOLAR y VIDEO DIGITAL**, objeto de los cursos de formación en los que se encuentra involucrado el centro durante el actual curso.

Además de este plan nuestro centro está participando en otros dos planes de mejora, una relacionado con el **VIDEO DIGITAL**, y el otro con la **RADIO DIGITAL**, para lo cual nos han dotado con una importante dotación económica que nos ha permitido comprar todo el material necesario, además de facilitarnos formación a los profesores.

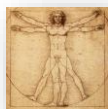


*El CANAL AUDIOVISUAL El Clan Digital, se encuentra disponible en la URL ...*

<https://ugarridog.wixsite.com/canal-cymdigital>

A partir de estos proyectos, nuestro departamento se ha involucrado en los dos, comprometiéndose a realizar una plataforma para dar soporte digital a los contenidos y a los aprendizajes obtenido que finalmente nos permitan mejorar también esa competencia digital. La idea es poder poner en marcha en nuestro centro un RADIO ESCOLAR, y una pequeño CANAL DE VIDEO, para intentar darle una proyección hacia el exterior del centro mediante su difusión en internet mediante los CANALES CORRESPONDIENTES. Para ello ya estamos trabajando en el Diseño y desarrollo web del Canal CALISTO Y MELIBEA DIGITAL, que alojará todos los contenidos que se realicen durante el curso.

Además de estas plataformas digitales, nuestro departamento siempre está dispuesto a participar en cualquier otro proyecto donde además uno de los profesores del departamento es el responsable # COMPDIGEDU del centro.



## 9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES *propuestas para los alumnos de EXPRESIÓN PLÁSTICA de 4º de ESO /3º ESO Bilingüe /1º ESO A y B*

Planificación inicial de Actividades Extraescolares y Complementarias para los alumnos de Expresión Plástica de 4º de ESO para el curso **2023/24**

A lo largo del curso es de gran interés organizar visitas a museos e instituciones relacionadas con la asignatura.

La materia de Plástica tiene previstas las siguientes actividades, si fuera posible, algunas de ellas en **coordinación con otros departamentos**.

Título de la actividad	Fecha		Responsable	Cursos	Descripción breve
<i>Excursión al Museo del Prado, Reina Sofía, Casa Encendida o Palacio de Cristal (Parque del Retiro), Madrid.</i>	<i>2º o 3º Evaluación</i>		<i>Profesora de Plástica</i>	<i>3º y 4º ESO</i>	<i>Visita a alguno o varios lugares para su experimentación y posterior análisis.</i>
<i>Asistencia a alguna exposición temporal o museo en Salamanca o algún lugar cercano. Se elegirá en función de la oferta que se tenga a lo largo del curso.</i>	<i>1º, 2º o 3º Evaluación</i>		<i>Profesora de Plástica</i>	<i>1º, 3º Y 4º ESO</i>	<i>Visita a alguno o varios lugares para su experimentación y posterior análisis.</i>
<i>Salida al exterior del centro para tomar apuntes del natural, realización de bocetos y fotografías como material para trabajar en clase</i>	<i>1º, 2º o 3º Evaluación</i>		<i>Profesora de Plástica</i>	<i>1º, 3º Y 4º ESO</i>	<i>Estudio de la naturaleza y del entorno urbano</i>
<i>Exposiciones en el propio centro por parte del alumnado: laminas, fotografías, collages, dibujos, murales, etc.</i>	<i>1º, 2º y 3º Evaluación</i>			<i>1º, 3º Y 4º ESO</i>	<i>Expresión artística en el propio centro.</i>



## 10. MEDIDAS de ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. Atención a las diferencias individuales de los alumnos

### Medidas de refuerzo

Cuando el progreso del alumno no sea el adecuado, se le asignarán tareas diferentes al resto en cuanto al nivel educativo pero similares en cuanto a temática.

Durante las clases tendrá un mayor seguimiento por parte de la profesora para conseguir un mejor alcance de los objetivos.

Los exámenes también podrán ser adaptados o al menos con un número de preguntas inferior al resto y acorde con el nivel de conocimientos del alumno.

### Planes de refuerzo

Cuando un alumno no promocione, se estudiará el caso particular de cada estudiante para saber si puede realizar las mismas tareas que sus compañeros o se le deben adaptar.

En cuanto a los exámenes, también podrán ser adaptados o al menos con un número de preguntas inferior al resto y acorde con el nivel de conocimientos del alumno.

### Planes de recuperación

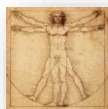
Cuando un alumno promocione sin haber superado la materia de EPVA, tendrá que elaborar un cuadernillo de láminas y actividades que estarán relacionadas con lo estudiado en el curso anterior. Este cuadernillo lo realizará a lo largo del curso bajo el seguimiento de la profesora. En febrero tendrá que presentar una parte y en junio otra. Cuando las dos partes estén completadas correctamente el alumno aprobará la asignatura.

-----

*Al amparo de lo establecido en el artículo 19 del del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, en esta etapa se pone un especial énfasis en la atención individualizada de los alumnos y alumnas y en la atención a las necesidades educativas concretas según sus ritmos y estilos de aprendizaje, teniendo en cuenta los principios de educación común y atención a la diversidad.*

Se pondrán en marcha medidas para atender a las necesidades educativas concretas según sus ritmos, estilos de aprendizaje y sus circunstancias y permitir que todo el alumnado alcance el nivel de desempeño esperado al término de la Educación Secundaria Obligatoria, de acuerdo con el Perfil de salida y la consecución de los objetivos. Con este objetivo, se podrán realizar adaptaciones curriculares y organizativas. Entre las medidas para atender a las necesidades del alumnado se contemplan: flexibilización en la organización de las áreas, las enseñanzas, los espacios y los tiempos y promuevan alternativas metodológicas, a fin de personalizar y mejorar la capacidad de aprendizaje y los resultados de todo el alumnado. En este sentido, el proyecto ofrece medidas de accesibilidad y atención a la diversidad. Desde una perspectiva inclusiva, se plantea la atención personalizada y la prevención de dificultades en el aprendizaje.

Se parte de una propuesta que se ajusta al concepto de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para atender a las necesidades de todo el alumnado:



- *Se presentan situaciones de aprendizaje, motivadoras para el alumno, con el objetivo de captar su interés, desarrollar sus competencias y fomentar la comunicación, la colaboración y la reflexión.*
- *Se contemplan opciones que atiendan a distintos tipos de aprendizaje (auditivos, visuales, cinestésicos...) y se proporcionan herramientas que ayuden en la comprensión e interpretación de la información.*
- *Se ofrecen opciones que ayuden al alumno a desarrollar las habilidades comunicativas y formas de expresión.*

**Se atiende a la DIVERSIDAD de forma global a través de:**

- *La metodología competencial del proyecto en cada una de las situaciones de aprendizaje que lo forman.*
- *Una presentación visual de los contenidos y el apoyo de elementos gráficos.*
- *El uso de una tipografía específica que facilita la lectura y el aprendizaje.*
- *Programas transversales que ofrecen andamiajes de aprendizaje: aprendizaje cooperativo, estrategias de pensamiento, expresión oral y escrita.*
- *El uso de recursos específicos para alumnos con distintos ritmos de aprendizaje: plantillas textuales, adaptación curricular, videotutoriales, fichas, fichas adaptadas, actividades niveladas por dificultad.*

## 11. EVALUACIÓN del alumnado, del profesorado, de la práctica docente y de la programación

<i>11.1. Evaluación del Alumnado y de su proceso de aprendizaje y vinculación de sus elementos.....</i>	<i>170</i>
<i>11.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación.....</i>	<i>171</i>
<i>11.3. Evaluación del profesorado, de la práctica docente y de la programación.....</i>	<i>173</i>

### 11.1. EVALUACIÓN del proceso de aprendizaje y vinculación de sus elementos.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado en esta etapa educativa será continua, formativa e integradora, según se establece en el artículo 15 de Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo. En este sentido, además de la finalidad calificadora, el proceso de evaluación va más allá, tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

La evaluación será **continua** en cuanto estará inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado, con la finalidad de detectar las dificultades en el momento en que se producen, analizar las causas y, de esta manera, adoptar las medidas necesarias que permitan al alumnado mejorar su proceso de aprendizaje y garantizar la adquisición de las competencias clave y objetivos para continuar el proceso educativo.

En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, con especial seguimiento de la situación del alumnado con necesidades educativas especiales y estarán dirigidas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, con los apoyos que cada uno precise.

La evaluación será **formativa** en cuanto ayudará a mejorar y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se integrará en la propia acción educativa, a partir del análisis, la comprensión y el perfeccionamiento del proceso enseñanza y aprendizaje.

La evaluación será **integradora** por lo que tendrá en cuenta el progreso del alumnado en la





adquisición de las competencias clave. Para ello, habrá de tenerse en cuenta el conjunto de descriptores operativos. Dichos descriptores constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretarán las competencias específicas de cada materia o ámbito.

Además, según el artículo 21 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, en la Comunidad de Castilla y León la evaluación será  **criterial** y  **orientadora**.

El referente principal para valorar los aprendizajes serán los criterios de evaluación. Estos criterios permitirán diseñar las situaciones de evaluación, la selección de los instrumentos y procedimientos de evaluación y la definición de los indicadores de logro con los que realizar una mejor observación y medición de los niveles de desempeño que se espera que el alumnado alcance.

Siguiendo este esquema, el proyecto presenta un modelo de evaluación integral a partir de evidencias clave. Además, se incorporan instrumentos de seguimiento y evaluación para comprobar la adquisición de los objetivos relacionados con la ciudadanía global, el aprendizaje cooperativo, las destrezas de pensamiento y las habilidades comunicativas.

El profesorado evaluará los aprendizajes del alumnado durante el curso. Para ello se establecen dinámicas para que evalúe el profesor, el propio alumno o se puedan coevaluar entre alumnos.

Con independencia del seguimiento realizado a lo largo del curso, el equipo docente llevará a cabo la evaluación del alumnado de forma colegiada en una única sesión que tendrá lugar al finalizar el curso escolar.

#### 12.4. Procedimientos e instrumentos de evaluación

Según se establece en el artículo 15 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se emplearán instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva del todo el alumnado, garantizándose, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Se contará con diversos procedimientos y técnicas de evaluación en función del objetivo:

- Procedimientos de observación y seguimiento sistemático del trabajo y desempeño del alumno: registros anecdóticos, guías de observación, escalas de actitudes, escalas de observación, el diario de clase o el registro.
- Procedimientos para el análisis de desempeño: portfolio, proyectos, trabajos de investigación, cuaderno del alumno, diario de aprendizaje o diario de equipo.
- Procedimientos para el análisis del rendimiento: pruebas orales, escritas, o pruebas prácticas.

Para calificar de forma objetiva el aprendizaje, una vez aplicados los instrumentos de evaluación de las diferentes técnicas, se puede recurrir a determinadas herramientas de calificación.

En este sentido, el proyecto incluye distintas tipologías de actividades (abiertas, cerradas, concursos, actividades individuales, grupales, digitales, etc.) e instrumentos de evaluación específicos (listas de control, rúbricas, fichas, registros, generadores de pruebas, etc.). En concreto, se dispone de



herramientas para hacer el seguimiento de las actividades que son evidencia clave del aprendizaje de los alumnos:

- *Escala de valoración del reto. Expresión escrita (autoevaluación)*
- *Escala de valoración del reto. Expresión oral (coevaluación)*
- *Rúbrica mis competencias (autoevaluación)*
- *Autoevaluación interactiva*
- *Rúbrica de evaluación del trabajo cooperativo (autoevaluación y coevaluación)*
- *Prueba de evaluación (heteroevaluación)*
- *Prueba de evaluación adaptada (heteroevaluación)*

## Criterios de Evaluación y Calificación

Según establece el Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, las calificaciones de cada materia y ámbito serán decididas por el profesor correspondiente, a partir de la valoración y calificación de los criterios de evaluación establecidos en la respectiva programación didáctica, teniendo presente, en su caso, las medidas adoptadas en materia de atención a la diversidad. El proceso de valoración y calificación de los criterios de evaluación será único, y permitirá obtener de forma simultánea la calificación de cada materia o, en su caso, ámbito y de cada competencia clave.

En referencia con el artículo 28 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, Se garantizará el derecho del alumnado a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad. Con la finalidad de garantizar dicho derecho, los centros darán a conocer al principio de curso los objetivos, las competencias clave, los contenidos y los criterios de evaluación y calificación exigibles para obtener una evaluación positiva. Se arbitrará, también, el modo de informar sobre los criterios de evaluación y calificación a las familias, así como los criterios de promoción.

Los criterios de calificación serán consensuados por todo el profesorado que imparte clase al grupo, y serán coherentes en todas las materias que se imparten en el centro.

### 12.5. Evaluación de la práctica docente

El profesorado llevará a cabo la evaluación de los procesos de enseñanza y su propia práctica docente en relación con el logro de objetivos educativos del currículo y con los resultados del alumnado, con el objetivo de contribuir a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

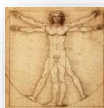
En consecuencia, se desarrollará la evaluación de la programación didáctica. A partir de esta evaluación se realizarán, si procede, las modificaciones oportunas para adecuarla a las características y necesidades del alumnado.

## 12. CRITERIOS DE EVALUACIÓN y CONTENIDOS para la materia de EXPRESIÓN ARTÍSTICA de 4º de ESO

Conforme al artículo 9 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, y su desarrollo en el anexo II, a



*continuación, se detallan los criterios de evaluación y los contenidos para los diferentes cursos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Además, se especifican la vinculación entre los criterios de evaluación y los descriptores operativos del Perfil de salida.*



## **12.1. CRITERIOS de EVALUACIÓN y CONTENIDOS (Saberes básicos) para EXPRESIÓN ARTÍSTICA de 4º curso de ESO**

Conforme al artículo 9 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, y su desarrollo en el anexo II, a continuación, se detallan los criterios de evaluación y los contenidos para el primer curso de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Además, se especifican la vinculación entre los criterios de evaluación y los descriptores operativos del Perfil de salida.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 4º CURSO ESO	CONTENIDOS (SABERES BÁSICOS ) EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º de ESO
<p><b>Competencia específica 1</b></p> <p><b>1.1.</b> 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. <b>(CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CCEC2)</b></p> <p><b>1.2.</b> 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. <b>(CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2)</b></p> <p><b>1.3.</b> Valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. <b>(CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1)</b></p>	<p><b>A. Técnicas gráfico-plásticas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</li> <li>- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.</li> <li>- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.</li> <li>- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</li> <li>- Grafiti y pintura mural.</li> <li>- Técnicas básicas de creación de volúmenes.</li> <li>- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</li> <li>- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.</li> </ul>
<p><b>Competencia específica 2</b></p> <p><b>2.1.</b> Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del</li> </ul>



<p>plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. <b>(CPSAA1, CCEC3, CCEC4)</b></p> <p><b>2.2.</b> 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. <b>(STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4)</b></p> <p><b>2.3.</b> Afianzar el autoconocimiento del alumnado manifestando su singularidad individual, a través de la experimentación y la innovación en el proceso gráfico-plástico. <b>(CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4)</b></p>	<p><i>diseño.</i></p> <p><b>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Lectura de imágenes. Imagen representativa y simbólica. Funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.</li><li>- Color y composición.</li><li>- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.</li><li>- La fotografía. Estilos y géneros fotográficos.</li><li>- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.</li><li>- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.</li><li>- El cómic. Elementos y elaboración.</li><li>- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.</li><li>- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</li><li>- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Reconocimiento y lectura de imágenes publicitarias. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.</li><li>- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</li><li>- Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos.</li><li>- Técnicas básicas de animación.</li></ul>
<p><b>Competencia específica 3</b></p> <p><b>3.1.</b> Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas, distinguiendo sus fines con actitud abierta y crítica, rechazando los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial. (CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3).</p> <p><b>3.2.</b> 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. (CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC4).</p>	
<p><b>Competencia específica 4</b></p> <p><b>4.1.</b> Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. <b>(CCL1, STEM3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4).</b></p> <p><b>4.2.</b> Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados. <b>(CCL1, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CE3).</b></p>	



4.3. Aplicar el Dibujo Técnico y sus sistemas de representación gráfica a diferentes propuestas creativas, valorando su capacidad de representación objetiva en el ámbito de las artes, el diseño, la arquitectura y la ingeniería. **(STEM1, STEM3, CD5, CE3, CCEC4)**.

4.4. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito creativo, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y valorando sus posibilidades de desarrollo personal, social, académico o profesional. **(CCEC4)**

- *Recursos digitales para la creación de proyectos de video-arte.*

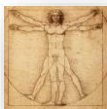
- *Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.*

#### **C. Patrimonio artístico y cultural.**

- *Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León.*

- *Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales.*

- *El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.*



## 13. INTEGRACIÓN de las TIC en las materias del departamento.

### Educación Plástica, Visual y Audiovisual, Expresión Artística y Dibujo Técnico

13.1. Justificación de uso de TIC'S.....	181
13.2. Plataformas digitales del departamento .....	182
13.3. Planes y Proyectos TIC del centro en los que participa el departamento .....	182
13.4. Actividades TIC y su adecuación conforme a la rúbrica de evaluación del centro.....	183

#### Las Tecnologías de la Información y la Comunicación o las TIC's, son

una parte muy importante dentro de la estructura de nuestro centro, el **IES Calisto y Melibea** de Santa marta de Tormes y en nuestro departamento de Artes Plástica-Dibujo, pues son mucho más que una simple herramienta, pues las TIC'S forman parte de los propios

currículos de nuestras materias. Esto se debe a que prácticamente todos los procedimientos Audiovisuales actuales pasar por un tratamiento digital con el fin de poder comunicarlos y compartirlos a través de la red. Esto no implica que los métodos tradicionales y manuales desaparezcan, pues esto sería la muerte del arte y de los procesos artísticos, pero los avances tecnológicos se han integrado de forma natural en el proceso de transformación digital de nuestra sociedad



De esta forma, En relación con el uso de las TIC'S en el departamento, con el artículo 12 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y según desarrolla el anexo II del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, se fijan las competencias específicas de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, así como los criterios de evaluación y los contenidos, que en muchos casos debemos realizarlas mediante la implementación de tecnologías Audiovisual y digitales.

**Las artes plásticas, visuales y audiovisuales** se dirigen hacia la adquisición de un pensamiento que se concreta en formas, actos y producciones artísticas y que posee la capacidad de generar propuestas originales respondiendo a las necesidades del individuo. Suponen, además, la posibilidad de actuar sobre la realidad creando respuestas que prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano.... Y bajo esta premisa, los medios digitales y el uso de las TIC'S encajan como un guante...

Por ello, la integración de las TIC'S en las materias del nuestro departamento de Dibujo-Artes Plásticas, permiten ofrecer a los estudiantes nuevas perspectivas y habilidades, al tiempo que fomentamos la creatividad y la expresión artística. Además, facilita la adaptación a las demandas tecnológicas de la sociedad actual. Pero no solo es por este motivo y son tan importantes, pues en muchas ocasiones estos recursos tecnológicos forman parte del propio método de trabajo, donde nuestros alumnos necesitan realizar producciones audiovisuales, donde hoy en día ya no se podría hacer por métodos analógicos ya que estos prácticamente han desaparecido, dejando paso a procesos y técnicas digitales.

De esta forma, nuestras materias de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual, de 1º y 3º de ESO, la de Expresión artística de 4º de ESO y el Dibujo Técnico de 1º y 2º cursos de bachillerato de la modalidad de Ciencia e Ingeniería**, trabajan muchos de los contenidos de clase mediante el uso de TIC,s de forma completamente normalizada y donde el propio manejo de aplicaciones se engloba dentro de los contenidos de las materias al haber quedado los procedimientos manuales relegados en favor de los procedimientos digitales, al menos en lo que se trata del tratamiento de la información, si bien el Arte que desarrolla





*contenidos manuales jamás desaparecerá, pues supondría la desaparición del propio Arte y eso sería catastrófico para el ser humano, pues es lo que nos caracteriza y diferencia de otras especies del planeta.*

*Dicho todo lo anterior, solo queremos indicar a continuación y a modo de resumen, algunos ejemplos de bloques temáticos y aplicaciones que se integran en los currículos de las materias del departamento. Debemos decir que cada año nos vemos obligados a actualizarlos pues la tecnología va a mil por hora y enseguida nos quedamos obsoletos, lo que nos obliga a estar constantemente reciclándonos y actualizando nuestros contenidos, lo cual por otro lado nos permite mantenerlo en la Carrera y mantener nuestra adrenalina en niveles divertidos.*

**Algunos de estos contenidos por Bloques temáticos y las APP que utilizamos son:**

#### **10. Diseño Gráfico y Multimedia**

Introduce a los estudiantes en herramientas y aplicaciones informáticas de diseño gráfico y diseño vectorial como **Corel Draw, Adobe Illustrator**, programas para crear y editar imágenes y donde tendremos un absoluto control de la imagen

**11. Fotografía Digital:** Familiariza a los estudiantes con técnicas de fotografía digital, composición y edición de imágenes. Para ello pedimos con frecuencia a nuestros alumnos que utilicen cámaras o incluso sus propios teléfonos móviles para capturar imágenes relacionadas con los conceptos estudiados en la clase. Nuestros programas son **Adobe Photoshop** o la versión en software libre: **GIMP** para crear y editar imágenes.

#### **12. Presentaciones Multimedia.**

También se explora la creación de presentaciones multimedia utilizando programas como **Microsoft PowerPoint** o **Prezi**.

**13. Animación Digital.** En nuestras materias trabajamos contenidos donde se exploran la *Animación digital* y la creación de pequeñas secuencias animadas.

#### **14. Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA):**

Explora aplicaciones de RV y RA que puedan enriquecer la experiencia de aprendizaje en el campo artístico. Trabajamos con APP como **Arlova** o la gratuita **Metaverse**, donde nuestros alumnos aprenden a gestionar estos contenidos digitales.

#### **15. Sonido Digital. El Podcast**

Uno de los puntos fuertes de nuestras materias trabaja el tratamiento digital del sonido y más a partir de este curso donde participamos en el curso de "radio digital" y para el que nos han dotado con un estupendo material para ello. En este caso nuestro programa estrella es **Audacity**, aplicación de distribución libre y de uso proporcionado por la JCYL y que permite a nuestros alumnos tener un absoluto control del sonido y efectos digitales, ofreciendo herramientas prácticamente profesionales.

#### **16. Video digital. Producciones audiovisuales.**

Junto con el tratamiento del sonido este es otro de los barcos insignia de nuestro departamento, donde de igual forma este curso hemos recibido dotación para realizar un curso de video y para el que igualmente nos han dotado con material audiovisual. En este serán varios los programas que nuestros alumnos aprenden a manejar como **Adobe Premier, Movie maker** o **Davince Resolve**.

#### **17. Blogs y Portfolios Digitales:**

Fomentan la creación de blogs o portfolios digitales donde los estudiantes puedan mostrar y



reflexionar sobre su trabajo artístico. Para ello utilizamos plataformas **como WordPress** o Plataformas gratuitas que nos permiten gestionar formatos digitales como **Wix**, programas con el que nuestros alumnos realizan su Proyecto de fin de curso de cada año con su Portafolio digital del alumno.

### 18. Recursos y espacios Colaborativos en Línea:

También incorporamos múltiples recursos educativos que se alojan en la red desde las plataformas digitales del departamento y donde se fomenta la investigación en línea sobre artistas contemporáneos y movimientos artísticos.

*Pero estos son únicamente algunos ejemplos de aplicaciones que utilizamos, pudiendo encontrar cientos de opciones cada día, muchas de ellas de utilización libre o de Código abierto, que generalmente son las que utilizamos pues no disponemos de recursos para utilizar versiones de pago, más allá de las que nos ofrece la JCYL a través de su repositorio de recursos y APP de libre uso que se encuentran disponibles en el **CENTRO DE SOFTWARE DE LA Junta de Castilla y León***

Captura de la Aplicación que da acceso al **CENTRO DE SOFTWARE** de la JCYL, para descarga de programas y APP'S gratuitos o con lo que tiene convenido la JCYL.

*(Se encuentra instalado en todos los ordenadores de la JCYL, por lo que se puede encontrar mediante el buscador de Windows o en el Acceso de EDUCAYL*



### 13.2.2 RECURSOS ONLINE del DEPARTAMENTO: Plataformas en Teams y Aulas virtuales de Moodle

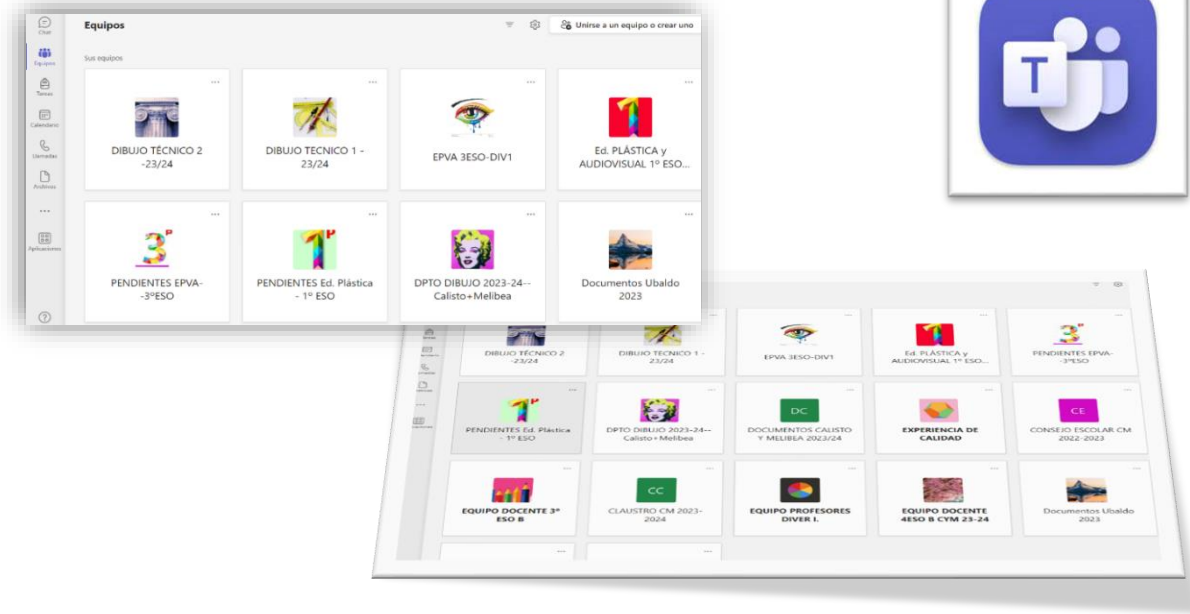
Además de las plataformas del departamento indicadas en el punto anterior, nuestro departamento cuenta desde el año 2020 con las plataformas educativas que nos ofrece la Junta de Castilla y León y que en la actualidad siguen vigentes y se encuentran operativas para nuestros alumnos.

La llegada del confinamiento por la pandemia de COVID 19 aceleró definitivamente la necesidad de recurrir a estos recursos para poder continuar con las clases de alguna forma, si bien, como ya hemos indicado nuestro departamento llevaba en 2019 más de 10 años utilizando nuestras plataformas de clase. También habíamos utilizado la Plataforma **Google Classroom**, pero definitivamente la abandonamos al ofrecernos la JCYL como plataforma prioritaria la plataforma **TEAMS** y el **AULA VIRTUAL de MOODLE**.

De esta forma, nuestro departamento utiliza además de nuestra propia plataforma digital del departamento: [www.artenred.es](http://www.artenred.es), las plataformas TEAMS y El AULA VIRTUAL de MOODLE



## PLATAFORMA TEAMS



Capturas de pantalla de una de las **PLATAFORMAS TEAMS** del DEPARTAMENTO de Dibujo. **Curso 2023/24**

## AULAS VIRTUALES de MOODLE



**Aula Virtual del Moodle** de los profesores del departamento

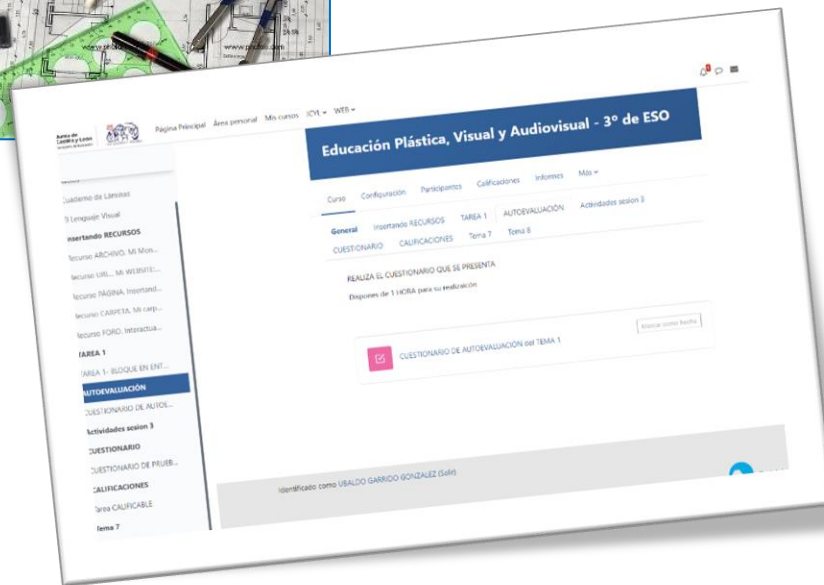
Incluye recursos para sus alumnos. Utilizamos esta plataforma con los alumnos de 4º de ESO. Se utiliza esta plataforma con los estudiantes mayores para que se vayan familiarizando con esta plataforma pues es la más extendida en la mayoría de las Universidades como la USAL o la UPSA de Salamanca.





Capturas de pantalla de una de las  
**AULAS VIRTUALES de MOODLE** del  
Departamento de Dibujo

Curso **2023/24**



### 13.3 PLANES Y PROYECTOS del CENTRO en los que participa el departamento

**L**as **Tecnologías de la Información y la Comunicación o las TIC's**, son una parte muy importante dentro de la estructura de nuestro centro, el **IES Calisto y Melibea** de Santa Marta de Tormes y en nuestro departamento de Dibujo también.

Durante el presente curso, nuestro centro, el IES Calisto y Melibea de Santa Marta de Tormes está inmerso en varios proyectos, si bien el más importante es el **PLAN DE MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA del CENTRO**, para lo cual durante este curso nos presentaremos a la mejora.

Además de este plan nuestro centro está participando en otros dos planes de mejora, uno relacionado con el **VIDEO DIGITAL**, y el otro con la **RADIO DIGITAL**, para lo cual nos han dotado con una importante dotación económica que nos ha permitido comprar todo el material necesario, además de facilitarnos formación a los profesores.

A partir de estos proyectos, nuestro departamento se ha involucrado en los dos, comprometiéndose a realizar una plataforma para dar soporte digital a los contenidos y a los aprendizajes obtenidos que finalmente nos permitan mejorar también esa competencia digital. La idea es poder poner en marcha en nuestro centro un **RADIO ESCOLAR**, y un pequeño **CANAL DE VIDEO**, para intentar darle una proyección hacia el exterior del centro mediante su difusión en internet mediante los **CANALES CORRESPONDIENTES**. Para ello ya estamos trabajando en el Diseño y desarrollo web del Canal **CALISTO Y MELIBEA DIGITAL**, que alojará todos los contenidos que se realicen durante el curso.



### **Capturas de pantalla**

*De las plataformas digitales de mejora de la Competencia digital del centro*

7. Logotipo del Canal de Radio del centro
8. Captura de la Plataforma web El Clan Digital, Canal Audiovisual de Radio, Podcast y contenidos Audiovisuales del centro.
9. Plataforma del PLAN TIC de mejora de la Competencia digital educativa del centro.



CANAL AUDIOVISUAL del IES Calisto y Melibea, disponible en la URL:  
<https://ugarridog.wixsite.com/canal-cymdigital>



# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DIBUJO TÉCNICO I

**1º de bachillerato**  
Curso 2023/24

**Dibujo Técnico 3.0**

Inicio   Nuestro Equipo   Contenidos   Recursos   Enlaces

LÁMINAS SOLUCIONES   Pruebas EBAU

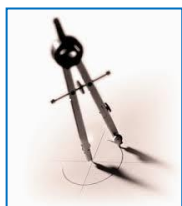
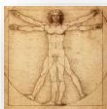
Departamento de **Dibujo | Artes Plásticas**

Espacio Colaborativo de aprendizaje y recursos de **Dibujo Técnico**

I.E.S. Calisto y Melibea  
Curso 2017.18

*De acuerdo con el **DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre**, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León, publicado en el BOLETÍN OFICIAL DE **CASTILLA Y LEÓN** (BOCYL) el 30/09/2022.*





# Índice DT1

## Dibujo técnico I

<b>A. ÍNDICE / DT 2</b> .....	234
<b>B. LEGISLACIÓN VIGENTE</b> .....	235
<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	235
1.1. <b>Conceptualización y características de la materia. Elementos del currículo</b> .....	236
1.2. <b>Organización de los cursos del bachillerato</b> .....	237
1.3. <b>Objetivos Generales de la Etapa del bachillerato</b> .....	238
1.4. <b>Contribución del Dibujo Técnico a los objetivos de etapa</b> .....	239
<b>2. COMPETENCIAS Clave y Competencias Específicas y su vinculación con los Descriptores Operativos: Mapa de ARelaciones competencias y perfil de salida de los alumnos</b> .....	240
2.1. <b>Competencias clave y descriptores operativos</b> .....	240
2.2. <b>Contribución del Dibujo Técnico a la adquisición de las competencias clave</b> .....	243
2.3. <b>Competencias específicas para Dibujo Técnico. Mapa de relaciones competenciasles</b> .....	244
<b>3. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS</b> .....	245
3.1. <b>Justificación de la Metodología didáctica</b> .....	245
3.2. <b>Organización de las situaciones de aprendizaje</b> .....	246
3.3. <b>Ciudadanía Global</b> .....	247
<b>4. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS Y UNIDADES DIDÁCTICAS</b> .....	247
4.1. <b>Secuenciación de contenidos y unidades didácticas de programación lo largo del curso</b> .....	248
4.2. <b>Temporalización de las UD y Contenidos</b> .....	250
<b>5. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS DE DESARROLLO CURRICULAR</b> .....	252
5.1. <b>Selección de Materiales y Recursos didáctico</b> .....	252
5.2. <b>Recursos materiales del departamento</b> .....	253
5.3. <b>Recursos digitales</b> .....	254
5.4. <b>Material de uso personal del alumno</b> .....	255
5.5. <b>Recursos bibliográficos, libros de texto y otros Recursos</b> .....	255
<b>6. PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON LA MATERIA de DIBUJO TÉCNICO</b> .....	257
6.1. <b>Plan TIC y mejora de la Competencia Digital educativa del centro, del profesorado y del alumnado</b> .....	257
6.2. <b>Plataformas digitales del departamento y plan Audiovisual</b> .....	258
6.2. <b>Plan de fomento a la Lectura</b> .....	258
<b>7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES</b> .....	260
7.1. <b>Actividades complementarias y extraescolares programadas por el departamento</b> .....	260
<b>8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b> .....	262
8.1. <b>Atención a las diferencias individuales del alumnado</b> .....	262
<b>9. EVALUACIÓN del alumnado</b> .....	263
9.1. <b>Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos.</b>	
9.2. <b>Procedimientos e instrumentos de evaluación</b> .....	263
9.3. <b>Criterios Evaluación y Calificación para Dibujo Técnico de 1º de Bachillerato</b> .....	264
9.4. <b>Mapa de relaciones criterios del dibujo técnico Técnico</b> .....	270
9.5. <b>Medidas de Refuerzo y Recuperación de materias PENDIENTES</b> .....	270
<b>10. EVALUACIÓN del profesorado, de la práctica docente y de la programación</b> .....	270
10.1. <b>Procedimientos para la evaluación de la programación didáctica</b> .....	270
10.2. <b>Evaluación de la práctica docente del profesorado</b> .....	270
<b>11. INTEGRACIÓN DE LAS TICS en la materia de Dibujo Técnico</b> .....	223
11.1. <b>Plataformas digitales del departamento</b> .....	275
11.2. <b>Planes y Proyectos TIC del centro en los que participa el departamento (incluidos TEAMS Y MOODLE)</b> .....	278
11.3. <b>Actividades TIC y su adecuación conforme a la rúbrica de evaluación TIC del centro</b> .....	279
<b>ANEXO 1. SITUACIONES de APRENDIZAJE. Dibujo Técnico 1º y 2º cursos de bachillerato (Final Doc)</b> .....	( )





## B. LEGISLACIÓN VIGENTE (Actualizada curso 2023-24)

### Legislación a nivel Estatal

#### [Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación](#)

BOE, n.º 106, de 4 de mayo de 2006

#### [Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.](#)

BOE, n.º 340, de 30 de diciembre de 2020

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

BOE, n.º 76, de 30 de marzo de 2022

### Legislación a nivel Autonómica

#### [DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.](#)

BOCYL, n.º 190, de 30 de septiembre de 2022

## 1. INTRODUCCIÓN. DIBUJO TÉCNICO I

**E**n relación con el artículo 17 del Real Decreto 243/2022, de 29 de marzo, y según desarrolla el anexo II del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, se fijan las competencias específicas de la materia de Dibujo Técnico I, así como los criterios de evaluación y los contenidos de la materia. Según el desarrollo del anexo II al que se refiere dicho Decreto:

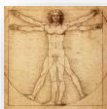
**El dibujo técnico** constituye un medio indispensable de expresión del pensamiento y de comunicación de las ideas tanto para el desarrollo de procesos de investigación como para la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos o artísticos cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo de la actividad científica, tecnológica y artística.

El conocimiento del dibujo técnico como lenguaje universal se sirve de dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

Para favorecer esta forma de expresión, esta materia desarrolla la visión espacial del alumnado, para representar el espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos.

Una de las finalidades del dibujo técnico es dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo. Esta función





comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

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.

## **1.1. CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA.**

### **Elementos del Currículo**

*A los efectos de lo dispuesto en el artículo 18 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se entiende por currículo el conjunto de objetivos, competencias, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación del Bachillerato.*

*Considerando las definiciones recogidas en el artículo 2 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, y del artículo 5 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, y al amparo de lo dispuesto en el artículo 6.2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, el **currículo estará estructurado en los siguientes elementos:***

- 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. 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 contenidos de cada materia. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, las competencias clave, y por otra, los contenidos 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) **Contenidos de la materia:** 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) **Mapas de relaciones competenciales:** representa la vinculación de los descriptores operativos con las competencias específicas. Permitirá determinar la contribución de cada materia al desarrollo competencial del alumnado.



**f) Mapas de relaciones criterios:** vinculación de los descriptores operativos con los criterios de evaluación de cada competencia específica para cada curso

Asimismo, se incluyen los contenidos de carácter transversal, principios pedagógicos y principios metodológicos.

## 1.2. ORGANIZACIÓN DE LAS MATERIAS de BACHILLERATO

*El Bachillerato es una de las enseñanzas que conforman la educación secundaria postobligatoria y comprende dos cursos académicos (sin perjuicio de que de forma ordinaria se pueda organizar en tres cursos académicos).*

**De acuerdo con los artículos 8 y 9 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, y según se refiere el artículo 14 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, las modalidades de Bachillerato son:**

- a) Artes:
  - Artes Plásticas, Imagen y Diseño
  - Música y Artes Escénicas
- b) **Ciencias y Tecnología.**
- c) General.
- d) Humanidades y Ciencias Sociales.

### PRIMER CURSO DE BACHILLERATO

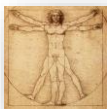
**Las materias de primer curso comunes a todas las modalidades de Bachillerato serán las siguientes:**

- a) Educación Física.
- b) Filosofía.
- c) Lengua Castellana y Literatura I.
- d) Lengua Extranjera I.

Además, cada modalidad cuenta con una serie de materias específicas de modalidad y materias optativas, de acuerdo con los artículos del 15 al 19 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre. A cada una de estas materias se asocian una serie de competencias específicas, criterios de evaluación y los contenidos según desarrolla el anexo II del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

**Dibujo Técnico I** es una materia específica de modalidad de primer curso vinculada al bachillerato de Ciencias y Tecnología, que el alumnado elige en función del itinerario. La estructura de esta modalidad de Bachillerato para el primer curso cuenta con las siguientes materias:

- Matemáticas I
- Dos materias de modalidad a elegir entre:
  - Biología, Geología y Ciencias Ambientales
  - **Dibujo Técnico I**
  - Física y Química
  - Tecnología e Ingeniería I
- Una materia optativa para elegir entre:
  - Anatomía Aplicada.
  - Economía.



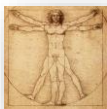
- *Física y Química, si no la hubiera elegido como materia específica de modalidad.*
- *Una segunda materia optativa para elegir entre:*
  - *Cultura Científica.*
  - *Religión.*
  - *Segunda Lengua Extranjera I.*
  - *Tecnologías de la Información y la Comunicación I.*

Para la materia de Dibujo Técnico I la distribución horaria, según el artículo 26 de dicho Decreto se establece en 4 sesiones lectivas semanales.

## 1.2. OBJETIVOS GENERALES DEL BACHILLERATO

*Según el artículo 7 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, la etapa de Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan alcanzar unos **objetivos generales de etapa**. De acuerdo con el artículo 6 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, a continuación, se enumeran los objetivos de etapa y su vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave:*

- 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. (CCL1, CCL5, CP3, CP4, CPSAA1.2., CPSAA3.1., CC1, CC2, CC3, CE1, CCEC1, CCEC3.1.)
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia. (CCL5, CP3, CP4, CPSAA1.1., CPSAA1.2., CPSAA2, CPSAA3.1., CC1, CC2, CC3, CE2, CCEC3.1.)
- 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 o cualquier otra condición o circunstancia personal o social. (CCL1, CCL5, CPSAA2, CPSAA3.1., CPSAA3.2., CC1, CC2, CC3, CCEC3.1.)
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal. (CCL3, CCL4, CD3, CPSAA1.1., CPSAA1.2., CC2, CE1, CE3)
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma. (CCL1, CCL3, CCL5, STEM5)
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras. (CP1, CP2, CP3, STEM4)
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación. (CCL3, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA4, CCEC3.1. CCEC4.1.)
- 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. (CCL2, CCL3, CP3, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA2, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2,
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida. (CCL2, CCL3, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD3, CPSAA1.1., CPSAA5, CE1, CE3)
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar



- la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, STEM5, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CC4, CE1)
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico. (STEM2, STEM3, STEM5, CD2, CD5, CPSAA1.1., CPSAA5, CE1, CE2, C3, CCEC3.1., CCEC3.2., CCEC4.1., CCEC4.2.)
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural. (CCL1, CCL4, CP3, CPSAA1.1., CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1., CCEC3.2., CCEC4.1., CCEC4.2.)
- m) 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. (STEM1, STEM5, CPSAA1.1., CPSAA1.2., CPSAA2, CPSAA3.2., CCEC3.2.)
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable. (STEM5, CPSAA2, CC1, CC4, CE1)
- o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible. (STEM3, STEM4, STEM5, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CC2, CCE3, CC4)
- p) Investigar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León. (CCL4, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2)
- q) Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y oportunidad de desarrollo para el medio rural, protegiéndolo y mejorándolo, y apreciando su valor y diversidad. (STEM5, CD4, CC3, CC4, CE3)
- r) Reconocer y valorar el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León indagando sobre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología y su valor en la transformación, mejora y evolución de su sociedad, de manera que fomente la investigación, eficiencia, responsabilidad, cuidado y respeto por el entorno. (CCL3, CP1, STEM5, CD1, CD2, CPSAA2, CC3, CC4, CE1)

### **1.3b. Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa**

- s) **La materia Dibujo Técnico** permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de bachillerato, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:
- t) Es un medio a través del cual la ciencia de la geometría consigue dar respuesta a multitud de interrogantes permitiendo al alumnado plantearse por sí mismo problemas y soluciones, favoreciendo el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor y el sentido crítico.
- u) En la actualidad, el dibujo técnico entendido como lenguaje gráfico se ha convertido en uno de los medios de expresión y comunicación convencional más importantes en los campos del diseño la arquitectura, la ingeniería y la construcción, por lo que se hace necesario fomentar actitudes de tolerancia y respeto por las iniciativas ajenas, y de rechazo a estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- v) En este currículo se incide en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y ayuda a la creación de obras y proyectos, en su doble función, tanto transmisoras como generadoras de información y conocimiento. En la actualidad se van creando nuevos programas de diseño y dibujo que facilitan el proceso de creación junto a las herramientas tradicionales.
- w) A través de la percepción, análisis e interpretación crítica de las formas del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos, y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo así su respeto, conservación y mejora.
- x) La realización de diseños y presentación de proyectos técnicos implica la participación activa e



inclusiva, la tolerancia y la cooperación potenciando el trabajo en equipo, mejorando el entorno personal y social.

## 2. COMPETENCIAS. COMPETENCIAS CLAVE Y ESPECÍFICAS DEL BACHILLERATO

### 2.1. COMPETENCIAS CLAVE

Según el artículo 16 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, es preciso que esta etapa de Bachillerato contribuya a que el alumnado progrese en el grado de desarrollo de las competencias que, de acuerdo con el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, debe haberse alcanzado al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria. **LAS COMPETENCIAS CLAVE son 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.*

Para cada una de las **competencias clave** se define un conjunto de **descriptores operativos**, que dan continuidad, profundizan y amplían los niveles de desempeño previstos al final de la enseñanza básica de la ESO, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de esta etapa del bachillerato. A continuación queremos recordarlos, para tenerlos presentes antes de describir los que se abordan en **la materia de Dibujo Técnico**:

#### COMPETENCIAS CLAVE y sus DESCRIPTORES OPERATIVOS en el BACHILLERATO.

*Según el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y objetivos del Bachillerato está vinculada a la adquisición y desarrollo de dichas competencias clave. Por este motivo, los descriptores operativos de cada una de las competencias clave constituyen el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de las diferentes materias. Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave esperadas en Bachillerato y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.*

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

*Los descriptores operativos del nivel de adquisición esperado de las competencias clave al término del Bachillerato se describen a continuación, de acuerdo con el anexo I al que se refiere el artículo 7 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.*

#### **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**

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

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





interpersonales.

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

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

**CCL4.** Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultura.

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

### **Competencia plurilingüe (CP)**

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

**CP1.** Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

**CP2.** A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.

**CP3.** Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

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

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

**STEM1.** Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario

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

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

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

**STEM5.** Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.

### **Competencia digital (CD)**

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

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

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

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

**CD4.** Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y





el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

**CD5.** Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

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

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

**CPSAA1.1** Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.

**CPSAA1.2** Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.

**CPSAA2.** Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.

**CPSAA3.1** Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.

**CPSAA3.2** Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.

**CPSAA4.** Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.

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

### **Competencia ciudadana (CC)**

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

**CC1.** Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.

**CC2.** Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

**CC3.** Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.

**CC4.** Analiza las relaciones de interdependencia y ecoddependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.

### **Competencia emprendedora (CE)**

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

**CE1.** Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.

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

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

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

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

**CCEC1.** Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus



singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.

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

**CCEC3.1** Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.

**CCEC3.2** Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.

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

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

## **2.2. CONTRIBUCIÓN DEL DIBUJO TÉCNICO al desarrollo de las COMPETENCIAS CLAVE**

**La materia Dibujo Técnico** contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave en el bachillerato en la siguiente medida:

### **Competencia en comunicación lingüística**

Se reforzará en esta materia a través del uso del lenguaje gráfico, cuyo poder de transmisión es universal al estar normalizado. Esta competencia se incrementará cuando el alumnado consiga manejar el vocabulario propio de la materia, describa los procesos de creación, las aplicaciones de las distintas construcciones geométricas, los elementos de los sistemas de representación; así como cuando argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas.

### **Competencia plurilingüe**

Tan importante como resolver problemas es compartir los resultados con personas de diferentes lenguas y culturas por eso la respuesta a esa necesidad de comunicación es la utilización del dibujo técnico como un lenguaje universal.

### **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería**

La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico abordados desde dibujo técnico ayudan al desarrollo de esta competencia. Esta materia exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con la formulación de hipótesis, la observación, la reflexión, el análisis y la extracción de conclusiones. Todo ello implica realizar proyectos, optimizar recursos, valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos. La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, también contribuye a su adquisición.

### **Competencia digital**

El dominio de aplicaciones informáticas es básico en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por eso es necesario dotar al alumno de habilidades y destrezas en programas informáticos de diseño vectorial en 2D y modelado en 3D, exigiendo un uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las



personas en el mundo digital.

Competencia personal, social y aprender a aprender

El carácter práctico favorece el aprendizaje autónomo a través de actividades en las que el alumno debe comprender principios y fundamentos, aplicándolos y relacionándolos con otros contenidos. La resolución de problemas conlleva a reflexiones y toma de decisiones que contribuyen a un aprendizaje más efectivo. Las diversas representaciones gráficas y sus aplicaciones se concretan mediante estrategias de planificación, de retroalimentación y evaluación del proceso y resultados obtenidos.

### **Competencia ciudadana**

La expresión y creación en el dibujo técnico estimulan el trabajo en equipo y proporcionan situaciones donde se propicia el respeto, la convivencia, la tolerancia y la cooperación. La aceptación de las producciones ajenas y la valoración de las diferentes formas de responder al mundo y de entenderlo a través de la expresión gráfica, en las diferentes culturas y entre diferentes personas, son valores que se desarrollan en esta materia y que colaboran en la adquisición de esta competencia.

### **Competencia emprendedora**

La resolución de problemas y proyectos cooperativos o individuales, contribuyen a la adquisición de capacidades propias de esta competencia que permiten transformar las ideas en actos. Se favorecen las capacidades para gestionar los proyectos, pero a la vez, se posibilita el pensamiento creativo, divergente e innovador. Las representaciones gráficas y la resolución de problemas deben responder a objetivos planificados dentro de un contexto cercano al mundo laboral.

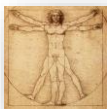
### **Competencia en conciencia y expresión culturales**

El dibujo técnico aporta las capacidades creativas del diseño industrial, estéticas y de valor crítico del patrimonio arquitectónico y en general, las capacidades comunicativas de cualquier imagen. El arte es una fuente permanente de referencias para el análisis de las formas, para el enunciado de problemas y el análisis de las diversas geometrías.

## **2.3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS de DIBUJO TÉCNICO I de 1º curso de Bachillerato**

Conforme al anexo II del Decreto 40/2022, de 30 de septiembre, a continuación, se detallan las competencias específicas de Dibujo Técnico I y su conexión con las competencias clave y sus descriptores operativos.

<b>Competencias específicas para Dibujo Técnico I Bachillerato</b>	<b>Descriptoros operativos de las competencias clave</b>
<i>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.</i>	CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2
<i>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.</i>	CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CCEC4.2
<i>3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en</i>	STEM1, STEM2, STEM3,



<i>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.</i>	STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC2, CCEC4.2.
<i>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.</i>	CCL2, CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC4.2
<i>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.</i>	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2

### 3. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

#### 3.1. Justificación de la Metodología

Según establece el artículo 6 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se favorecerá la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados.

Se parte de una perspectiva metodológica con un enfoque globalizado, interdisciplinar e integrador que conlleva el modelo de educación por competencias.

##### **Aprendizaje competencial.**

Todos los elementos que constituyen el proceso de aprendizaje competencial se integran en situaciones de aprendizaje. De acuerdo con el artículo 17 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se planificarán situaciones de aprendizaje para la adquisición y desarrollo de las competencias específicas de la materia, y en consecuencia, las competencias clave y los objetivos de etapa. Estas situaciones contextualizadas implican la puesta en práctica, de forma integrada, de competencias y contenidos, a través de un problema motivador, relevante y significativo.

En la materia de Dibujo Técnico I se trabaja con situaciones de aprendizaje que están contextualizadas en la realidad del alumno. De esta manera, el alumno se siente motivado, es consciente de su aprendizaje y eso le ayuda a transferir ese aprendizaje a otros contextos.

En cada situación, el alumnado trabaja de forma práctica siguiendo la **secuencia de aprendizajes...**

- **Activar:** Presentar contextos reales y cercanos que activen los conocimientos previos a los que conectar los nuevos.
- **Procesar:** Razonar activamente sobre lo que se está aprendiendo mediante el análisis, debate, uso, indagación u otras formas de procesamiento.
- **Abstraer:** Incorporar otras situaciones en las que también se aplique lo que se está aprendiendo, pasando de lo concreto a lo abstracto.



- **Comprender:** Dar significado a lo que está aprendiendo y poder aplicarlo a nuevos contextos.
- **Consolidar:** Practicar en situaciones múltiples haciendo visibles los principios abstractos subyacentes, para fortalecer su comprensión y dominio.
- **Desafiar:** Proponer actividades que permitan a los alumnos probar sus conocimientos o plantear hipótesis o alternativas, indagar o inventar situaciones donde aplicarlos...
- **Producir:** Plantear la creación de entregables donde se aplique lo aprendido dotándolo de utilidad práctica.

### 3.2. Organización de las situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje integran todos los elementos que constituyen el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, partiendo de una situación problema contextualizada y de cierta complejidad, para ser resuelta de manera creativa y eficaz, implicando la puesta en funcionamiento, de manera integrada, de toda una serie de recursos y saberes.

En bachillerato, las situaciones de aprendizaje pretenden reforzar el trabajo autónomo del alumnado, su iniciativa y creatividad, así como la reflexión crítica y el sentido de la responsabilidad. Consistirán en secuencias de actividades para la construcción del conocimiento y para el desarrollo de las competencias para aprender a aprender.

La metodología de las situaciones de aprendizaje busca ocasiones en las que el propio alumno descubre el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

La situación de aprendizaje comienza activando a los alumnos. Una serie de preguntas abiertas permitirá la participación de todo el grupo clase, y además, ayudará a detectar los conocimientos previos que tienen sobre el tema. En esta primera parte, se presenta la situación de aprendizaje, los objetivos, y el reto que tendrán que conseguir.

Después, los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del docente como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Los Proyectos basado en los principios del **diseño universal del aprendizaje**. De acuerdo con los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (**DUA**), las situaciones de aprendizaje facilitan múltiples medios de representación (qué se va a aprender) y de acción y expresión (cómo se va a aprender), así como múltiples formas de implicación (por qué se aprende). Se pretende que todo el alumnado, independientemente de sus circunstancias y características, estén **presentes**, sean **participativos** y sean **capaces de producir**.

- 1) **Alumnos presentes.** Todos los alumnos y alumnas deben poder acceder a los aprendizajes; por eso, se emplean diversos soportes y formatos para trabajar los nuevos conocimientos: vídeos, audios, infografías...; iconos en las órdenes de las primeras unidades de primero, o una fuente propia que facilita la lectura.
- 2) **Alumnos participativos.** Todo el alumnado, independientemente de su estilo de aprendizaje debe



encontrar motivación y participar en el aula. Por eso, se facilitan diversas metodologías y tipos de actividades: trabajo individual, trabajo en equipo, rutinas de trabajo (para los alumnos que sienten seguridad en la repetición), retos (para los alumnos que necesitan una novedad), propuestas de trabajo fuera del aula, actividades digitales, situaciones que parten de una variedad de contextos, transferencia de lo aprendido y utilidad del aprendizaje, trabajo de la metacognición para que sean conscientes de sus progresos.

3) **Alumnos capaces de producir.** Se facilitan diferentes canales para que los alumnos expresen lo aprendido, sin la obligación de hacerlo siempre de una misma forma. Se proponen actividades cuya resolución es visual, oral, cinestésica, escrita... Se utilizan también diferentes recursos de apoyo: plantillas, organizadores visuales, consejos de expresión oral.

Desde este enfoque, el diseño inicial de la enseñanza se realiza teniendo en cuenta de forma global la atención a las diferencias individuales del alumnado en su acceso al aprendizaje, sin necesidad de adaptar de forma particular las características de la enseñanza. Las situaciones de aprendizaje diseñadas a partir de este principio permiten desarrollar la competencia de aprender a aprender y sentar las bases de aprendizaje a lo largo de la vida y fomentar procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se adapten a las necesidades, las características y los ritmos de aprendizaje del alumnado.

### 3.3. Ciudadanía global

El desarrollo de un programa específico de ciudadanía global se fundamenta, en parte, en los descriptores operativos del Real Decreto 243/2022, de 29 de marzo, que definen las competencias clave que el alumnado debe haber desarrollado al completar su itinerario formativo. Dicho perfil se conecta con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030, que requieren el desarrollo de una serie de competencias para actuar ante los retos que plantean.

La ciudadanía global se sustenta en un conjunto de valores y actitudes que llevan a la persona a tomar conciencia de los problemas del mundo con sentido crítico y perspectiva global y local (glocal), y a participar de manera proactiva y responsable en su transformación con el fin de aplicar la ética del cuidado para lograr el bienestar de todas las personas, la protección del medioambiente y el desarrollo humano sostenible.

Esta ciudadanía global con sentido está impulsada por tres ejes fundamentales interconectados: la cultura del cuidado, el cultivo de saberes y competencias globales y la cultura relacional.

Para poder llevar a cabo tanto propuestas didácticas vinculadas con la ciudadanía global, como la evaluación de su grado de consecución por parte del alumnado, se define la metacompetencia de *aprender a cuidar*, que se concreta en los siguientes indicadores:

2. *Conocimiento y comprensión disciplinar e interdisciplinar*
3. *Pensamiento crítico con perspectiva global + local (glocal)*
4. *Desarrollo de hábitos y virtudes de la ética del cuidado*
5. *Aprecio por la diversidad*
6. *Competencia y responsabilidad digital*
7. *Habilidades emocionales y comunicativas*
8. *Ciudadanía activa local y global*
9. *Orientación a la acción para mejorar y transforma el entorno*

La ciudadanía global es el eje vertebrador de las situaciones de aprendizaje. A partir de estos indicadores, se plantean unos objetivos concretos que se trabajarán de forma transversal y a través de la resolución de retos.





#### 4. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS Y UNIDADES DIDÁCTICAS DE DIBUJO TÉCNICO I DE 1º CURSO DE BACHILLERATO

Las Unidades didácticas desarrolladas se incluyen en el **ANEXO 3** de esta programación y la Secuenciación y temporalización en el apartado **Programación/Secuenciación y Temporalización** de contenidos del sitio web del departamento [www.artenred.es](http://www.artenred.es) o directamente desde el siguiente enlace:

<https://ugarridog.wixsite.com/dibujotecnico5/contenidos-ud>

#### TEMARIO y TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS

##### **Dibujo Técnico I - 1º curso de Bachillerato**

Los bloques de contenidos del Dibujo Técnico I (*el qué enseñar*) son los reflejados en el real **DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre**, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León, publicado en el **BOLETÍN OFICIAL DE CASTILLA Y LEÓN (BOCYL)** el 30/09/2022.

. Los bloques temáticos de contenidos serán los siguientes:

#### Bloque I. GEOMETRÍA PLANA

##### **TEMA 1. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.**

##### **TEMA 2. Arte, geometría y croquización**

- . Entrenamiento y buenos hábitos para el trazado en dibujo técnico
- . Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza.
- . Identificación de estructuras geométricas en el Arte.
- . Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.

##### **TEMA 3. Trazados fundamentales en el plano.**

- . Concepto de Lugar geométrico. Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.
- . Operaciones con segmentos. Mediatriz. Teorema de Tales.
- . Operaciones con ángulos. Definiciones, clasificación. Métodos para trazar ángulos. Bisectriz
- . Paralelismo y perpendicularidad.
- . Circunferencia y círculo.
- . Elaboración de formas basadas en redes modulares.

##### **Tema 4. Polígonos**

- . Definiciones y tipos. Clasificaciones.
- . Resolución gráfica de triángulos.
- . Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables.
- . Resolución gráfica de cuadriláteros.
- . Polígonos regulares y estrellados. Métodos para su trazado.
- . Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación o semejanza.

##### **Tema 5. Proporcionalidad, semejanza y escalas**

- . Definiciones. Proporción. Teoremas de Tales, del Cateto, de la Altura. Elementos áureos.





- . Proporcionalidad y semejanza. Trazado de elementos proporcionales.
- . Construcción y utilización de escalas gráficas.

#### **Tema 6. Transformaciones geométricas**

- . Transformaciones geométricas elementales. Igualdad, Semejanza, Giro, traslación, simetría. Aplicaciones.

#### **Tema 7. Tangencias I y Enlaces / (Tema 8: Tangencias II se da sólo en 2º de Bachillerato)**

- . Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Normas generales de tangencia. Aplicaciones.
- . Trazado de enlaces aplicando tangencia. Arcos Arquitectónicos.

#### **Tema 9. Curvas Planas**

- . Construcción de Curvas Técnicas: Cónicas, Mecánicas, Cíclicas, Helicoidales, óvalos, ovoides y espirales.
- . Aplicaciones de la geometría al diseño ornamental, arquitectónico e industrial

### **BLOQUE II: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN**

#### **Tema 10. Fundamentos de los sistemas de representación:**

- . Los sistemas de representación en el Arte.
- . Evolución histórica de los sistemas de representación.
- . Los sistemas de representación en dibujo técnico y su ámbitos de aplicación. Tipos de proyección.
- . Fundamentos de todos los sistemas: Diédrico, Acotado, Axonométrico y Cónico.
- . Representación básica de cuerpos geométricos en todos los sistemas de representación. Paso de sistemas.

#### **Tema 11. Sistema Diédrico Ortogonal. / (Tema 12 .Procedimientos se da en 2º de Bachillerato)**

- . Fundamentos básicos del sistema diédrico. Sistema de Vistas.
- . Representación básica de elementos básicos: Punto, Recta y Plano. Elementos Notables. pertenencias
- \*(Los contenidos ampliados de S. Diédrico se impartirán de forma completa en 2º de bachillerato).

#### **Tema 13. Sistema Axonométrico.**

Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción.  
Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.  
Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballera y militar.  
Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.  
Representación de cuerpos y piezas en Perspectiva Isométrica y Caballera

#### **Tema 14. Sistema cónico:**

- . Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Tipos de perspectivas cónica: frontal, oblicua y aérea
- . Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.
- . Elementos y trazados de elementos en perspectivas cónicas. Puntos de fuga. Puntos métricos.
- . Representación simplificada de la circunferencia.
- . Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

### **BLOQUE III: NORMALIZACIÓN**

#### **TEMA 16: NORMALIZACIÓN**

- . Elementos de normalización:
- . El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.
- . Formatos. Plegado de planos. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas. Acotación.



- . Cortes y secciones.
- . Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Acotación y croquización
- . Dibujo arquitectónico.

**Tema 17** - Resolución de **ejercicios sencillos de las pruebas EBAU** de años anteriores.  
(\* Este capítulo se realizará a lo largo del curso dentro de cada tema).

## TEMPORALIZACIÓN de CONTENIDOS - DIBUJO TÉCNICO 1

**1ª Evaluación: Bloque 1. Geometría Plana Básica**

**2ª Evaluación: Bloque 1. Continuación Geometría Plana**

**Bloque 2. Sistemas de Representación.** Generalidades. Fundamentos de los sistemas.  
Generalidades del Sistema Diédrico. Elementos básicos.  
Generalidades del Sistema de planos Acotados.  
Generalidades de los Sistemas Axonométricos. Axonométrico, Caballera y Militar.  
**Sistema cónico. Frontal y oblicuo.**  
**Comienzo del Proyecto arquitectónico o industrial** y publicación en plataforma web

**3ª Evaluación: Bloque 3. NORMALIZACIÓN y PROYECTOS.**

Acotación, Escalas, Cortes, Secciones, roturas.  
**Bloque de Perspectivas Axonométrica y caballera**  
**Bloque científico digital. Proyecto web.**  
Edición digital CAD-CAM y 3D.  
Apps para DT. Geolocalización 3D. Google maps.  
Finalización y presentación del Proyecto arquitectónico o industrial y publicación web

## 5. MATERIALES y RECURSOS DIDÁCTICOS

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

- Adecuación al contexto educativo del centro.
- Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados de la programación.
- Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de temas transversales.
- Acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
- Adecuación a los criterios de evaluación del centro.
- Variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
- Claridad y amenidad gráfica y expositiva.



- Existencia de otros recursos que facilitan la tarea educativa.

Así bien, a continuación, haremos referencia a aquellos recursos empleados como medio para canalizar la acción docente durante el presente curso escolar.

- *Libros de texto y materiales complementarios*
- *Recursos audiovisuales*
- *Actividades interactivas y otros recursos digitales de uso habitual (animaciones, presentaciones, autoevaluaciones, etc.) del entorno digital: <https://loginsma.smaprendizaje.com/>*
- *Uso del entorno digital para la interacción profesor-alumno.*

### **5.1. Selección de materiales y recursos**

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

1. *Adecuación al contexto educativo del centro.*
2. *Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados de la programación.*
3. *Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de temas transversales.*
4. *Acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.*
5. *Adecuación a los criterios de evaluación del centro.*
6. *Variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.*
7. *Claridad y amenidad gráfica y expositiva.*
8. *Existencia de otros recursos que facilitan la tarea educativa.*

A continuación, haremos referencia de forma general a aquellos recursos que queremos emplear como medio para canalizar la acción docente durante el curso escolar.

- *Libros de texto y materiales complementarios*
- *Recursos audiovisuales*
- *Actividades interactivas y otros recursos digitales de uso habitual (animaciones, presentaciones, autoevaluaciones, etc.) del entorno digital: <https://loginsma.smaprendizaje.com/>*
- *Uso del entorno digital para la interacción profesor-alumno.*

Y de forma más concreta, incluimos aquí los materiales con los que contamos...

### **5.2. MATERIALES y RECURSOS DIDÁCTICOS del departamento**

#### **5.2. Aulas y Espacios a disposición del departamento y su equipación.**

- **Aula de Dibujo-Artes Plásticas**



- **Aula de informática II** (Aula de Informática 2, dotada con ordenadores y software para poder impartir los contenidos de diseño digital y los proyectos prácticos. Se trabajarán con software del tipo *AutoCAD*, *3D Studio max*, *SketchUp* o *Architect*. Para ello se usarán licencias gratuitas, versiones demo o de uso libre

Para las presentaciones teóricas del profesor y presentaciones orales de los alumnos se utilizará:

Ordenador y proyector (cañón).

Pizarra tradicional con tizas de colores y plantillas de pizarra.

Pantalla Smart Board 65 pulgadas.

Recursos en la red: Plataforma digital del departamento que incluye: presentaciones, videos de *youtube*, *power point* y otros recursos online

[www.arte-digital.es](http://www.arte-digital.es)

Tutoriales online de programas de CAD y dibujo técnico.

### **DOTACIÓN del AULA DE PLÁSTICA**

En la actualidad este Departamento cuenta con un **AULA de PLÁSTICA** que reúne las condiciones mínimas necesarias para el desarrollo de las actividades previstas en esta Programación. Además, durante el presente curso tenemos la suerte de contar con un **panel digital de 65" el SMART Board MX265-V3 - Monitor Interactivo-3840x2160-65"** y también se va a actualizar el ordenador del aula, lo que nos permitirá impartir los contenidos de forma adecuada.

En cuanto al mobiliario, esta aula dispone de archivador, armario, estanterías, así como mesas y taburetes adecuados. Posee además del siguiente material didáctico:

- A.** Pizarra fija de tiza
- B.** Panel Digital interactivo **SMART Board MX265-V3 - Monitor Interactivo-3840x2160 de 65"**
- C.** Ordenador de sobremesa con altavoces de pequeño formato (sería conveniente mejorarlos)
- D.** Cañón de Proyección y pantalla de proyección.
- E.** Caballetes de pintura y escultura.
- F.** Sierra térmica, tórculo y aerógrafo con compresor.
- G.** Material de pintura y escultura.
- H.** Material de grabado en linóleo.
- I.** Material de dibujo técnico.
- J.** Modelos tridimensionales: figuras de escayola, geométricas...
- K.** Sería aconsejable disponer de ordenadores para los alumnos en el aula y reponer algunos de los materiales "fungibles" así como una impresora y escáner o impresora multifuncion exclusivos para el aula.

Por este último motivo, el departamento también utiliza de forma frecuente el **AULA DE INFORMÁTICA 2**, donde se encuentra dotada de 18 ordenadores y software y aplicaciones para el correcto desarrollo del bloque digital incluido en la materia de Educación plástica visual y Audiovisual, motivo por el cual se hace imprescindible el uso de éste aula.

### **5.3. RECURSOS DIGITALES ONLINE del departamento: [LA PLATAFORMA DIGITAL www.artenred.es](http://www.artenred.es)**



Al igual que en los cursos de ESO, los alumnos de Dibujo Técnico tienen a su disposición la Plataforma Digital de recursos de clases **DIBUJO TÉCNICO 3.0 + 3D**, espacio web creado por el profesor D. Ubaldo Garrido y donde cada alumno puede acceder a través de internet a todos los contenidos que necesita. Para ellos se disponen varias plataformas que pueden visitarse a través de la URL; [www.artenred.es](http://www.artenred.es)

Los alumnos serán usuarios de cada plataforma, donde puede volver a ver cualquiera de las sesiones proyectadas y explicadas en clase o revisar apuntes, ver vídeos u otros contenidos multimedia incluidos. También puede: imprimir prácticas para repetirlas, consultar contenidos o plantear dudas al profesor a través del foro habilitado a tal efecto. Cada plataforma se ha concebido como todo un **centro de recurso y espacio colaborativo de aprendizaje en red** de cada asignatura.

A continuación se indica las plataformas utilizada por este departamento para la materia de DIBUJO TÉCNICO:



“Plataforma digital  
**DIBUJO TÉCNICO 3.0+3D**  
[www.artenred.es](http://www.artenred.es)

/ Seleccionando el botón  
Dibujo Técnico

*Espacio colaborativo de aprendizaje y recursos de DIBUJO TÉCNICO  
Para alumnos de 1º y 2º de Bachillerato*

*Autor: Ubaldo Garrido. 2017.  
Departamento de Artes Plásticas-Dibujo .  
IES Calisto y Melibea (Santa Marta de Tormes- Salamanca)*

#### **5.4. MATERIALES DE USO PERSONAL DE CADA ALUMNO**



- . **Cuaderno de Apuntes.** Podrá utilizarse hojas sueltas blancas o cuadernos de espiral
- . **Lapicero HB y 2H** recomendando que este último sea un portaminas de mina 0,5 mm de grosor.
- . **PLANTILLAS:** Juego de Escuadra y Cartabón de 28 cm (consultar al profesor).  
Regla graduada de 30- 40 cm como mínimo, transportador de ángulos y opcionalmente plantillas de curvas.
- . **Compás** articulado con adaptador para estilógrafos.
- . **Goma de borrar** blanda y sacapuntas.
- . **Material informático:** Unidad USB (pendrive) de mínimo 1GB.

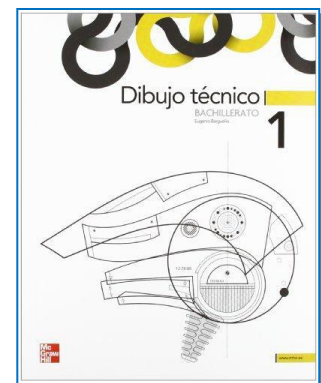


### 5.5. **RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS: LIBROS DE TEXTO**

Se podrán utilizar **de forma opcional** (no obligatorios) los siguientes libros de consulta recomendados para el alumno y que a continuación se indican:

**“Dibujo Técnico 1**  
Editorial MacGraw-Hill  
Autor: Emilio Bargaño  
Libro del Alumno

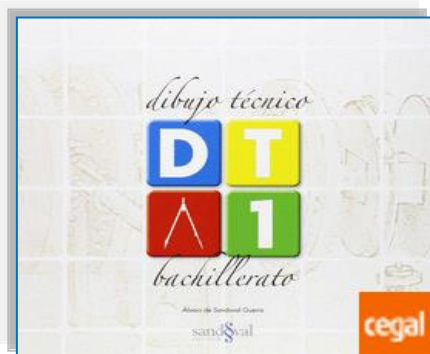
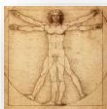
(Texto RECOMENDADO,  
( NO OBLIGATORIO)



**“Dibujo Técnico 1”**  
Autor: Jesús Álvarez y otros  
Editorial SM

**“Dibujo Técnico 1”**  
**Proyectos SAVIA / REVUELA**  
1º de Bachillerato Ciencia y Tecnología





**“Dibujo Técnico 1 y 2”**  
Autor: Álvaro Sandoval Guerra  
Editorial Sandoval  
Cuaderno y Libro de láminas

(Libro de Consulta recomendado  
Para los alumnos  
NO OBLIGATORIO)

Estos libros de texto no tienen carácter obligatorio, siendo únicamente como libros de consulta recomendados para el alumno. También se ofrecen a través de las plataformas digitales del departamento (**Teams, Moodle y en el Aula Virtual** de [www.Artenred.es](http://www.Artenred.es)) apuntes correspondientes a los temas explicados durante las sesiones de clase.

También se recomiendan la utilización de **libros sobre arquitectura, interiorismo y desarrollo tecnológico** que se encuentran en los fondos del departamento y en la biblioteca del centro.

**OTROS RECURSOS DE LA EDITORIAL SM**, que podrán ser utilizados por profesores o alumnos como material de apoyo y refuerzo y/o como medio para canalizar la acción docente durante el curso escolar.



	<b>Editorial</b>	<b>Edición/ Proyecto</b>	<b>ISBN</b>
<b>Libros de texto</b>	<b>SM</b>	<b>Revuela. Dibujo Técnico II. 2º Bachillerato</b>	<b>9788419102560</b>

	<b>Materiales</b>	<b>Recursos</b>
<b>Digitales e informáticos</b>	Actividades interactivas Autoevaluaciones Entorno digital para la interacción profesor-alumno	<a href="https://loginsma.smaprendizaje.com/">https://loginsma.smaprendizaje.com/</a>
<b>Medios audiovisuales y multimedia</b>	Presentaciones Vídeos Animaciones	<a href="https://loginsma.smaprendizaje.com/">https://loginsma.smaprendizaje.com/</a>
<b>Impresos</b>	Fichas de refuerzo Fichas de profundización Pruebas de evaluación	<a href="https://loginsma.smaprendizaje.com/">https://loginsma.smaprendizaje.com/</a>

### **OTRAS FUENTES BIBLIOGRÁFICAS DE REFERENCIA PARA DIBUJO TÉCNICO**

- **DIBUJO TECNICO.** F. Javier Rodríguez de Abajo y Víctor Álvarez Bengoa. San Sebastián.- Editorial Donostiarra.





- *TRAZADOS DE DIBUJO GEOMÉTRICO. Dibujo Técnico. D. Corbella Barrios. Madrid. 1970.*
- *DIBUJO TÉCNICO. Arturo Replinger González. Madrid. Anaya. Libro de ejercicios geométricos para los alumnos.*
- *GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. Madrid. Dossat. 1969. Izquierdo Asensi. F.*
- *EJERCICIOS DE GEOMETRÍA DESCRIPTIVA, Madrid. Paraninfo. 1979. Javier Rodríguez de Abajo.*
- *GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA. San Sebastián. Edi. Donostiarra. 1975.*

*Estos libros se complementan entre si, ofreciendo una visión completa de la geometría descriptiva. Las exposiciones son minuciosas y muy claras. En cuanto a los ejercicios, hay planteamientos a distintos niveles que pueden ser de gran utilidad.*

#### **PRÁCTICAS DE DIBUJO TÉCNICO. Editorial Donostiarra. 1987**

*N.º 0: Dibujo Lineal. Víctor Álvarez Bengoa.*

*N.º 1: Croquización. Joaquín Gonzalo Gonzalo.*

*N.º 2: Cortes, Secciones y Roturas. Joaquín Gonzalo Gonzalo*

*N.º 3: Acotación. Alberto Revilla Blanco.*

*N.º 4: Perspectiva. Víctor Álvarez Bengoa*

*N.º 5: Intersecciones y Desarrollos. Víctor Álvarez Bengoa*

*N.º 6: Vistas y Visualización. Alberto Revilla Blanco*

*N.º 7: Iniciación al Sistema Diédrico. Joaquín Gonzalo Gonzalo*

*N.º 8: Iniciación a la perspectiva Cónica. Joaquín Gonzalo Gonzalo*

*N.º 9: Text de Normalización. Manuel Matute Royó*

## 6. PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO y su vinculación a la materia de Dibujo técnico de bachillerato

Teniendo el entusiasmo de los miembros del departamento por las nuevas corrientes pedagógicas como pueden ser la “gamificación”, el **aprendizaje basado en proyectos** o el **aprendizaje entre iguales**, a continuación propondremos una serie de actividades que nos gustaría llevar a cabo, si bien no siempre se podrán dar las condiciones idóneas, al depender de terceros y del interés de los alumnos en participar en ellas.





Durante el presente curso escolar, nuestro departamento participa activamente en TODOS los proyectos en lo que está involucrado el centro, Como son el PLAN TIC de MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA DEL CENTRO, el PLAN AUDIOVISUAL, donde este curso participamos en dos cursos de VIDEO DIGITAL y de RADIO ESCOLAR, donde nuestro departamento ha participado en el diseño y desarrollo web de las plataformas que se indican a continuación.

*De todos ellos se adjuntan capturas de pantalla en páginas siguientes.*

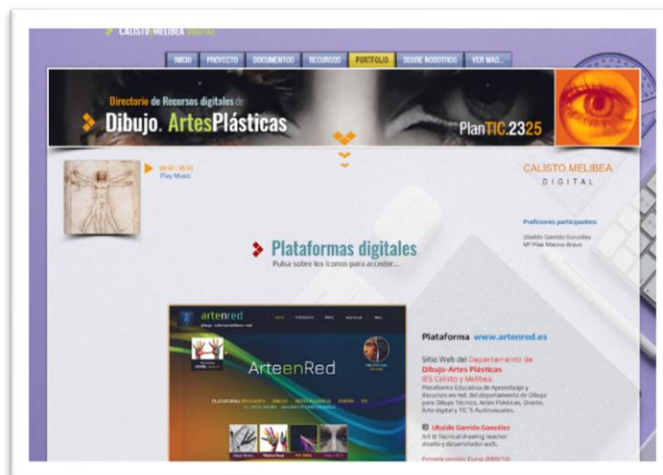
### 6.1. PLAN TIC de MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA DEL CENTRO

<https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024>

### 6.2. PLAN AUDIOVISUAL. PROYECTO DE REVISTA DIGITAL: El Clan Digital con contenidos sobre LA RADIO ESCOLAR Y VIDEO DIGITAL, objeto de los cursos de formación en los que se encuentra involucrado el centro durante el actual curso.

<https://ugarridog.wixsite.com/canal-cymdigital>

### 6.3. PLATAFORMAS DIGITALES del departamento integrados en el PLAN CÓDICE TIC del centro



<https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024>

<https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/departamento-dibujo>

Todas pueden verse a través de las URL indicadas en esta página y se encuentran incluidas en el **PLAN de MEJORA de la COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA de NUESTRO CENTRO** y en cuyo diseño y desarrollo web también hemos estado implicados los profesores del departamento indicados.

*Las Tecnologías de la Información y la Comunicación o las TIC's, son una parte muy importante dentro de la estructura de nuestro centro, el **IES Calisto y Melibea** de Santa Marta de Tormes y en nuestro departamento de Dibujo también.*



Durante el presente curso, nuestro centro, el IES Calisto y Melibea de Santa Marta de Tormes está inmerso en varios proyectos, si bien el más importante es el **PLAN DE MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA del CENTRO**, para lo cual durante este



curso nos presentaremos a la mejora.

## 7. Actividades complementarias para 1º de Bachillerato

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

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

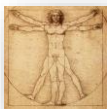
- *Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.*
- *Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.*
- *Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.*
- *Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.*
- *Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.*
- *Estimular el deseo de investigar y saber.*
- *Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.*
- *Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.*

### NUESTRA PROPUESTA de ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS para 1º Bachillerato

Desde el departamento de **Dibujo-Artes Plásticas del I.E.S. Calisto y Melibea de Santa Marta de Tormes**, siempre hemos pensado que lo que realmente articulan un centro y potencian y mejoran la convivencia son las **Actividades Extraescolares**, consiguiendo además que, en muchas ocasiones, también se mejoren los resultados académicos de los alumnos. Pensamos que Las actividades extraescolares son tan importantes, ya que, por medio de ellas, aunque aparentemente alejadas del aula, se propician actitudes tremendamente beneficiosas para crear ámbitos educativos propicios tanto para el aprendizaje como para aspectos tan importantes como lo son las prácticas de buena convivencia.

Partiendo de esta premisa, este departamento siempre que pueda participará de forma activa en cuantas actividades de índole extraescolar y complementaria se presenten, sobre todo aquellas que tienen relación con **los hábitos de vida saludable**, de respeto al **medio ambiente** y al medio natural y a las **actividades deportivas** que además de aportar altos grados de consecución de hábitos y condiciones de vida saludable y de respeto, aportan una componente lúdica que muchas veces facilitan tremendamente la consecución de aprendizajes.

Dentro de las siguientes actividades se incluyen actividades no sólo relacionadas explícitamente con el departamento, sino otras organizadas por otros departamentos, en las que o bien por tradición o por absoluto convencimiento ya venimos participando activamente algunos de los miembros de nuestro departamento a lo largo de los últimos años.



### ÍNDICE DE ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES:

- Actividad nº 1: EXPOSICIÓN “online” DE TRABAJOS REALIZADOS por los ALUMNOS  
Actividad nº 2: Visita a los MUSEOS: Thissen (Madrid) y Domus Artium -DA2 (Salamanca)  
Actividad nº 3: Visitas ferias de Tecnología e Innovación para ver las salidas profesionales sobre ingeniería e innovación tecnológica *temporales que pueden conocerse a lo largo del curso y que es imposible planificarlas ahora. En dichos casos, podrían incorporarse o proponerse en su momento.*

<b>ACTIVIDAD 1</b>	
<b>CONCURSO-EXPOSICIÓN DE PROYECTOS TÉCNICOS Y DE INGENIERÍA</b>	
<b>1.- Breve descripción de la actividad:</b>	Concurso-Exposición de trabajos realizados por los alumnos (modalidad exposición y mod. Online)
<b>2.- Alumnos:</b> 1º y 2º de bachillerato Tecnológico <b>Profesores:</b> Departamento de Artes Plásticas y/o Tecnología <b>Fecha de realización:</b> A lo largo del curso cuando se programen las ferias.	
<b>3.- Justificación:</b>	Propiciar y promover el interés sobre los grados técnicos y la ingeniería como proceso científico de diseño
<b>4.- Recursos didácticos</b>	Se ofrecerá a los alumnos una información previa sobre las bases del concurso, procedimientos y técnicas digitales, etc... idoneidad del lugar de la exposición, premios...
<b>5.- Valoración (una vez realizada la actividad)</b>	Tras realizar la visita cada alumno, responderá por escrito a una serie de cuestiones sobre la misma.
<b>ACTIVIDADES 2-3</b>	
<b>VISITA A LOS MUSEOS y FERIAS DE ÁMBITO CIENTÍFICO TÉCNICO</b>	
<b>1.- Breve descripción de la actividad:</b>	1. Visita didáctica al museo nacional de <b>Ciencia y Tecnología</b> de Madrid. 2. Visita didáctica al <b>museo DA2</b> . Visita por determinar dependiendo de las actividades a programas en la temporada actual
<b>2.- Alumnos:</b> Alumnos de Bachillerato (1º y 2º cursos) <b>Profesores:</b> Departamento de Artes Plásticas <b>Fecha de realización:</b> Cuando se convoquen	
<b>3.- Justificación:</b>	Propiciar y promover el interés por la ciencia y la tecnología
<b>4.- Recursos didácticos</b>	Se ofrecerá a los alumnos los contenidos y recursos aportados por los museos.
<b>5.- Valoración (una vez realizada la actividad)</b>	Se deberá realizar una valoración final mediante un test. Cada alumno podrá llevarse impreso como recuerdo la obra que haya realizado.

**OTRAS PROPUESTAS de ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS relacionadas con el DIBUJO TÉCNICO.**



. Visita a las exposiciones temporales que puedan programarse en los distintos museos de Salamanca, relacionadas con la **INGENIERÍA o Los GRADOS DE ÁMBITO TÉCNICO** como

- . **CITA de Peñaranda**
- . **Casa Lis.**
- . **Museo de Automoción.**
- . **Museo de Arte Contemporáneo de Salamanca DA2 (Domus Artium).**
- . **Visita a la Feria tecnológica del SIMO**

Además, como ya se ha indicado, este departamento manifiesta su disposición a participar en cuantas actividades relacionadas con los **DEPORTES EN EL MEDIO NATURAL** se propongan por el centro, convencido de que una educación medioambiental es fundamental en todos los campos del saber. A modo de ejemplo y como ya se ha indicado en páginas anteriores, este departamento participará, como ya viene siendo tradicional en la actividades relacionadas con los deportes en la naturaleza y en el medio natural como:

- . **Día de la Bici**
- . **Bautismos blancos organizados por la Diputación de Salamanca (EE. de la Covatilla)**
- . **Semana Blanca Escolar (Andorra)**
- . **Participación de la II Carrera solidaria IES Calisto y Melibea**

**Y También participaremos en cualquier otra actividad como:**

- *Visitas a museos, instituciones culturales, eventos culturales y de ocio relacionados con la materia.*
- *Visitas a empresas cuya actividad esté relacionada con la materia.*
- *Visitas a museo y ferias tecnológica como el SIMO*
- *Visitas a espacios naturales u otros espacios fuera del centro.*
- *Celebración de charlas, debates o eventos similares en el centro.*

## **8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

### **Medidas generales de atención a las diferencias individuales**

*Al amparo de lo establecido en el artículo 25 del del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril la atención del alumnado que requiera una atención diferente a la ordinaria se regirá por los principios de normalización e inclusión.*

**Se pondrán en marcha medidas para que las condiciones de la realización de las evaluaciones se adapten a las necesidades del alumnado** y se establecerán medidas de flexibilización y alternativas metodológicas de accesibilidad y diseño universal para que todo el alumnado pueda acceder a una educación de calidad en igualdad de oportunidades.

En este sentido, el proyecto ofrece medidas de accesibilidad y atención a la diversidad, desde una perspectiva inclusiva. Las situaciones de aprendizaje están diseñadas para integrar la totalidad del alumnado, sin precisar de antemano la realización de adaptaciones o diseños especializados. Se parte de una propuesta que se ajusta al concepto de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para atender a las necesidades de todo el alumnado.



Con este fin, se presentan situaciones de aprendizaje, motivadoras para el alumno, con el objetivo de captar su interés, desarrollar sus competencias y fomentar la comunicación, la colaboración y la reflexión. Además, se contemplan opciones que atiendan a distintos tipos de aprendizaje (auditivos, visuales, cinestésicos...) y se proporcionan herramientas que ayuden en la comprensión e interpretación de la información. También ofrecen opciones que ayuden al alumno a desarrollar las habilidades comunicativas y formas de expresión.

Se atiende a la diversidad de forma global a través de la metodología competencial del proyecto en cada una de las situaciones de aprendizaje que lo forman. Además, se emplea una presentación visual de los contenidos y el apoyo de elementos gráficos. También se emplea el uso de recursos específicos para alumnos con distintos ritmos de aprendizaje, como videotutoriales o fichas

Estas herramientas, recursos, materiales y apoyos tienen como fin que todo el alumnado acceda, comprenda, organice y adquiera conocimientos y desarrolle sus competencias.

## 9. EVALUACIÓN

### 9.1. Justificación sobre la Evaluación del proceso de enseñanza del alumnado

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado en esta etapa educativa será **continua y diferenciada** según las distintas materias, de acuerdo con lo que se establece en el artículo 20 de Real Decreto 243/2022, de 5 de abril. También, de acuerdo con el artículo 31 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, la evaluación será  **criterial y orientadora**. Además de la finalidad calificadora, el proceso de evaluación va más allá, tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

La evaluación será continua en cuanto a que se realiza a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y se centra más en describir e interpretar que en medir y clasificar. Además, la evaluación será diferenciada puesto que se valorarán desde cada materia la consecución de los objetivos y la adecuación en la adquisición de las competencias clave. También la evaluación será formativa en cuanto ayudará a mejorar y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se evaluará tanto los aprendizajes del alumnado, como los procesos de enseñanza y la práctica docente.

Según dicho Decreto, la evaluación de los aprendizajes del alumnado tendrá como referente último la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias previstas en los descriptores operativos. Para ello, el referente principal para valorar los aprendizajes serán los criterios de evaluación de cada materia, en virtud de las vinculaciones entre competencias clave y los criterios de evaluación de cada competencia específica, según los mapas relacionales.

### 9.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación

Según se establece en el artículo 20 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se emplearán instrumentos de evaluación variados, diversos, flexibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva del todo el alumnado y que las condiciones del proceso de evaluación se adapten al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.





- Técnicas de observación y seguimiento sistemáticos del trabajo y desempeño del alumnado: instrumentos de evaluación estandarizados como el registro anecdótico, la guía de observación, la lista de control, el listado de cotejo, el diario de clase del profesor o el registro de anotaciones tabuladas por parte del docente.
- Técnicas de análisis del desempeño se recurrirá a instrumentos que permitan evaluar el proceso, las tareas y actividades realizadas a lo largo del tiempo, como el portafolio, el cuaderno del alumno, la realización de proyectos o investigaciones, el diario de aprendizaje o el diario de equipo.
- Técnicas dirigidas más específicamente al análisis del rendimiento se centrarán en la valoración del producto, a través de instrumentos como pruebas orales (examen oral, debate, exposición oral, puesta en común, intervención en clase, entrevista), escritas (de respuesta cerrada, abierta o mixta, o de ejercicio práctico, como análisis de casos, resolución de problemas o interpretación o comentario valorativo) o audiovisuales.

Una vez aplicados los instrumentos de evaluación de las diferentes técnicas, se emplearán diferentes herramientas de calificación (rúbricas, escalas, etc...) con los criterios de corrección de cada uno de ellos.

En este sentido, el proyecto incluye distintas tipologías de actividades (abiertas, cerradas, concursos, actividades individuales, grupales, digitales, etc.) e instrumentos de evaluación específicos (listas de control, rúbricas, fichas, registros, generadores de pruebas, etc.). En concreto, se dispone de herramientas para hacer el seguimiento de las actividades que son evidencia clave del aprendizaje de los alumnos:

- *Rúbrica mis competencias (autoevaluación)*
- *Autoevaluación interactiva*
- *Prueba de evaluación (heteroevaluación)*

El docente evaluará los aprendizajes del alumnado durante el curso. Para ello se establecen dinámicas para que evalúe el profesorado, el propio alumnado. También se incorporan instrumentos de seguimiento y evaluación para comprobar la adquisición de los objetivos relacionados con la ciudadanía global.

### 9.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN y CALIFICACIÓN

**Los Criterios de Evaluación y Calificación** son los reflejados en el real **DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre**, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León, publicado en el **BOLETÍN OFICIAL DE CASTILLA Y LEÓN (BOCYL)** el 30/09/2022.

Dichos criterios pueden consultarse en el citado decreto / Página \_\_\_\_\_ o en el siguiente enlace:  
<https://ugarridog.wixsite.com/dibujotecnico5/criterios-de-evaluacion>

Según se establece el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, los resultados de la evaluación reflejados en las actas se expresarán mediante calificaciones numéricas de cero a diez sin decimales, y se considerarán negativas las calificaciones inferiores a cinco. Cuando el alumnado no se presente a las pruebas extraordinarias se consignará No Presentado (NP).





*Las calificaciones serán decididas por el docente de la materia a partir de la valoración y calificación de los criterios de evaluación y teniendo en cuenta las medidas de atención a la diversidad. Este proceso permitirá obtener de forma simultánea la calificación de la materia y cada competencia clave. El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas.*

*En referencia con el artículo 27 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se garantizará el derecho del alumnado a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad. Este derecho se garantiza a través de la evaluación continua, diferenciada y criterial, con la aplicación de medidas necesarias para la adaptación del proceso al alumnado con apoyo educativo, con la publicación de las condiciones de la evaluación, promoción y la comunicación con las familias o tutores legales, así como la supervisión del proceso.*

### **CRITERIOS de EVALUACIÓN con indicación de los Descriptores Operativos y los CONTENIDOS de DIBUJO TÉCNICO de 1º de Bachillerato**

*Conforme al artículo 8 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, y su desarrollo en el Anexo II, a continuación, se detallan los criterios de evaluación y los contenidos de la materia de Dibujo Técnico I del primer curso de Bachillerato. Además, se detallan la vinculación entre los criterios de evaluación y los descriptores operativos de las competencias clave.*

<b>DIBUJO TÉCNICO I</b>	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1º CURSO Y DESCRIPTORES OPERATIVOS</b>	<b>CONTENIDOS 1º CURSO BACHILLERATO</b>
<p><b>Competencia específica 1</b></p> <p>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. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2)</p>	<p><b>A. Fundamentos geométricos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.</li> <li>- Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</li> <li>- Elementos básicos en geometría. Operaciones gráficas con segmentos y ángulos. Circunferencia y círculo. Distancias.</li> <li>- Concepto de lugar geométrico. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales: Mediatriz, Bisectriz y Arco Capaz.</li> <li>- Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.</li> <li>- Resolución gráfica de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.</li> </ul>
<p><b>Competencia específica 2</b></p> <p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4)</p> <p>2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. (STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CCEC4.2)</p> <p>2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución. Indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada. Los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. (STEM1, STEM2, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)</p>	
<p><b>Competencia específica 3</b></p> <p>3.1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de</p>	



<p>representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. (STEM2, STEM4, CCEC2)</p> <p>3.2. Representar en el sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. (STEM1, STEM2, STEM3)</p> <p>3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. (STEM1, STEM2, STEM3, CE3)</p> <p>3.4. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)</p> <p>3.5. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando en su caso los coeficientes de reducción determinados. (STEM1, STEM3, STEM4, CE3)</p> <p>3.6. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica, adaptando y organizando sus conocimientos, destrezas y actitudes para resolver con creatividad y eficacia una producción técnico-artística propia. (STEM1, STEM4, CCEC4.2)</p> <p>3.7. Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (CPSAA1.1, CPSAA5)</p>	<p>- <i>Transformaciones geométricas elementales: Traslación, giros, simetría y homotecia. Aplicaciones.</i></p> <p>- <i>Tangencias básicas y enlaces. Curvas técnicas.</i></p> <p>- <i>Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</i></p> <p><b>B. Geometría proyectiva.</b></p> <p>- <i>Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección.</i></p> <p>- <i>Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.</i></p> <p>- <i>Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.</i></p> <p>- <i>Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.</i></p> <p>- <i>Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.</i></p> <p>- <i>Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</i></p> <p>- <i>Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.</i></p> <p><b>C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.</b></p> <p>- <i>Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</i></p> <p>- <i>Formatos. Doblado de planos.</i></p> <p>- <i>Normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.</i></p>
<p><b>Competencia específica 4</b></p> <p>4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. (CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1)</p> <p>4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas, ofreciendo soluciones a los procesos de trabajo. (CE3, CCEC3.1)</p> <p>4.3. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción. (CCL2, CP2, CP3, CPSAA4, CPSAA5)</p> <p>4.4. Aplicar las normas nacionales europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección, considerando el Dibujo Técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizando de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. (CCL2, CP3, STEM4, CPSAA3.2)</p>	



### Competencia específica 5

5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3)

5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2)

- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación y rotulación. Coquización. El croquis acotado.

#### D. Sistemas CAD.

- Inicios de las tecnologías 2D y 3D.
- Interfaz, entorno de dibujo, órdenes y comandos básicos.
- Aplicaciones vectoriales 2-3D.
- Fundamentos de diseño de piezas en 3D.
- Visualización 2D y 3D.
- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
- Vistas y escenas renderizadas.
- Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

## 9.4. MEDIDAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN PARA ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE

Aunque es poco frecuente en nuestro centro, el caso de alumnos que pasa de curso con la materia pendiente es poco habitual. En tal caso, se establecerán las medidas que se indican en la sección de pendientes de nuestra web y que no hemos actualizado en esta programación al no tener ningún alumno en tal circunstancia. De todas formas pueden consultarse dichas medidas en la URL que se adjunta <https://ugarridog.wixsite.com/dibujotecnico5/pendientes-dt>

## 10. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

El profesorado llevará a cabo la evaluación de los procesos de enseñanza y su propia práctica docente en relación con el logro de objetivos educativos del currículo y con los resultados del alumnado, con el objetivo de contribuir a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En consecuencia, se desarrollará la evaluación de la programación didáctica. A partir de esta evaluación se realizarán, si procede, las modificaciones oportunas para adecuarla a las características y necesidades del alumnado.

Para ello podremos utilizar la siguiente FICHA DE AUTOEVALUACIÓN de la PRÁCTICA DOCENTE

### AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Expresar el grado de acuerdo con las siguientes cuestiones (siendo 4 muy de acuerdo y 1 totalmente en desacuerdo)

21. Las actividades propuestas en la situación de aprendizaje han facilitado la evaluación de las competencias específicas, los criterios de evaluación y los saberes básicos.
22. Los resultados están acordes con la observación realizada a través de las distintas actividades evaluables.

	1	2	3	4





Indicadores de logro	Instrumentos de evaluación	Momentos en los que se realizará la evaluación	Personas que llevarán a cabo la evaluación
(En elaboración)	(En elaboración)	En elaboración)	Profesores del departamento
<b>Propuestas de mejora:</b>			

## 10. INTEGRACIÓN de las TIC en las materias del departamento ..... 221

### Dibujo Técnico de bachillerato

13.1. Justificación de uso de TIC'S.....	121
13.2. Plataformas digitales del departamento .....	124
13.3. Planes y Proyectos TIC del centro en los que participa el departamento .....	129
13.4. Actividades TIC y su adecuación conforme a la rúbrica de evaluación del centro.....	131

### Las Tecnologías de la Información y la Comunicación o las TIC's,

son una parte muy importante dentro de la estructura de nuestro centro, el **IES Calisto y Melibea** de Santa Marta de Tormes y en nuestro departamento de Artes Plástica-Dibujo, pues son mucho más que una simple herramienta, pues las TIC'S

forman parte de los propios currículos de nuestras materias. Esto se debe a que prácticamente todos los procedimientos Audiovisuales actuales pasar por un tratamiento digital con el fin de poder comunicarlos y compartirlos a través de la red. Esto no implica que los métodos tradicionales y manuales desaparezcan, pues esto sería la muerte del arte y de los procesos artísticos, pero los avances tecnológicos se han integrado de forma natural en el proceso de transformación digital de nuestra sociedad

De esta forma, En relación con el uso de las TIC'S en el departamento, con el artículo 12 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y según desarrolla el anexo II del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, se fijan las competencias específicas de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, así como los criterios de evaluación y los contenidos, que en muchos casos debemos realizarlas mediante la implementación de tecnologías Audiovisual y digitales.

**Las artes plásticas, visuales y audiovisuales y el Dibujo técnico** se dirigen hacia la adquisición de un pensamiento que se concreta en formas, actos y producciones artísticas y que posee la capacidad de generar propuestas originales respondiendo a las necesidades del individuo. Suponen, además, la posibilidad de actuar sobre la realidad creando respuestas que prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano.... Y bajo esta premisa, los medios digitales y el uso de las TIC'S encajan como un guante...





Por ello, la integración de las TIC'S en las materias del nuestro departamento de Dibujo-Artes Plásticas, permiten ofrecer a los estudiantes nuevas perspectivas y habilidades, al tiempo que fomentamos la creatividad y la expresión artística. Además, facilita la adaptación a las demandas tecnológicas de la sociedad actual. Pero no solo es por este motivo y son tan importantes, pues en muchas ocasiones estos recursos tecnológicos forman parte del propio método de trabajo, donde nuestros alumnos necesitan realizar producciones audiovisuales, donde hoy en día ya no se podría hacer por métodos analógicos ya que estos prácticamente han desaparecido, dejando paso a procesos y técnicas digitales.

De esta forma, nuestras materias de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual, de 1º y 3º de ESO, la de Expresión artística de 4º de ESO y el Dibujo Técnico de 1º y 2º** cursos de bachillerato de la modalidad de Ciencia e Ingeniería, trabajan muchos de los contenidos de clase mediante el uso de TIC,s de forma completamente normalizada y donde el propio manejo de aplicaciones se engloba dentro de los contenidos de las materias al haber quedado los procedimientos manuales relegados en favor de los procedimientos digitales, al menos en lo que se trata del tratamiento de la información, si bien el Arte que desarrolla contenidos manuales jamás desaparecerá, pues supondría la desaparición del propio Arte y eso sería catastrófico para el ser humano, pues es lo que nos caracteriza y diferencia de otras especies del planeta.

Dicho todo lo anterior, solo queremos indicar a continuación y a modo de resumen, algunos ejemplos de bloques temáticos y aplicaciones que se integran en los currículos de las materias del departamento. Debemos decir que cada año nos vemos obligados a actualizarlos pues la tecnología va a mil por hora y enseguida nos quedamos obsoletos, lo que nos obliga a estar constantemente reciclándonos y actualizando nuestros contenidos, lo cual por otro lado nos permite mantenerlo en la Carrera y mantener nuestra adrenalina en niveles divertidos.

**Algunos de estos contenidos por Bloques temáticos y las APP que utilizamos y que tienen un aplicación en el DIBUJO TÉCNICO son:**

#### **19. Diseño Gráfico y Multimedia**

Introduce a los estudiantes en herramientas y aplicaciones informáticas de diseño gráfico y diseño vectorial como **Corel Draw, Adobe Illustrator**, programas para crear y editar imágenes y donde tendremos un absoluto control de la imagen

**20. Fotografía Digital:** Familiariza a los estudiantes con técnicas de fotografía digital, composición y edición de imágenes. Para ello pedimos con frecuencia a nuestros alumnos que utilicen cámaras o incluso sus propios teléfonos móviles para capturar imágenes relacionadas con los conceptos estudiados en la clase. Nuestros programas son **Adobe Photoshop** o la versión en software libre: **GIMP** para crear y editar imágenes.

#### **21. Presentaciones Multimedia.**

También se explora la creación de presentaciones multimedia utilizando programas como **Microsoft PowerPoint** o **Prezi**.

**22. Animación Digital.** En nuestras materias trabajamos contenidos donde se exploran la *Animación digital* y la creación de pequeñas secuencias animadas.

#### **23. Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA):**





Explora aplicaciones de RV y RA que puedan enriquecer la experiencia de aprendizaje en el campo artístico. Trabajamos con APP como *Arlova* o la gratuita *Metaverse*, donde nuestros alumnos aprenden a gestionar estos contenidos digitales.

#### **24. Sonido Digital. El Posdcast**

Uno de los puntos fuertes de nuestras materias trabaja el tratamiento digital del sonido y más a partir de este curso donde participamos en el curso de “radio digital” y para el que nos han dotado con un estupendo material para ello. En este caso nuestro programa estrella es **Audacity**, aplicación de distribución libre y de uso proporcionado por la JCYL y que permite a nuestros alumnos tener un absoluto control del sonido y efectos digitales, ofreciendo herramientas prácticamente profesionales.

#### **25. Video digital. Producciones audiovisuales.**

Junto con el tratamiento del sonido este es otro de los puntos insignia de nuestro departamento, donde de igual forma este curso hemos recibido dotación para realizar un curso de video y para el que igualmente nos han dotado con material audiovisual. En este serán varios los programas que nuestros alumnos aprenden a manejar como **Adobe Premier, Movie maker o Davince Resolve**.

#### **26. Blogs y Portfolios Digitales:**

Fomentan la creación de blogs o portfolios digitales donde los estudiantes puedan mostrar y reflexionar sobre su trabajo artístico. Para ello utilizamos plataformas como **WordPress** o Plataformas gratuitas que nos permiten gestionar formatos digitales como **Wix**, programas con el que nuestros alumnos realizan su Proyecto de fin de curso de cada año con su Portafolio digital del alumno.

#### **27. Recursos y espacios Colaborativos en Línea:**

También incorporamos múltiples recursos educativos que se alojan en la red y que hemos ido enlazando desde las plataformas digitales del departamento que podéis ver en [www.artenred.es](http://www.artenred.es), donde se fomenta la investigación en línea sobre artistas contemporáneos y movimientos artísticos.





*Pero estos son únicamente algunos ejemplos de aplicaciones que utilizamos, pudiendo encontrar cientos de opciones cada día, muchas de ellas de utilización libre o de Código abierto, que generalmente son las que utilizamos pues no disponemos de recursos para utilizar versiones de pago, más allá de las que nos ofrece la JCYL a través de su repositorio de recursos y APP de libre uso que se encuentran disponibles en el **CENTRO DE SOFTWARE DE LA Junta de Castilla y León***

Captura de la Aplicación que da acceso al **CENTRO DE SOFTWARE** de la JCYL, para descarga de programas y APP'S gratuitos o con lo que tiene convenido la JCYL.



*(Se encuentra instalado en todos los ordenadores de la JCYL, por lo que se puede encontrar mediante el buscador de Windows o en el Acceso de EDUCAYL*

## 13.2 RECURSOS ONLINE del DEPARTAMENTO: Nuestra plataforma digital

Como ya hemos indicado en el apartado anterior, nuestro departamento cuenta desde el año 2010 de cuatro plataformas digitales a través de las cuales ofrecemos a nuestros alumnos todos los contenidos del departamento. A todas ellas se puede acceder desde nuestro sitio web [www.artenred.es](http://www.artenred.es), desarrollado por el jefe del departamento *D. Ubaldo Garrido* y donde nuestros alumnos pueden acceder a través de internet a todos los contenidos de clase, como por ejemplo los recursos de clases **DIBUJO TÉCNICO**

**3.0 + 3D**, de Educación Plástica y Audiovisual, de Arte digital o de producciones Multimedia donde hemos desarrollado nuestro Plan Audiovisual. A todas ellas puede accederse desde nuestro dominio: [www.artenred.es](http://www.artenred.es)



*Desde esta Plataforma de recursos, nuestros alumnos, pueden entrar en sus asignaturas y acceder a todos los contenidos de clase, donde ofrecemos contenidos útiles y necesarios para sus clases. A modo de ejemplo, cada estudiante puede volver a ver cualquiera de las sesiones proyectadas y explicadas en clase, descargar apuntes, ver videos o acceder a otros contenidos multimedia incluidos. También puede: imprimir prácticas para repetir las, consultar contenidos o plantear dudas al profesor a través del foro habilitado a tal efecto. Cada plataforma se ha concebido como todo un **centro de recursos y espacio colaborativo de aprendizaje en red** de cada materia. Este espacio es realmente el portal de entrada a las plataformas de Dibujo técnico, Educación Plástica y audiovisual, Arte digital y Producción Audiovisual de nuestro centro.*

*A continuación se muestran dos capturas de pantalla de estas plataformas. La primera muestra la*



interfaz de cada una de ellas y la segunda una imagen un poco más ampliada y con detalles del acceso a la plataforma de dibujo técnico.



Para verlas, nuestro consejo es que accedáis a través de los enlaces incluidos y podáis verlos en su formato digital, pues este documento no hace justicia a las plataformas en la web.



“Plataforma digital  
**DIBUJO TÉCNICO 3.0+3D**  
[www.artenred.es](http://www.artenred.es)

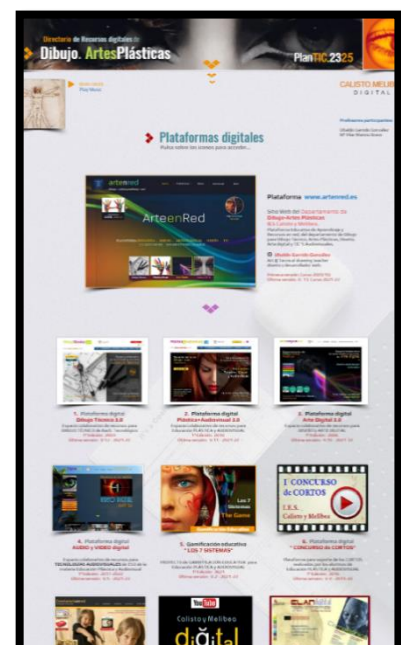
Espacio colaborativo de aprendizaje y recursos de **DIBUJO TÉCNICO**  
Para alumnos de 1º y 2º de Bachillerato

Autor: *Ubaldo Garrido*. 2017.  
Departamento de Artes Plásticas-Dibujo .  
IES Calisto y Melibea (Santa Marta de Tormes- Salamanca)

### 13.2.2 OTRAS PLATAFORMAS del Departamento

Pero las anteriores no son las únicas plataformas, ya que en nuestro departamento disponemos de algunas más. Todas ellas son originales y han sido desarrolladas por los profesores **Ubaldo Garrido González** (*Jefe del departamento.*) y la también profesora e ilustradora **Mª Pilar Marino Bravo**, desde el año 2006.

Todas pueden verse a través de las URL indicadas en esta página y se encuentran incluidas en el **PLAN de MEJORA de la COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA de NUESTRO CENTRO** y en cuyo diseño y desarrollo web también hemos estado implicados los profesores del departamento indicados.





<https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/departamento-dibujo>

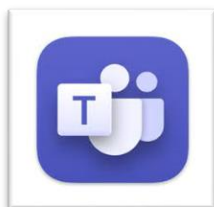
### 13.2.2 Plataformas en Teams y Aulas virtuales de Moodle

Además de las plataformas del departamento indicadas en el punto anterior, nuestro departamento cuenta desde el año 2020 con las plataformas educativas que nos ofrece la Junta de Castilla y León y que en la actualidad siguen vigentes y se encuentran operativas para nuestros alumnos.

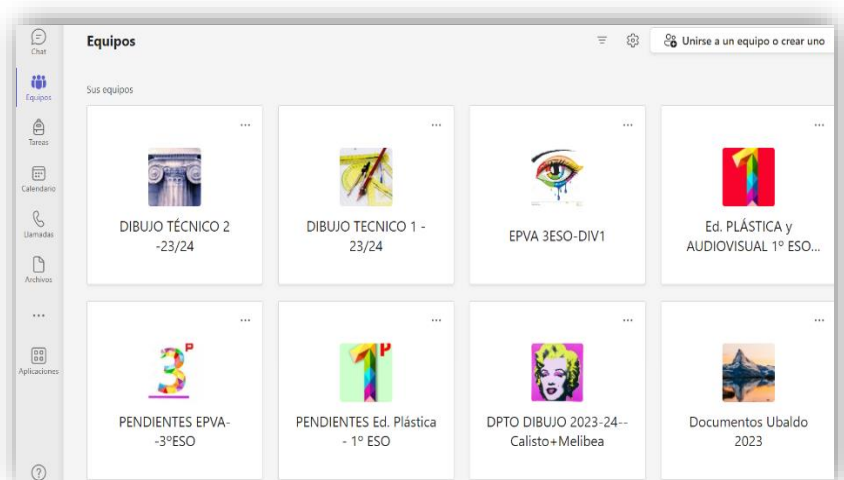
La llegada del confinamiento por la pandemia de COVID 19 aceleró definitivamente la necesidad de recurrir a estos recursos para poder continuar con las clases de alguna forma, si bien, como ya hemos indicado nuestro departamento llevaba en 2019 más de 10 años utilizando nuestras plataformas de clase. También habíamos utilizado la Plataforma **Google Classroom**, pero definitivamente la abandonamos al ofrecernos la JCYL como plataforma prioritaria la plataforma **TEAMS y el AULA VIRTUAL de MOODLE**.

De esta forma, nuestro departamento utiliza además de nuestra propia plataforma digital [www.artenred.es](http://www.artenred.es), las plataformas TEAMS y El AULA VIRTUAL de MOODLE

#### PLATAFORMA TEAMS



Capturas de pantalla de una de las **PLATAFORMAS TEAMS** del DEPARTAMENTO de Dibujo.  
**Curso 2023/24**



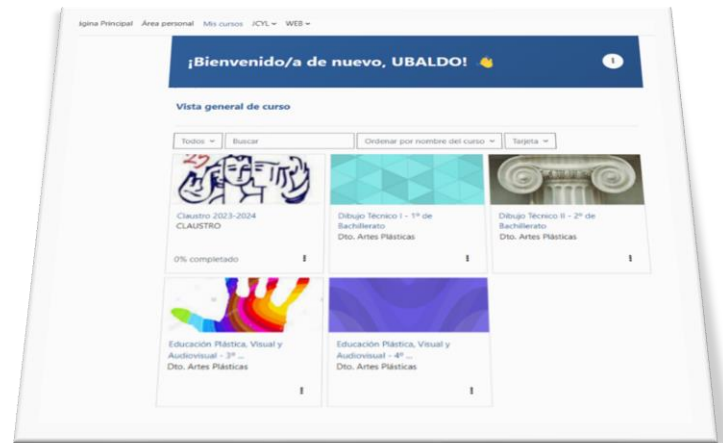




## AULAS VIRTUALES de MOODLE



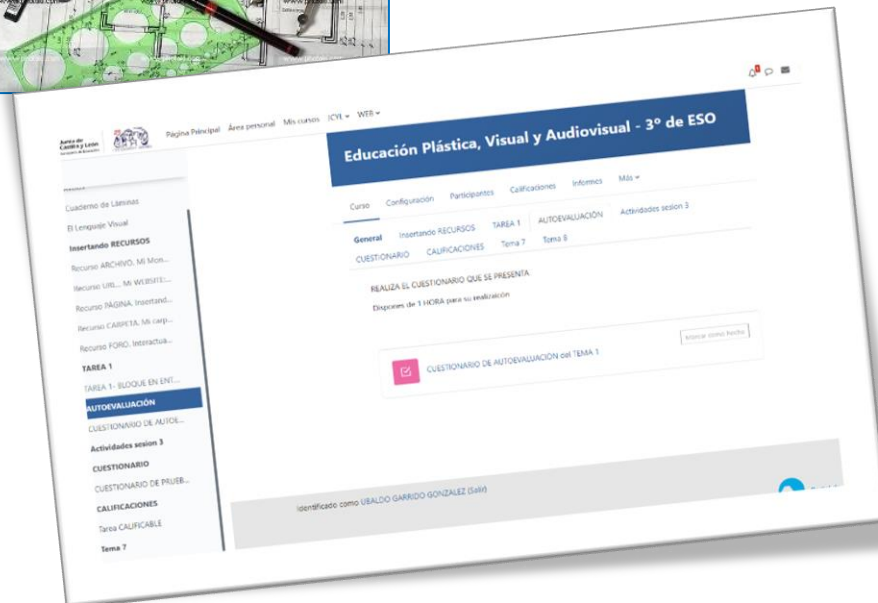
**Aula Virtual del Moodle** del profesor del departamento Ubaldo Garrido, Incluye recursos para sus alumnos. Utilizamos esta plataforma con los alumnos de **DIBUJO TÉCNICO** de Bachillerato. Se utiliza esta plataforma con los estudiantes mayores para que se vayan familiarizando con esta plataforma pues es la más extendida en la mayoría de las Universidades como la USAL o la UPSA de Salamanca.



Capturas de

pantalla de una de las **AULAS VIRTUALES de MOODLE** del Departamento de Dibujo

**Curso 2023/24**



## 13.3 OTROS PLANES Y PROYECTOS del CENTRO en los que participa el departamento

**Las Tecnologías de la Información y la Comunicación o las TIC's**, son una parte muy importante dentro de la estructura de nuestro centro, el **IES Calisto y Melibea** de Santa Marta de Tormes y en nuestro departamento de Dibujo también.

Durante el presente curso, nuestro centro, el IES Calisto y Melibea de Santa Marta de Tormes está



inmerso en varios proyectos, si bien el más importante es el **PLAN DE MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA del CENTRO**, para lo cual durante este curso nos presentaremos a la mejora.

Además de este plan nuestro centro está participando en otros dos planes de mejora, uno relacionado con el **VIDEO DIGITAL**, y el otro con la **RADIO DIGITAL**, para lo cual nos han dotado con una importante dotación económica que nos ha permitido comprar todo el material necesario, además de facilitarnos formación a los profesores.

A partir de estos proyectos, nuestro departamento se ha involucrado en los dos, comprometiéndose a realizar una plataforma para dar soporte digital a los contenidos y a los aprendizajes obtenidos que finalmente nos permitan mejorar también esa competencia digital. La idea es poder poner en marcha en nuestro centro un RADIO ESCOLAR, y un pequeño CANAL DE VIDEO, para intentar darle una proyección hacia el exterior del centro mediante su difusión en internet mediante los CANALES CORRESPONDIENTES. Para ello ya estamos trabajando en el Diseño y desarrollo web del Canal CALISTO Y MELIBEA DIGITAL, que alojará todos los contenidos que se realicen durante el curso.

#### **Capturas de pantalla**

*De las plataformas digitales de mejora de la Competencia digital del centro*

10. Logotipo del Canal de Radio del centro
11. Captura de la Plataforma web El Clan Digital, Canal Audiovisual de Radio, Podcast y contenidos Audiovisuales del centro.
12. Plataforma del PLAN TIC de mejora de la Competencia digital educativa del centro.



CANAL AUDIOVISUAL del IES Calisto y Melibea, disponible en la URL:  
<https://ugarridog.wixsite.com/canal-cymdigital>

### **13.4 Actividades TIC y su adecuación conforme a la rúbrica de evaluación del centro** *Portafolio digital del alumno*

**Y** Finalmente, pasamos a la parte que realmente concreta más las Actividades TIC del departamento y que realizamos con los alumnos, así como la adecuación de estos contenidos a la RÚBRICA de EVALUACIÓN del centro, donde pretendemos la mejora de la competencia digital educativa del centro.





### PORTAFOLIO digital del alumno. Proyecto Significativo.

Como ya hemos indicado en la sección de recursos didácticos nuestro departamento se apoya constantemente en las actividades con recursos TIC, y sin duda la principal de ella es la que planteamos a final de curso consistente en la creación de un Portafolio digital por parte de cada alumno.

Pero pensamos que lo mejor es que visitéis los portafolios de los alumnos pues hablan por sí mismos sobre lo que se pretende y lo que conseguimos.

<https://ugarridoq.wixsite.com/eportafolio-dali2020>



### 13.4 Actividades TIC y su adecuación conforme a la rúbrica de evaluación del centro Las 8 Áreas para EVALUAR LA IMPLICACIÓN de las TIC en cada Departamento y en el centro

Para mejorar la integración de las TIC en nuestro departamento, disponemos de la **siguiente RÚBRICA DE EVALUACIÓN** del uso y utilización de las TIC para todo el centro y donde se evalúan las 8 Áreas o ámbitos donde las TIC pueden utilizarse.

En nuestro departamento hemos intentado aspirar a conseguir la máxima calificación conforme a la Citada Rúbrica mediante la implementación de las Actuaciones que se detallan y que se evidencian en los documentos indicados, tanto del departamento como del centro. (PGA - Programación del Departamento de Dibujo-AP – PlanTIC - Plan Digital - Plan Audiovisual y Plan de mejora de la Competencia digital #CompDigEdu).

Las 8 ÁREAS del centro donde se valorarán el uso de las TICs en nuestro centro educativo son:

<b>LAS 8 ÁREAS para EVALUAR la implicación de las TIC</b>
ÁREA 1: Gestión, Organización y Liderazgo
ÁREA 2: Procesos de enseñanza y Aprendizaje
ÁREA 3: Formación y Desarrollo Profesional
ÁREA 4: Procesos de Evaluación
ÁREA 5: Contenidos y Currículos
ÁREA 6: Colaboración, Trabajo en red e Interacción Social
ÁREA 7: Infraestructuras
ÁREA 8: Seguridad y Confianza Digital

Para cada una de Ellas, hemos establecido una Rúbrica de EVALUACIÓN individualizada y desarrollada para cada una de las Áreas que se encuentran recogidas en el Plan TIC del centro y adaptadas a los contenidos del departamento.



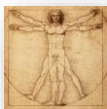
A continuación adjuntamos una de ellas desarrollada a modo de ejemplo, pudiendo consultarse el resto en el Plan TIC del Centro accesible desde el siguiente enlace:

<https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024>

Para cada una de ellas hemos diseñado 5 columnas con los ITEMS que se indican y que reflejan los grados de consecución y las Evidencias que permiten comprobar cada ITEM

<b>ÁREA 1: GESTIÓN, ORGANIZACIÓN Y LIDERAZGO</b>				
<b>ITEM Recogida de evidencias</b>	<b>Preguntas Iniciales Objetivos</b>	<b>SI / No</b>	<b>Valoración de Evidencias</b> Objetivo de Puntuación Sobre ITEMS de la rúbrica del centro (9 - 10 puntos)	<b>Documentos donde se evidencian y se recogen los Items anteriores</b>

<b>ÁREA 1: GESTIÓN, ORGANIZACIÓN Y LIDERAZGO</b>				
<b>ITEM Recogida de evidencias</b>	<b>Preguntas Iniciales</b>	<b>SI/ No</b>	<b>Valoración de Evidencias</b> Objetivo de Puntuación Sobre ITEMS de la rúbrica del centro (9- 10 puntos)	<b>Documentos donde se evidencian y se recogen los Items anteriores</b>
<p><b>Los planes Institucionales del centro</b> recogen las <b>SIGUIENTES DIMENSIONES s (... ) de las TIC</b> en el proceso de enseñanza aprendizaje</p> <p><b>1. Dimensión EDUCATIVA</b></p>	<p>1. ¿Existen criterios comunes para integrar las TIC en las programaciones como un modelo de programación con ITEMS comunes ?</p> <p>2. ¿Disponéis de un <b>formato común de programación</b> donde se incluyan en un índice común todos los elementos curriculares</p> <p>3. ¿Existe coherencia entre la propuesta curricular y las programaciones</p>	<p><b>SI</b></p> <p><b>SI</b></p> <p><b>SI</b></p>	<p>En el <b>departamento y en el centro</b> tenemos establecidos...</p> <p>1. <b>Criterios comunes, planificados sistematizados e integrados.</b></p> <p>2. Y además contamos con... <b>ACCIONES SISTEMÁTICAS de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b></p>	<p>1. <b>Programación didáctica del Dpto. de Dibujo-Artes Plásticas</b></p> <p>2. <b>En las Unidades didácticas</b> desarrolladas que incluyen, situaciones de aprendizaje personalizadas para el entorno de nuestro centro y de nuestros alumnos y donde se reflejan los <b>procesos de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b> para cada una.</p> <p>3. <b>PLAN TIC del centro</b> en el que participa el Departamento de Dibujo-AP <a href="https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024">https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024</a></p> <p>4. <b>PLAN AUDIOVISUAL del departamento de Dibujo-Artes Plásticas</b> <a href="https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/plan-audiovisual">https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/plan-audiovisual</a></p> <p>5. <b>Plataformas digitales del departamento</b> <a href="http://www.artenred.es">www.artenred.es</a> <a href="https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/departamento-dibujo">https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/departamento-dibujo</a></p>
<p><b>2. Dimensión ORGANIZATIVA</b> en los procesos de gestión administración e intercomunicaciones</p>	<p>¿Se incluyen los procesos de <b>gestión, administración e intercomunicación de las TIC</b> en los documentos del centro y del departamento ?</p> <p><b>SI : Responsable #COMPDIGEDU del centro</b></p>	<p><b>SI</b></p>	<p>En el <b>departamento y en el centro</b> tenemos establecidos procedimientos que cuentan con <b>estrategias de actuaciones de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b></p>	<p>1. <b>Programación didáctica del Dpto. de Dibujo-Artes Plásticas</b></p> <p>2. <b>PLAN DIGITAL</b> recogido en la programación del departamento y en el <b>Plan TIC</b> del centro en el que participa el Departamento de Dibujo-AP y donde uno de los profesores del departamento es responsable <b>#COMPDIGEDU</b> del centro.</p> <p>3. <b>PLAN AUDIOVISUAL</b> del Dpto de AP</p>



<p><b>3. Dimensión TECNOLÓGICA</b> de las TIC en el entorno socioeducativo del centro.,</p>	<p>¿Cómo tenemos definido el contexto tecnológico TIC y su ámbito de utilización en los documentos del centro y del departamento ?</p> <p><b>SI</b> : Organización de los Recursos digitales en la Plataforma TIC del centro <a href="http://www.calistoymelibeadigital.es">www.calistoymelibeadigital.es</a></p>	<p><b>SI</b></p>	<p>En el departamento y en el centro tenemos establecidos procedimientos que cuentan con <b>estrategias de actuaciones de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b></p>	<p><b>4. PGA del centro</b></p> <p><b>2. PLAN DIGITAL</b> recogido en la programación del departamento y en el <b>Plan TIC</b> del centro en el que participa el Dpto. de Dibujo, donde además uno de los profesores es responsable <b>CompDigEdu</b> del centro. En dicho plan se recogen los objetivos y líneas de actuación respecto a infraestructuras, seguimiento y evaluación del plan</p> <p><b>3. PLAN AUDIOVISUAL</b> del Dpto de Dibujo</p>
<p><b>4. Dimensión estructural organizada (Comisión TIC, Coordinadores, responsables de medios... y planificación de funciones y responsabilidades</b></p>	<p>¿Quién forman la Comisión TIC del centro?. Responsables <b>#ComDigedu, Recursos TIC y de Recursos Audiovisuales</b></p> <p><b>SI</b> : <b>Miembros COMISIÓN TIC y otros responsables de recursos TIC</b></p> <p>- <b>Director:</b> Jesús Durán Palmero</p> <p>- <b>Responsable #CompDigEdu</b> Ubaldo Garrido González</p> <p>- <b>Responsable TIC:</b> Carmen Delgado</p> <p>- <b>Responsable Redes sociales</b> David Fernández Guerra</p> <p>- <b>Responsable de Formación</b> Jesús Polo</p> <p>- <b>Responsable de Medios Audiovisuales y Plataforma web del Plan TIC y Plan Audiovisual</b> Ubaldo Garrido</p> <p>- <b>Responsable de la Plataforma Digital de mejora de la Competencia digital educativa del centro y del Plan TIC, donde se organizan los Recursos digitales</b> del centro y donde se recogen las funciones, objetivos y líneas generales de los planes TIC y Audiovisual del centro. <a href="http://www.calistoymelibeadigital.es">www.calistoymelibeadigital.es</a></p>	<p><b>SI</b></p> <p><b>SI</b></p> <p><b>SI</b></p> <p><b>SI</b></p>	<p>En el departamento y en el centro tenemos establecidos procedimientos que cuentan con <b>estrategias de actuaciones de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b></p>	<p><b>1. PLAN DIGITAL</b> recogido en la programación del departamento y en el <b>Plan TIC</b> del centro en el que participa el Departamento de Dibujo-AP y donde uno de los profesores del departamento es responsable <b>#COMPDIGEDU</b> del centro. En dicho plan se recogen los objetivos y líneas de actuación respecto a infraestructuras, seguimiento y evaluación del plan <a href="https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024">https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024</a></p> <p><b>2. PLAN AUDIOVISUAL</b> del Dpto de AP <a href="https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/plan-audiovisual">https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/plan-audiovisual</a></p> <p><b>3. PLAN de formación y RECURSOS tic DIGITALES, Audiovisuales, Radio Digital, Podcast y Video digital</b> de soporte de contenidos a los cursos de planes de mejor del centro sobre Radio y Video Digital en los que participamos este curso. <a href="https://ugarridoq.wixsite.com/canal-cymdigital">https://ugarridoq.wixsite.com/canal-cymdigital</a></p>
<p><b>5. Dimensión estructural del equipo directivo</b> en cuanto a líneas de actuación y liderazgo en relación con la integración de las TIC</p>	<p>¿Se involucra el Equipo directivo en la integración de las TIC ?</p> <p><b>SI</b> : <b>100 % Tiempo</b> <b>24/24 horas/día</b> <b>7/7 horas/semanal</b></p>	<p><b>SI</b></p>	<p><b>El Equipo directivo del centro se involucra y propone las líneas de actuación y liderazgo</b> y además tiene establecidos procedimientos que cuentan con <b>estrategias de actuaciones de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b></p>	<p><b>1. PLAN DIGITAL</b> recogido en el <b>Plan TIC</b> del centro en el que participa el Departamento de Dibujo-AP.</p> <p><b>2. Se programan puntualmente</b> cuantas reuniones de los Equipos de la CCP y de la <b>Comisión TIC</b> necesarios para su correcto y eficaz funcionamiento</p>
<p><b>6. El centro tiene establecidas Estrategias de diagnóstico, evaluación, mejora continua e</b></p>	<p>¿Se evalúa de forma sistemática y planificada para comprobar los puntos fuertes o debilidades con del profesorado en relación con las TIC ?</p>	<p><b>SI</b></p>	<p><b>El Equipo directivo del centro se involucra en la constante evaluación y propone las líneas de actuación y liderazgo</b> y además tiene establecidos procedimientos</p>	<p><b>1. EVALUACIÓN DEL PLAN DIGITAL</b> recogido en el <b>Plan TIC</b> del centro en el que participa el Departamento de Dibujo-AP.</p> <p><b>2. Se programan puntualmente</b> cuantas reuniones de los Equipos de la CCP y de la <b>Comisión TIC</b></p>



<i>innovación de los procesos de gestión, organización y liderazgo en la integración eficiente de las TIC</i>	<b>SI : Cuestionario SELFIE</b> <b>Propuestas constantes, sistemáticas para intentar mejorar la Competencia digital educativa del profesorado mediante los programas de formación del CFIE, INTEF y otros.</b>		que cuentan con <b>estrategias de actuaciones de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b>	necesarios para su correcto y eficaz funcionamiento y realizar un seguimiento diagnóstico de los avances realizados  Utilización del Cuestionario <b>SELFIE</b> para profesorado y alumnado.
---	---	--	--	--

- *Este cuadro de Evidencias ha sido realizado por cada Departamento conforme al Modelo presentado por el equipo directivo y trabajado en las reuniones de la CCP, conforme al modelo oficial para la **EVALUACIÓN de la INTEGRACIÓN de las TIC** en los centros educativos.*

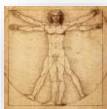


## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DIBUJO TÉCNICO II

2º de bachillerato  
Curso 2023/24



*De acuerdo con el **DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre**, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León, publicado en el BOLETÍN OFICIAL DE **CASTILLA Y LEÓN** (BOCYL) el 30/09/2022.*

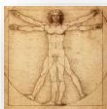


# Índice DT2

## Dibujo técnico II

<b>A. ÍNDICE / DT 2</b> .....	234
<b>B. LEGISLACIÓN VIGENTE</b> .....	235
<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	235
1.1. <b>Conceptualización y características de la materia. Elementos del currículo</b> .....	236
1.2. <b>Organización de los cursos del bachillerato</b> .....	237
1.3. <b>Objetivos Generales de la Etapa del bachillerato</b> .....	238
1.4. <b>Contribución del Dibujo Técnico a los objetivos de etapa</b> .....	239
<b>2. COMPETENCIAS Clave y Competencias Específicas y su vinculación con los Descriptores Operativos: Mapa de relaciones competencias y perfil de salida de los alumnos</b> .....	240
2.1. <b>Competencias clave y descriptores operativos</b> .....	240
2.2. <b>Contribución del Dibujo Técnico a la adquisición de las competencias clave</b> .....	243
2.3. <b>Competencias específicas para Dibujo Técnico. Mapa de relaciones competencias</b> .....	244
<b>3. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS</b> .....	245
3.1. <b>Justificación de la Metodología didáctica</b> .....	245
3.2. <b>Organización de las situaciones de aprendizaje</b> .....	246
3.3. <b>Ciudadanía Global</b> .....	247
<b>4. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS Y UNIDADES DIDÁCTICAS</b> .....	247
4.1. <b>Secuenciación de contenidos y unidades didácticas de programación lo largo del curso</b> .....	248
4.2. <b>Temporalización de las UD y Contenidos</b> .....	250
<b>5. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS DE DESARROLLO CURRICULAR</b> .....	252
5.1. <b>Selección de Materiales y Recursos didáctico</b> .....	252
5.2. <b>Recursos materiales del departamento</b> .....	253
5.3. <b>Recursos digitales</b> .....	254
5.4. <b>Material de uso personal del alumno</b> .....	255
5.4. <b>Recursos bibliográficos, libros de texto y otros Recursos</b> .....	255
<b>6. PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON LA MATERIA de DIBUJO TÉCNICO</b> .....	257
6.1. <b>Plan TIC y mejora de la Competencia Digital educativa del centro, del profesorado y del alumnado</b> .....	258
6.2. <b>Plataformas digitales del departamento y plan Audiovisual</b> .....	258
6.2. <b>Plan de fomento a la Lectura</b> .....	259
<b>7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES</b> .....	259
7.1. <b>Actividades complementarias y extraescolares programadas por el departamento</b> .....	260
<b>8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b> .....	262
8.1. <b>Atención a las diferencias individuales del alumnado</b> .....	262
<b>9. EVALUACIÓN del alumnado</b> .....	263
9.1. <b>Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y vinculación de sus elementos</b> .....	263
9.2. <b>Procedimientos e instrumentos de evaluación</b> .....	263
9.3. <b>Criterios Evaluación y Calificación para Dibujo Técnico de 1º de Bachillerato</b> .....	264
9.4. <b>Mapa de relaciones criterios del dibujo técnico Técnico</b> .....	270
9.5. <b>Medidas de Refuerzo y Recuperación de materias PENDIENTES</b> .....	270
<b>10. EVALUACIÓN del profesorado, de la práctica docente y de la programación</b> .....	270
10.1. <b>Procedimientos para la evaluación de la programación didáctica</b> .....	271
10.2. <b>Evaluación de la práctica docente del profesorado</b> .....	271
<b>11. INTEGRACIÓN DE LAS TICS en la materia de Dibujo Técnico</b> .....	272
11.1. <b>Plataformas digitales del departamento</b> .....	275
11.2. <b>Planes y Proyectos TIC del centro en los que participa el departamento (incluidos TEAMS Y MOODLE)</b> .....	277
11.3. <b>Actividades TIC y su adecuación conforme a la rúbrica de evaluación TIC del centro</b> .....	280
<b>ANEXO 5. SITUACIONES de APRENDIZAJE. Dibujo Técnico 2º curso bachillerato (disponibles en <a href="http://www.artenred.es">www.artenred.es</a>)( )</b>	





## B. LEGISLACIÓN VIGENTE *(Actualizada curso 2023-24)*

### Legislación a nivel Estatal

#### [Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación](#)

BOE, n.º 106, de 4 de mayo de 2006

#### [Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.](#)

BOE, n.º 340, de 30 de diciembre de 2020

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

BOE, n.º 76, de 30 de marzo de 2022

### Legislación a nivel Autonómica

#### [DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.](#)

BOCYL, n.º 190, de 30 de septiembre de 2022

## 1. INTRODUCCIÓN. EL DIBUJO TÉCNICO II

**E**n relación con el artículo 17 del Real Decreto 243/2022, de 29 de marzo, y según desarrolla el anexo II del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, se fijan las competencias específicas de la materia de Dibujo Técnico I, así como los criterios de evaluación y los contenidos de la materia. Según el desarrollo del anexo II al que se refiere dicho Decreto:



**El dibujo técnico** constituye un medio indispensable de expresión del pensamiento y de comunicación de las ideas tanto para el desarrollo de procesos de investigación como para la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos o artísticos cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo de la actividad científica, tecnológica y artística.

El conocimiento del dibujo técnico como lenguaje universal se sirve de dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

Para favorecer esta forma de expresión, esta materia desarrolla la visión espacial del alumnado, para representar el espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos.



Una de las finalidades del dibujo técnico es dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

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.

## 1.1. CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA.

### Elementos del Currículo

*A los efectos de lo dispuesto en el artículo 18 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se entiende por currículo el conjunto de objetivos, competencias, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación del Bachillerato.*

*Considerando las definiciones recogidas en el artículo 2 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, y del artículo 5 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, y al amparo de lo dispuesto en el artículo 6.2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, el **currículo estará estructurado en los siguientes elementos:***

- h) 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.
- i) 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.
- j) Competencias específicas:** desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los contenidos de cada materia. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, las competencias clave, y por otra, los contenidos de las materias y los criterios de evaluación.
- k) 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.
- l) Contenidos de la materia:** conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.
- m) 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.
- n) Mapas de relaciones competenciales:** representa la vinculación de los descriptores operativos con



las competencias específicas. Permitirá determinar la contribución de cada materia al desarrollo competencial del alumnado.

**f) Mapas de relaciones criterios:** vinculación de los descriptores operativos con los criterios de evaluación de cada competencia específica para cada curso

Asimismo, se incluyen los contenidos de carácter transversal, principios pedagógicos y principios metodológicos.

## 1.2. ORGANIZACIÓN DE LAS MATERIAS de 2º CURSO de BACHILLERATO

*El Bachillerato es una de las enseñanzas que conforman la educación secundaria postobligatoria y comprende dos cursos académicos (sin perjuicio de que de forma ordinaria se pueda organizar en tres cursos académicos).*

**De acuerdo con los artículos 8 y 9 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, y según se refiere el artículo 14 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, las modalidades de Bachillerato son:**

- a) Artes:
  - Artes Plásticas, Imagen y Diseño
  - Música y Artes Escénicas
- b) **Ciencias y Tecnología.**
- c) General.
- d) Humanidades y Ciencias Sociales.

### SEGUNDO CURSO DE BACHILLERATO

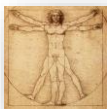
Las materias de segundo curso comunes a todas las modalidades de Bachillerato serán las siguientes:

- Historia de España.
- Historia de la Filosofía.
- Lengua Castellana y Literatura II.
- Lengua Extranjera II.

Además, cada modalidad cuenta con una serie de materias específicas de modalidad y materias optativas, de acuerdo con los artículos del 15 al 19 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre. A cada una de estas materias se asocian una serie de competencias específicas, criterios de evaluación y los contenidos según desarrolla el anexo II del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

**Dibujo Técnico II** es una materia específica de modalidad de segundo curso vinculada al bachillerato de Ciencias y Tecnología, que el alumnado elige en función del itinerario. La estructura de esta modalidad de Bachillerato para el segundo curso cuenta con las siguientes materias:

- Matemáticas II o Matemáticas Aplicadas a las Ciencias Sociales II
- **Dos materias de modalidad a elegir entre:**
  - *Biología.*
  - **Dibujo Técnico II.**
  - *Física.*



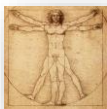
- *Geología y Ciencias Ambientales.*
- *Química.*
- *Tecnología e Ingeniería II.*
- *Una materia optativa.*

Para la materia de Dibujo Técnico II la distribución horaria, según el artículo 26 de dicho Decreto, se establece en **4 sesiones lectivas semanales**.

### 1.3. OBJETIVOS GENERALES DEL BACHILLERATO

*Según el artículo 7 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, la etapa de Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan alcanzar unos **objetivos generales de etapa**. De acuerdo con el artículo 6 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, a continuación, se enumeran los objetivos de etapa y su vinculación con los descriptores operativos de las competencias clave:*

- y) 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. (CCL1, CCL5, CP3, CP4, CPSAA1.2., CPSAA3.1., CC1, CC2, CC3, CE1, CCEC1, CCEC3.1.)
- z) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia. (CCL5, CP3, CP4, CPSAA1.1., CPSAA1.2., CPSAA2, CPSAA3.1., CC1, CC2, CC3, CE2, CCEC3.1.)
- aa) 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 o cualquier otra condición o circunstancia personal o social. (CCL1, CCL5, CPSAA2, CPSAA3.1., CPSAA3.2., CC1, CC2, CC3, CCEC3.1.)
- bb) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal. (CCL3, CCL4, CD3, CPSAA1.1., CPSAA1.2., CC2, CE1, CE3)
- cc) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma. (CCL1, CCL3, CCL5, STEM5)
- dd) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras. (CP1, CP2, CP3, STEM4)
- ee) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación. (CCL3, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA4, CCEC3.1. CCEC4.1.)
- ff) 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. (CCL2, CCL3, CP3, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA2, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2,
- gg) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida. (CCL2, CCL3, STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD3, CPSAA1.1., CPSAA5, CE1, CE3)
- hh) 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 hacia el medio ambiente. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, STEM5, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CC4, CE1)



- ii) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico. (STEM2, STEM3, STEM5, CD2, CD5, CPSAA1.1., CPSAA5, CE1, CE2, C3, CCEC3.1., CCEC3.2., CCEC4.1., CCEC4.2.)
- jj) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural. (CCL1, CCL4, CP3, CPSAA1.1., CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1., CCEC3.2., CCEC4.1., CCEC4.2.)
- kk) 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. (STEM1, STEM5, CPSAA1.1., CPSAA1.2., CPSAA2, CPSAA3.2., CCEC3.2.)
- ll) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable. (STEM5, CPSAA2, CC1, CC4, CE1)
- mm) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible. (STEM3, STEM4, STEM5, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CC2, CCE3, CC4)
- nn) Investigar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León. (CCL4, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2)
- oo) Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y oportunidad de desarrollo para el medio rural, protegiéndolo y mejorándolo, y apreciando su valor y diversidad. (STEM5, CD4, CC3, CC4, CE3)
- pp) Reconocer y valorar el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León indagando sobre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología y su valor en la transformación, mejora y evolución de su sociedad, de manera que fomente la investigación, eficiencia, responsabilidad, cuidado y respeto por el entorno. (CCL3, CP1, STEM5, CD1, CD2, CPSAA2, CC3, CC4, CE1)

#### **1.4b. Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa**

**La materia Dibujo Técnico** permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de bachillerato, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

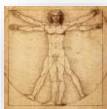
Es un medio a través del cual la ciencia de la geometría consigue dar respuesta a multitud de interrogantes permitiendo al alumnado plantearse por sí mismo problemas y soluciones, favoreciendo el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor y el sentido crítico.

En la actualidad, el dibujo técnico entendido como lenguaje gráfico se ha convertido en uno de los medios de expresión y comunicación convencional más importantes en los campos del diseño la arquitectura, la ingeniería y la construcción, por lo que se hace necesario fomentar actitudes de tolerancia y respeto por las iniciativas ajenas, y de rechazo a estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

En este currículo se incide en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y ayuda a la creación de obras y proyectos, en su doble función, tanto transmisoras como generadoras de información y conocimiento. En la actualidad se van creando nuevos programas de diseño y dibujo que facilitan el proceso de creación junto a las herramientas tradicionales.

A través de la percepción, análisis e interpretación crítica de las formas del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos, y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo así su respeto, conservación y mejora.

La realización de diseños y presentación de proyectos técnicos implica la participación activa e inclusiva, la tolerancia y la cooperación potenciando el trabajo en equipo, mejorando el entorno personal y social.



## 2. COMPETENCIAS. COMPETENCIAS CLAVE Y ESPECÍFICAS DEL BACHILLERATO

### 2.1. COMPETENCIAS CLAVE

Según el artículo 16 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, es preciso que esta etapa de Bachillerato contribuya a que el alumnado progrese en el grado de desarrollo de las competencias que, de acuerdo con el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, debe haberse alcanzado al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria. **LAS COMPETENCIAS CLAVE son las siguientes:**

- i) Competencia en comunicación lingüística.
- j) Competencia plurilingüe.
- k) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- l) Competencia digital.
- m) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- n) Competencia ciudadana.
- o) Competencia emprendedora.
- p) Competencia en conciencia y expresión culturales.

Para cada una de las **competencias clave** se define un conjunto de **descriptores operativos**, que dan continuidad, profundizan y amplían los niveles de desempeño previstos al final de la enseñanza básica de la ESO, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de esta etapa del bachillerato. A continuación queremos recordarlos, para tenerlos presentes antes de describir los que se abordan en **la materia de Dibujo Técnico**:

#### COMPETENCIAS CLAVE y sus DESCRIPTORES OPERATIVOS en el BACHILLERATO.

Según el **Real Decreto 243/2022**, de 5 de abril, con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y objetivos del Bachillerato está vinculada a la adquisición y desarrollo de dichas competencias clave. Por este motivo, los descriptores operativos de cada una de las competencias clave constituyen el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de las diferentes materias. Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave esperadas en Bachillerato y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.

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

**Los descriptores operativos** del nivel de adquisición esperado de las competencias clave al término del Bachillerato se describen a continuación, de acuerdo con el anexo I al que se refiere el artículo 7 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre.

#### **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**

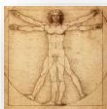
Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

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

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

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





**CCL4.** Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultura.

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

### **Competencia plurilingüe (CP)**

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

**CP1.** Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

**CP2.** A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.

**CP3.** Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

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

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

**STEM1.** Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario

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

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

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

**STEM5.** Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.

### **Competencia digital (CD)**

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

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

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

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

**CD4.** Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

**CD5.** Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

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

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

**CPSAA1.1** Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su



aprendizaje.

**CPCAA1.2** Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.

**CPCAA2.** Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.

**CPCAA3.1** Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.

**CPCAA3.2** Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.

**CPCAA4.** Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.

**CPCAA5.** Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos de mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

### **Competencia ciudadana (CC)**

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

**CC1.** Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.

**CC2.** Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

**CC3.** Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.

**CC4.** Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.

### **Competencia emprendedora (CE)**

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

**CE1.** Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.

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

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

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

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

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

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

**CCEC3.1** Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.



**CCEC3.2** Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.

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

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

## 2.1b CONTRIBUCIÓN DEL DIBUJO TÉCNICO al desarrollo de las COMPETENCIAS CLAVE

**La materia Dibujo Técnico** contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave en el bachillerato en la siguiente medida:

### **Competencia en comunicación lingüística**

Se reforzará en esta materia a través del uso del lenguaje gráfico, cuyo poder de transmisión es universal al estar normalizado. Esta competencia se incrementará cuando el alumnado consiga manejar el vocabulario propio de la materia, describa los procesos de creación, las aplicaciones de las distintas construcciones geométricas, los elementos de los sistemas de representación; así como cuando argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas.

### **Competencia plurilingüe**

Tan importante como resolver problemas es compartir los resultados con personas de diferentes lenguas y culturas por eso la respuesta a esa necesidad de comunicación es la utilización del dibujo técnico como un lenguaje universal.

### **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería**

La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico abordados desde dibujo técnico ayudan al desarrollo de esta competencia. Esta materia exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con la formulación de hipótesis, la observación, la reflexión, el análisis y la extracción de conclusiones. Todo ello implica realizar proyectos, optimizar recursos, valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos. La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, también contribuye a su adquisición.

### **Competencia digital**

El dominio de aplicaciones informáticas es básico en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por eso es necesario dotar al alumno de habilidades y destrezas en programas informáticos de diseño vectorial en 2D y modelado en 3D, exigiendo un uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

### **Competencia personal, social y aprender a aprender**

El carácter práctico favorece el aprendizaje autónomo a través de actividades en las que el alumno debe comprender principios y fundamentos, aplicándolos y relacionándolos con otros contenidos. La resolución de problemas conlleva a reflexiones y toma de decisiones que contribuyen a un aprendizaje más efectivo. Las diversas representaciones gráficas y sus aplicaciones se concretan mediante estrategias de



planificación, de retroalimentación y evaluación del proceso y resultados obtenidos.

### **Competencia ciudadana**

La expresión y creación en el dibujo técnico estimulan el trabajo en equipo y proporcionan situaciones donde se propicia el respeto, la convivencia, la tolerancia y la cooperación. La aceptación de las producciones ajenas y la valoración de las diferentes formas de responder al mundo y de entenderlo a través de la expresión gráfica, en las diferentes culturas y entre diferentes personas, son valores que se desarrollan en esta materia y que colaboran en la adquisición de esta competencia.

### **Competencia emprendedora**

La resolución de problemas y proyectos cooperativos o individuales, contribuyen a la adquisición de capacidades propias de esta competencia que permiten transformar las ideas en actos. Se favorecen las capacidades para gestionar los proyectos, pero a la vez, se posibilita el pensamiento creativo, divergente e innovador. Las representaciones gráficas y la resolución de problemas deben responder a objetivos planificados dentro de un contexto cercano al mundo laboral.

### **Competencia en conciencia y expresión culturales**

El dibujo técnico aporta las capacidades creativas del diseño industrial, estéticas y de valor crítico del patrimonio arquitectónico y en general, las capacidades comunicativas de cualquier imagen. El arte es una fuente permanente de referencias para el análisis de las formas, para el enunciado de problemas y el análisis de las diversas geometrías.

## **2.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS de DIBUJO TÉCNICO II de 2º curso de Bachillerato**

Conforme al anexo II del Decreto 40/2022, de 30 de septiembre, a continuación, se detallan las competencias específicas de Dibujo Técnico I y su conexión con las competencias clave y sus descriptores operativos.

<b>Competencias específicas para Dibujo Técnico II Bachillerato</b>	<b>Descriptores operativos de las competencias clave</b>
<i>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.</i>	<i>CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2</i>
<i>2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráficomatemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</i>	<i>CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CCEC4.2</i>
<i>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.</i>	<i>STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC2, CCEC4.2.</i>
<i>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.</i>	<i>CCL2, CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC4.2</i>
<i>5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera</i>	<i>STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4,</i>



<i>individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.</i>	<i>CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2</i>
---	----------------------------------

Conforme al anexo III del Decreto 40/2022, de 30 de septiembre, a continuación, se detallan las competencias específicas de Dibujo Técnico II y su conexión con las competencias clave y sus descriptores operativos de las competencias clave.

### 3. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

#### 3.1. Justificación de la Metodología

*Según establece el artículo 6 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se favorecerá la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados.*

Se parte de una perspectiva metodológica con un enfoque globalizado, interdisciplinar e integrador que conlleva el modelo de educación por competencias.

##### **Aprendizaje competencial.**

Todos los elementos que constituyen el proceso de aprendizaje competencial se integran en situaciones de aprendizaje. De acuerdo con el artículo 17 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se planificarán situaciones de aprendizaje para la adquisición y desarrollo de las competencias específicas de la materia, y en consecuencia, las competencias clave y los objetivos de etapa. Estas situaciones contextualizadas implican la puesta en práctica, de forma integrada, de competencias y contenidos, a través de un problema motivador, relevante y significativo.

**En la materia de Dibujo Técnico I** se trabaja con situaciones de aprendizaje que están contextualizadas en la realidad del alumno. De esta manera, el alumno se siente motivado, es consciente de su aprendizaje y eso le ayuda a transferir ese aprendizaje a otros contextos.

En cada situación, el alumnado trabaja de forma práctica siguiendo la **secuencia de aprendizajes...**

- **Activar:** Presentar contextos reales y cercanos que activen los conocimientos previos a los que conectar los nuevos.
- **Procesar:** Razonar activamente sobre lo que se está aprendiendo mediante el análisis, debate, uso, indagación u otras formas de procesamiento.
- **Abstraer:** Incorporar otras situaciones en las que también se aplique lo que se está aprendiendo, pasando de lo concreto a lo abstracto.
- **Comprender:** Dar significado a lo que está aprendiendo y poder aplicarlo a nuevos contextos.
- **Consolidar:** Practicar en situaciones múltiples haciendo visibles los principios abstractos subyacentes, para fortalecer su comprensión y dominio.
- **Desafiar:** Proponer actividades que permitan a los alumnos probar sus conocimientos o plantear hipótesis o alternativas, indagar o inventar situaciones donde aplicarlos...
- **Producir:** Plantear la creación de entregables donde se aplique lo aprendido dotándolo de utilidad práctica.



### 3.2. Organización de las situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje integran todos los elementos que constituyen el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, partiendo de una situación problema contextualizada y de cierta complejidad, para ser resuelta de manera creativa y eficaz, implicando la puesta en funcionamiento, de manera integrada, de toda una serie de recursos y saberes.

En bachillerato, las situaciones de aprendizaje pretenden reforzar el trabajo autónomo del alumnado, su iniciativa y creatividad, así como la reflexión crítica y el sentido de la responsabilidad. Consistirán en secuencias de actividades para la construcción del conocimiento y para el desarrollo de las competencias para aprender a aprender.

La metodología de las situaciones de aprendizaje busca ocasiones en las que el propio alumno descubre el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

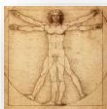
La situación de aprendizaje comienza activando a los alumnos. Una serie de preguntas abiertas permitirá la participación de todo el grupo clase, y además, ayudará a detectar los conocimientos previos que tienen sobre el tema. En esta primera parte, se presenta la situación de aprendizaje, los objetivos, y el reto que tendrán que conseguir.

Después, los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del docente como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Los Proyectos basado en los principios del *diseño universal del aprendizaje*. De acuerdo con los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (**DUA**), las situaciones de aprendizaje facilitan múltiples medios de representación (qué se va a aprender) y de acción y expresión (cómo se va a aprender), así como múltiples formas de implicación (por qué se aprende). Se pretende que todo el alumnado, independientemente de sus circunstancias y características, estén **presentes**, sean **participativos** y sean **capaces de producir**.

- 1) **Alumnos presentes.** Todos los alumnos y alumnas deben poder acceder a los aprendizajes; por eso, se emplean diversos soportes y formatos para trabajar los nuevos conocimientos: vídeos, audios, infografías...; iconos en las órdenes de las primeras unidades de primero, o una fuente propia que facilita la lectura.
- 2) **Alumnos participativos.** Todo el alumnado, independientemente de su estilo de aprendizaje debe encontrar motivación y participar en el aula. Por eso, se facilitan diversas metodologías y tipos de actividades: trabajo individual, trabajo en equipo, rutinas de trabajo (para los alumnos que sienten seguridad en la repetición), retos (para los alumnos que necesitan una novedad), propuestas de trabajo fuera del aula, actividades digitales, situaciones que parten de una variedad de contextos, transferencia de lo aprendido y utilidad del aprendizaje, trabajo de la metacognición para que sean conscientes de sus progresos.
- 3) **Alumnos capaces de producir.** Se facilitan diferentes canales para que los alumnos expresen lo aprendido, sin la obligación de hacerlo siempre de una misma forma. Se proponen actividades cuya resolución es visual, oral, cinestésica, escrita... Se utilizan también diferentes recursos de apoyo: plantillas, organizadores visuales, consejos de expresión oral.





Desde este enfoque, el diseño inicial de la enseñanza se realiza teniendo en cuenta de forma global la atención a las diferencias individuales del alumnado en su acceso al aprendizaje, sin necesidad de adaptar de forma particular las características de la enseñanza. Las situaciones de aprendizaje diseñadas a partir de este principio permiten desarrollar la competencia de aprender a aprender y sentar las bases de aprendizaje a lo largo de la vida y fomentar procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se adapten a las necesidades, las características y los ritmos de aprendizaje del alumnado.

### 3.3. Ciudadanía global

El desarrollo de un programa específico de ciudadanía global se fundamenta, en parte, en los descriptores operativos del Real Decreto 243/2022, de 29 de marzo, que definen las competencias clave que el alumnado debe haber desarrollado al completar su itinerario formativo. Dicho perfil se conecta con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030, que requieren el desarrollo de una serie de competencias para actuar ante los retos que plantean.

La ciudadanía global se sustenta en un conjunto de valores y actitudes que llevan a la persona a tomar conciencia de los problemas del mundo con sentido crítico y perspectiva global y local (glocal), y a participar de manera proactiva y responsable en su transformación con el fin de aplicar la ética del cuidado para lograr el bienestar de todas las personas, la protección del medioambiente y el desarrollo humano sostenible.

Esta ciudadanía global con sentido está impulsada por tres ejes fundamentales interconectados: la cultura del cuidado, el cultivo de saberes y competencias globales y la cultura relacional.

Para poder llevar a cabo tanto propuestas didácticas vinculadas con la ciudadanía global, como la evaluación de su grado de consecución por parte del alumnado, se define la metacompetencia de *aprender a cuidar*, que se concreta en los siguientes indicadores:

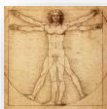
10. *Conocimiento y comprensión disciplinar e interdisciplinar*
11. *Pensamiento crítico con perspectiva global + local (glocal)*
12. *Desarrollo de hábitos y virtudes de la ética del cuidado*
13. *Aprecio por la diversidad*
14. *Competencia y responsabilidad digital*
15. *Habilidades emocionales y comunicativas*
16. *Ciudadanía activa local y global*
17. *Orientación a la acción para mejorar y transforma el entorno*

La ciudadanía global es el eje vertebrador de las situaciones de aprendizaje. A partir de estos indicadores, se plantean unos objetivos concretos que se trabajarán de forma transversal y a través de la resolución de retos.

## 4. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS Y UNIDADES DIDÁCTICAS DE DIBUJO TÉCNICO II DE 2º CURSO DE BACHILLERATO

Las Unidades didácticas desarrolladas se incluyen en el **ANEXO 3** de esta programación y la Secuenciación y temporalización en el apartado **Programación/Secuenciación y Temporalización** de contenidos del sitio web del departamento [www.artenred.es](http://www.artenred.es) o directamente desde el siguiente enlace:

<https://ugarridog.wixsite.com/dibujotecnico5/contenidos-ud>



## Dibujo Técnico II - Bloques de Contenidos de 2º curso de bachillerato

Los bloques de contenidos del Dibujo Técnico I (el qué enseñar) son los reflejados en el real decreto 1105/2014 (currículo del Bachillerato y del que se realiza extracto a continuación). Las unidades temáticas son las propuestas en los libros de Dibujo Técnico II recomendados, o en la plataforma web del departamento: [www.artenred.es](http://www.artenred.es) (Acceso Dibujo Técnico).

- *Todos los contenidos serán desarrollados de forma teórica en clase y de forma práctica siguiendo la PLATAFORMA WEB del Departamento y el libro que recomiende el profesor. Los contenidos prácticos se desarrollarán a lo largo de todo el curso mediante las prácticas o láminas de cada tema que se realizarán a lápiz con métodos de dibujo convencionales (escuadra, cartabón, compás, etc...) y se delinearán a limpio mediante programas y aplicaciones informáticas del tipo CAD/CAM de apoyo al Dibujo técnico, dado que el delineado a tinta se quedó obsoleto hace ya años y en la actualidad todos los procesos de proyecto se realizan mediante estas aplicaciones informáticas.*

Los bloques de contenidos, serán los siguientes:

### **BLOQUE I: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO**

#### **TEMAS 1-2: TEMARIO, ENTRENAMIENTO Y CROQUIZACIÓN.**

#### **TEMA 3. TRAZADOS GRÁFICOS FUNDAMENTALES**

- . Repaso de TODOS los Trazados fundamentales en el plano del curso anterior. Arco capaz.
- . Estudio de los Ángulos relacionados con la circunferencia. Cuadriláteros inscriptible y circunscritable.

#### **TEMA 4. POLÍGONOS**

- . Repaso de polígonos: Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Elementos notables del triángulo.
- . Segmento y Circunferencia de Euler. Casos especiales de triángulos y cuadriláteros de nivel superior.

#### **TEMA 5. PROPORCIONALIDAD**

- . Repaso de Proporcionalidad. Cuarta, tercera y media proporcionales. Elementos áureos: Sección áurea. -Rectángulo áureo. Teoremas del cateto y de la altura. Aplicación del concepto de potencia a la proporcionalidad.
- . Escalas gráficas. Triángulo Universal de escalas y métodos para trazar escalas gráficas. Escala transversal. Cambios de escala.

#### **TEMA 6: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS.**

- . Repaso de todas las transformaciones geométricas básicas: igualdad, semejanza, simetrías. Transformaciones geométricas proyectivas homográficas: Homología, afinidad, homotecia, simetrías, giro, semejanza. Transformaciones no homográficas: Equivalencias.

#### **TEMA 7: TANGENCIAS I y ENLACES.**

- . Repaso de las tangencias básicas aplicando las normas generales de tangencia (Dt1).

#### **TEMA 8: POTENCIA. TANGENCIAS II.**

- . Concepto de Potencia. Eje radical y centro radical. Ejercicios. Inversión. Aplicación del concepto de potencia e inversión a las tangencias. Tangencias II,



## TEMA 9: CURVAS TÉCNICAS

- . Repaso de todas las curvas cónicas dada ya en 1º. Curvas cíclicas. Cicloide. Epicicloide. Hipocicloide. Evolvente del círculo. Curvas Helicoidales y espirales. Ovalo y Ovoide.
- . Curvas cónicas: Elipse, Parábola e Hipérbola. Definiciones y trazados. Tangencias y puntos de intersección con una recta. Otros problemas de nivel superior de curvas cónicas. Rectas tangentes a las curvas cónicas por un punto, por un punto exterior y a una dirección.

## BLOQUE II: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

### TEMA 10: SISTEMAS de REPRESENTACIÓN. Fundamentos y Elementos básicos

- . Repaso de los fundamentos de todos los sistemas de representación.

### TEMA 11: SISTEMA DIÉDRICO I. Fundamentos y Elementos básicos

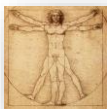
- . Repaso de todos los elementos y generalidades del sistema diédrico.
- . Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas.
- . Disposición normalizada. (Sistemas Europeo y americano)
- . Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.
- . Repaso de Elementos. Alfabetos de punto, recta y plano. Pertenencia. Rectas notables del plano.
- . Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio.

### TEMA 12: SISTEMA DIÉDRICO II. Procedimientos y Métodos para hallar verdaderas magnitudes

- . Repaso de Pertenencia entre elementos
- . Paralelismo y perpendicularidad.
- . Intersecciones entre elementos (Punto-recta y plano).
- . Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos.
- . Métodos de representación diédrica para obtener posiciones en verdadera magnitud: (Abatimientos, Giros, Cambios de plano, Distancias y Ángulos)
- . Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.
- . Representación de cuerpos geométricos y poliedros regulares (sólidos platónicos) y de superficies poliédricas y de revolución. Intersección de poliedros con una recta. Desarrollos y transformadas.
- . Secciones planas de poliedros (Sólo por planos proyectantes). Abatimiento de la sección para hallar su verdadera magnitud. Aplicación de la afinidad a las secciones. Opcionalmente secciones por planos oblicuos (aunque esta fuera del decreto de mínimos)

### TEMA 13: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL y PERSPECTIVAS Caballera y Militar.

- . Repaso de las generalidades del sistema Axonométrico. Cálculo de coeficientes de reducción en axonometría mediante el abatimiento del triedro (triángulo de trazas). Trazado de punto, recta, plano y sólidos en perspectiva isométrica.
- . Escala isométrica. Perspectiva isométrica de la circunferencia. Representación de cuerpos poliédricos y de revolución. Secciones planas. Intersección con una recta. Relación del sistema axonométrico con el sistema diédrico. Paso de sistemas.
- . Representación de piezas en perspectiva isométrica con y sin coeficiente de reducción (dibujo isométrico).
- . Perspectiva axonométrica oblicua. Perspectiva caballera. Repaso y generalidades. Trazado de sólidos en perspectiva caballera. Perspectiva Militar. Repaso y generalidades. Trazado de algún sólido en perspectiva militar.



#### TEMA 14: SISTEMA CÓNICO

- . Repaso y representación de elementos en Sistema Cónico.  
(No Prioritario al no ser evaluable en la EBAU).

### BLOQUE III: NORMALIZACIÓN y PROYECTOS

#### TEMA 15: NORMALIZACIÓN y PROYECTOS

- . Elementos de normalización. Tipos de Normas. ISO-UNE. Regulación AENOR.
- . El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.
- . Formatos. Plegado de planos. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas. Acotación.
- . Cortes y secciones.
  - . Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo Arquitectónico
  - . Acotación y croquización.
  - . Ejercicios EBAU del tema.

### BLOQUE Adicional: DIBUJO TÉCNICO Y TIC - Entrenamiento EBAU

TEMAS de AMPLIACIÓN sobre Contenidos Mínimos

- T. EBAU** Resolución de ejercicios de las pruebas EBAU de años anteriores.  
*\* (Este capítulo se realizará a lo largo del curso dentro de cada tema).*

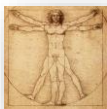
- TEMA 16:** **Aplicaciones CAD/CAM de apoyo al dibujo en 2D y 3D**  
Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D y 3D.

*Este tema, que en principio está fuera del temario oficial, se considera imprescindible de cara a una óptima formación de los alumnos, quienes deben manejar dichas tecnologías en su futura formación en todas las titulaciones técnicas e ingenierías.*

*Estos contenidos se pondrán en práctica a lo largo de todo el curso el curso mediante las prácticas o láminas de cada tema que se realizarán a lápiz con métodos de dibujo convencionales (escuadra, cartabón, compás, etc...) y se podrán delinear a limpio mediante programas y aplicaciones informáticas del tipo CAD/CAM de apoyo al dibujo técnico, dado que el delineado a tinta se quedó obsoleto hace ya años y en la actualidad todos los procesos de proyecto se realizan mediante aplicaciones informáticas y digitales.*

### TEMPORALIZACIÓN de CONTENIDOS - DT 2

1ª Evaluación	2ª Evaluación	3ª Evaluación
<p>- <b>Bloque 3.</b> Tema 15. <b>Normalización y Proyectos</b></p> <p>- <b>Bloque 1.</b> Temas 1-9. <b>Geometría Plana básica</b> (Repaso de DT1 y Ampliación DT2)</p> <p>- <b>Bloque 2.</b> ( Si no se termina en el 1º trim.) <b>Sistemas de Representación</b> (Sistema diédrico): Temas 10-11</p>	<p>- <b>Bloque 2.</b> <b>Sistemas de Representación</b> (Sistema diédrico avanzado): Temas 10-11</p> <p>- <b>Bloque 3. Sistema Axonométrico</b> (Temas 12-13)</p>	<p>- <b>Bloque 2. Sistema cónico</b> (Opcional -No EBAU) (Tema 14)</p> <p>- <b>Bloque 3. Normalización y Proyectos</b> (Temas 15)</p> <p>-----</p> <p><b>Temas de ampliación</b> (Tema 16) y preparación EBAU.</p>



**1ª Evaluación** **Bloque 1. GEOMETRÍA PLANA.** Repaso de todos los contenidos de Geometría Plana básica  
Ampliación contenidos nivel superior.

**Bloque 3. NORMALIZACIÓN y PROYECTOS GRÁFICOS.**

Repaso de los contenidos de DT1.

Prácticas de Normalización, Acotación, Escalas, Cortes, Secciones, roturas.

Aplicaciones de la normalización al Dibujo técnico. Sistemas normalizados.

Europeo y americano.

Repaso general de contenidos y Preparación prueba EBAU a lo largo del curso.

**2ª Evaluación** **Continuación Bloque 1. GEOMETRÍA PLANA.** Ampliación de contenidos de nivel superior de Geometría plana.

**Bloque 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.** Repaso de los contenidos de DT1

Desarrollo completo del Sistema Diédrico Ortogonal.

Métodos para hallar verdaderas magnitudes. Secciones Planas. Poliedros

Dibujo de perspectivas axonométricas a lo largo del trimestre.

**3ª Evaluación** **Continuación Bloque 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.**

Desarrollo completo del Sistema Diédrico Ortogonal.

Métodos para hallar verdaderas magnitudes: Abatimientos. Giros. Cambios de plano.

Distancias. Ángulos. Secciones Planas. Poliedros

Ejercicios de EBAU repaso del tema.

**Repaso de Contenidos y preparación de EBAU.**

Realización de ejercicios de todos los bloques.

**Temporalización por bloques considerando únicamente el Temario de DT2**

DIBUJO TÉCNICO II - 2º CURSO DE BACHILLERATO	
CONTENIDOS/ SITUACIONES DE APRENDIZAJE	TEMPORALIZACIÓN
Bloque Fundamentos Geométricos: 1.1 Potencia, inversión y tangencias 1.2 Curvas cónicas 1.3 Transformaciones geométricas	PRIMER TRIMESTRE
Bloque Geometría Descriptiva: 2.1 Sistema diédrico (I): métodos 2.2 Sistema diédrico (II): cuerpos geométricos 2.3 Sistema axonométrico ortogonal 2.4 Sistema axonométrico oblicuo 2.5 Sistema de planos acotados 2.6 Sistema cónico	SEGUNDO TRIMESTRE
Bloque Modalización y Proyectos: 3.1 Normalización y croquización 3.2 Cortes, secciones y roturas 3.3 Proyectos	TERCER TRIMESTRE



## 5. MATERIALES y RECURSOS DIDÁCTICOS

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

- Adecuación al contexto educativo del centro.
- Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados de la programación.
- Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de temas transversales.
- Acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
- Adecuación a los criterios de evaluación del centro.
- Variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
- Claridad y amenidad gráfica y expositiva.
- Existencia de otros recursos que facilitan la tarea educativa.

Así bien, a continuación, haremos referencia a aquellos recursos empleados como medio para canalizar la acción docente durante el presente curso escolar.

- *Libros de texto y materiales complementarios*
- *Recursos audiovisuales*
- *Actividades interactivas y otros recursos digitales de uso habitual (animaciones, presentaciones, autoevaluaciones, etc.) del entorno digital: <https://loginsma.smaprendizaje.com/>*
- *Uso del entorno digital para la interacción profesor-alumno.*

### 5.1. Selección de materiales y recursos

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

- *Adecuación al contexto educativo del centro.*
- *Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados de la programación.*
- *Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de temas transversales.*
- *Acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.*
- *Adecuación a los criterios de evaluación del centro.*
- *Variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.*
- *Claridad y amenidad gráfica y expositiva.*
- *Existencia de otros recursos que facilitan la tarea educativa.*





A continuación, haremos referencia de forma general a aquellos recursos que queremos emplear como medio para canalizar la acción docente durante el curso escolar.

- Libros de texto y materiales complementarios
- Recursos audiovisuales
- Actividades interactivas y otros recursos digitales de uso habitual (animaciones, presentaciones, autoevaluaciones, etc.) del entorno digital: <https://loginsma.smaprendizaje.com/>
- Uso del entorno digital para la interacción profesor-alumno.

Y de forma más concreta, incluimos aquí los materiales con los que contamos...

## **5.2. MATERIALES y RECURSOS DIDÁCTICOS del departamento**

### **6.2. Aulas y Espacios a disposición del departamento y su equipación.**

- **Aula de Dibujo-Artes Plásticas**
- **Aula de informática II** (Aula de Informática 2, dotada con ordenadores y software para poder impartir los contenidos de diseño digital y los proyectos prácticos. Se trabajarán con software del tipo *AutoCAD*, *3D Studio max*, *SketchUp* o *Architect*. Para ello se usarán licencias gratuitas, versiones demo o de uso libre

Para las presentaciones teóricas del profesor y presentaciones orales de los alumnos se utilizará:

Ordenador y proyector (cañón).

Pizarra tradicional con tizas de colores y plantillas de pizarra.

Pantalla Smart Board 65 pulgadas.

Recursos en la red: Plataforma digital del departamento que incluye: presentaciones, videos de *youtube*, *power point* y otros recursos online

[www.arte-digital.es](http://www.arte-digital.es)

Tutoriales online de programas de CAD y dibujo técnico.

### **DOTACIÓN del AULA DE DIBUJO-ARTES PLÁSTICAS**

En la actualidad este Departamento cuenta con un **AULA de DIBUJO-ARTES PLÁSTICAS** que reúne las condiciones mínimas necesarias para el desarrollo de las actividades previstas en esta Programación. Además, durante el presente curso tenemos la suerte de contar con un **panel digital de 65" el SMART Board MX265-V3 -Monitor Interactivo-3840x2160-65"** y también se va a actualizar el ordenador del aula, lo que nos permitirá impartir los contenidos de forma adecuada.

En cuanto al mobiliario, esta aula dispone de archivador, armario, estanterías, así como mesas y taburetes adecuados. Posee además del siguiente material didáctico:

- L.** Pizarra fija de tiza
- M.** Panel Digital interactivo **SMART Board MX265-V3 - Monitor Interactivo-3840x2160 de 65"**
- N.** Ordenador de sobremesa con altavoces de pequeño formato (sería conveniente mejorarlos)
- O.** Cañón de Proyección y pantalla de proyección.
- P.** Caballetes de pintura y escultura.
- Q.** Sierra térmica, tórculo y aerógrafo con compresor.



- R. Material de pintura y escultura.
- S. Material de grabado en linóleo.
- T. Material de dibujo técnico.
- U. Modelos tridimensionales: figuras de escayola, geométricas...
- V. Sería aconsejable disponer de ordenadores para los alumnos en el aula y reponer algunos de los materiales “fungibles” así como una impresora y escáner o impresora multifuncion exclusivos para el aula.

Por este último motivo, el departamento también utiliza el **AULA DE INFORMÁTICA 2**, de forma habitual y que se encuentra dotada de 18 ordenadores y software y aplicaciones para el correcto desarrollo del bloque digital incluido en la materia de Educación plástica visual y Audiovisual, motivo por el cual se hace imprescindible el uso de éste aula.

### 5.3. RECURSOS DIGITALES ONLINE del departamento: LA PLATAFORMA DIGITAL [www.artenred.es](http://www.artenred.es)

Al igual que en los cursos de ESO, los alumnos de Dibujo Técnico tienen a su disposición la Plataforma Digital de recursos de clases **DIBUJO TÉCNICO 3.0 + 3D**, espacio web creado por el profesor D. Ubaldo Garrido y donde cada alumno puede acceder a través de internet a todos los contenidos que necesita. Para ellos se disponen varias plataformas que pueden visitarse a través de la URL; [www.artenred.es](http://www.artenred.es)

Los alumnos serán usuarios de cada plataforma, donde puede volver a ver cualquiera de las sesiones proyectadas y explicadas en clase o revisar apuntes, ver vídeos u otros contenidos multimedia incluidos. También puede: imprimir prácticas para repetirlas, consultar contenidos o plantear dudas al profesor a través del foro habilitado a tal efecto. Cada plataforma se ha concebido como todo un **centro de recurso y espacio colaborativo de aprendizaje en red** de cada asignatura.

A continuación se indica las plataformas utilizada por este departamento para la materia de DIBUJO TÉCNICO:



#### “Plataforma digital **DIBUJO TÉCNICO 3.0+3D**

[www.artenred.es](http://www.artenred.es)

/ Seleccionando el botón  
Dibujo Técnico

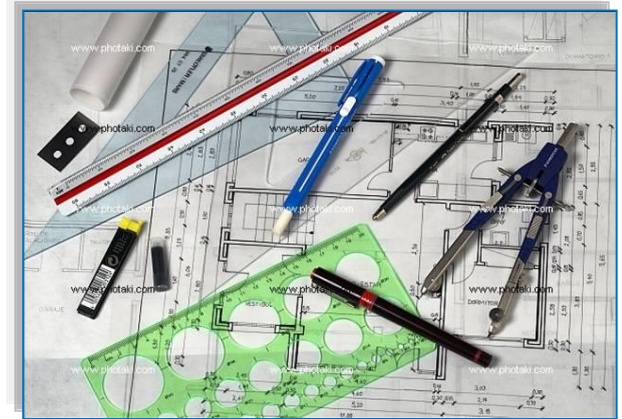
Espacio colaborativo de aprendizaje y recursos de DIBUJO TÉCNICO  
Para alumnos de 1º y 2º de Bachillerato

Autor: Ubaldo Garrido. 2017.  
Departamento de Artes Plásticas-Dibujo .  
IES Calisto y Melibea (Santa Marta de Tormes- Salamanca)



## 5.4. MATERIALES DE USO PERSONAL DE CADA ALUMNO

- . **Cuaderno de Apuntes.** Podrá utilizarse hojas sueltas blancas o cuadernos de espiral
- . **Lapicero HB y 2H** recomendando que este último sea un portaminas de mina 0,5 mm de grosor.
- . **PLANTILLAS:** Juego de Escuadra y Cartabón de 28 cm (consultar al profesor).  
Regla graduada de 30- 40 cm como mínimo, transportador de ángulos y opcionalmente plantillas de curvas.
- . **Compás** articulado con adaptador para estilógrafos.
- . **Goma de borrar** blanda y sacapuntas.
- . **Material informático:** Unidad USB (pendrive) de mínimo 1GB.



## 5.6. RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS: LIBROS DE TEXTO

Se podrán utilizar **de forma opcional** (no obligatorios) los siguientes libros de consulta recomendados para el alumno y que a continuación se indican:



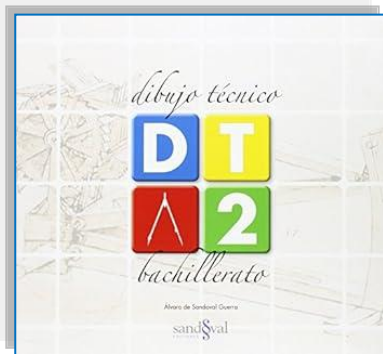
**“Dibujo Técnico 2**  
*Editorial MacGraw-Hill*  
*Autor: Emilio Bargeño*  
*Libro del Alumno*

*(Texto RECOMENDADO,*  
*( NO OBLIGATORIO)*



**“Dibujo Técnico 2”**  
*Autor: Jesús Álvarez y otros*  
*Editorial SM*  
**“Dibujo Técnico 2”**

**Proyectos SAVIA / REVUELA**  
*2º de Bachillerato Ciencia y Tecnología*



**“Dibujo Técnico 2”**

Autor: **Álvaro Sandoval Guerra**  
Editorial Sandoval  
Cuaderno y Libro de láminas

(Libro de Consulta recomendado  
Para los alumnos  
**NO OBLIGATORIO**)

Estos libros de texto no tienen carácter obligatorio, siendo únicamente como libros de consulta recomendados para el alumno. También se ofrecen a través de las plataformas digitales del departamento (**Teams, Moodle y en el Aula Virtual** de [www.Artenred.es](http://www.Artenred.es)) apuntes correspondientes a los temas explicados durante las sesiones de clase.

También se recomiendan la utilización de **libros sobre arquitectura, interiorismo y desarrollo tecnológico** que se encuentran en los fondos del departamento y en la biblioteca del centro.

**OTROS RECURSOS DE LA EDITORIAL SM**, que podrán ser utilizados por profesores o alumnos como material de apoyo y refuerzo y/o como medio para canalizar la acción docente durante el curso escolar.



	<b>Editorial</b>	<b>Edición/ Proyecto</b>	<b>ISBN</b>
<b>Libros de texto</b>	<b>SM</b>	<b>Revuela. Dibujo Técnico II. 2º Bachillerato</b>	<b>9788419102560</b>

	<b>Materiales</b>	<b>Recursos</b>
<b>Digitales e informáticos</b>	Actividades interactivas Autoevaluaciones Entorno digital para la interacción profesor-alumno	<a href="https://loginsma.smaprendizaje.com/">https://loginsma.smaprendizaje.com/</a>
<b>Medios audiovisuales y multimedia</b>	Presentaciones Vídeos Animaciones	<a href="https://loginsma.smaprendizaje.com/">https://loginsma.smaprendizaje.com/</a>
<b>Impresos</b>	Fichas de refuerzo Fichas de profundización Pruebas de evaluación	<a href="https://loginsma.smaprendizaje.com/">https://loginsma.smaprendizaje.com/</a>

**OTRAS FUENTES BIBLIOGRÁFICAS DE REFERENCIA PARA DIBUJO TÉCNICO**

- **DIBUJO TECNICO.** F. Javier Rodríguez de Abajo y Víctor Álvarez Bengoa. San Sebastián.- Editorial Donostiarra.
- **TRAZADOS DE DIBUJO GEOMÉTRICO.** Dibujo Técnico. D. Corbella Barrios. Madrid. 1970.



- *DIBUJO TÉCNICO. Arturo Replinger González. Madrid. Anaya. Libro de ejercicios geométricos para los alumnos.*
- *GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. Madrid. Dossat. 1969. Izquierdo Asensi. F.*
- *EJERCICIOS DE GEOMETRÍA DESCRIPTIVA, Madrid. Paraninfo. 1979. Javier Rodríguez de Abajo.*
- *GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA. San Sebastián. Edi. Donostiarra. 1975.*

*Estos libros se complementan entre sí, ofreciendo una visión completa de la geometría descriptiva. Las exposiciones son minuciosas y muy claras. En cuanto a los ejercicios, hay planteamientos a distintos niveles que pueden ser de gran utilidad.*

### **CUADERNOS de PRÁCTICAS DE DIBUJO TÉCNICO. Editorial Donostiarra. 1987**

- N.º 0: Dibujo Lineal. Víctor Álvarez Bengoa.*
- N.º 1: Croquización. Joaquín Gonzalo Gonzalo.*
- N.º 2: Cortes, Secciones y Roturas. Joaquín Gonzalo Gonzalo*
- N.º 3: Acotación. Alberto Revilla Blanco.*
- N.º 4: Perspectiva. Víctor Álvarez Bengoa*
- N.º 5: Intersecciones y Desarrollos. Víctor Álvarez Bengoa*
- N.º 6: Vistas y Visualización. Alberto Revilla Blanco*
- N.º 7: Iniciación al Sistema Diédrico. Joaquín Gonzalo Gonzalo*
- N.º 8: Iniciación a la perspectiva Cónica. Joaquín Gonzalo Gonzalo*
- N.º 9: Text de Normalización. Manuel Matute Royó*

## **6. PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO y su vinculación a la materia de Dibujo técnico de bachillerato**

Teniendo el entusiasmo de los miembros del departamento por las nuevas corrientes pedagógicas como pueden ser la “**gamificación**”, el **aprendizaje basado en proyectos** o el **aprendizaje entre iguales**, a continuación propondremos una serie de actividades que nos gustaría llevar a cabo, si bien no siempre se podrán dar las condiciones idóneas, al depender de terceros y del interés de los alumnos en participar en ellas.



Durante el presente curso escolar, nuestro departamento participa activamente en TODOS los proyectos en lo que está involucrado el centro, Como son el PLAN TIC de MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA DEL CENTRO, el PLAN AUDIOVISUAL, donde este curso participamos en dos cursos de VIDEO DIGITAL y de RADIO ESCOLAR, donde nuestro departamento ha participado en el diseño y desarrollo web de las plataformas que se indican a continuación.





De todos ellos se adjuntan algunas capturas de pantalla en páginas siguientes.

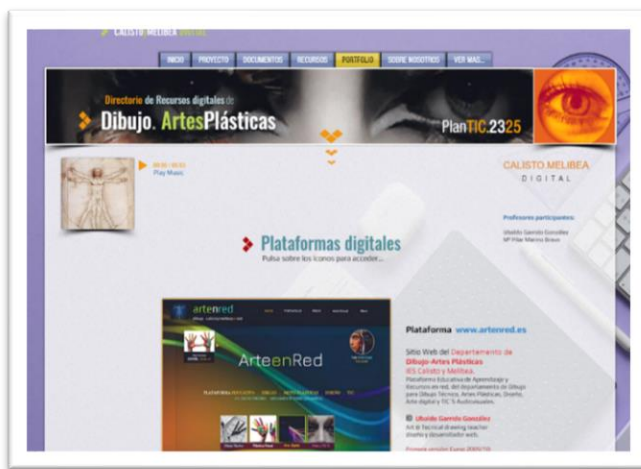
#### 6.1. PLAN TIC de MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA DEL CENTRO

<https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024>

#### 6.2. PLAN AUDIOVISUAL. PROYECTO DE REVISTA DIGITAL: El Clan Digital con contenidos sobre LA RADIO ESCOLAR Y VIDEO DIGITAL, objeto de los cursos de formación en los que se encuentra involucrado el centro durante el actual curso.

<https://ugarridog.wixsite.com/canal-cymdigital>

#### 6.3. PLATAFORMAS DIGITALES del departamento integrados en el PLAN CÓDICE TIC del centro



<https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024>

<https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/departamento-dibujo>

Todas pueden verse a través de las URL indicadas en esta página y se encuentran incluidas en el **PLAN de MEJORA de la COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA de NUESTRO CENTRO** y en cuyo diseño y desarrollo web también hemos estado implicados los profesores del departamento indicados.

*Las Tecnologías de la Información y la Comunicación o las TIC's, son una parte muy importante dentro de la estructura de nuestro centro, el **IES Calisto y Melibea** de Santa Marta de Tormes y en nuestro departamento de Dibujo también.*



Durante el presente curso, nuestro centro, el IES Calisto y Melibea de Santa Marta de Tormes está inmerso en varios proyectos, si bien el más importante es el **PLAN DE MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA del CENTRO**, para lo cual durante este curso nos presentaremos a la mejora.

#### 6.4. PLAN de fomento a la LECTURA. Dibujo Técnico

**Actividades que estimulan el interés y el hábito de la lectura en el dibujo técnico**





*Cada alumno/a podrá buscar la información necesaria, tanto en la biblioteca del centro, en los manuales, como usando las nuevas tecnologías de la información, para encontrar los textos y las imágenes necesarias que contribuyan a ampliar sus conocimientos.*

*Se recomendará, como libros de referencia de Dibujo Técnico, para consulta los siguientes libros:*

- *DIBUJO TECNICO. F. Javier Rodríguez de Abajo y Víctor Álvarez Bengoa. San Sebastián.- Editorial Donostiarra.*
- *TRAZADOS DE DIBUJO GEOMÉTRICO. Dibujo Técnico. D. Corbella Barrios. Madrid. 1970.*
- *DIBUJO TÉCNICO. Arturo Replinger González. Madrid. Anaya.*
- *Libro de ejercicios geométricos para los alumnos.*
- *Izquierdo Asensi. F.*
- *GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. Madrid. Dossat. 1969.*
- *EJERCICIOS DE GEOMETRÍA DESCRIPTIVA, Madrid. Paraninfo. 1979.*
- *-F. Javier Rodríguez de Abajo.*
- *GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA. San Sebastián. Edi. Donostiarra. 1975.*

*Estos libros se complementan entre si, ofreciendo una visión completa de la geometría descriptiva. Las exposiciones son minuciosas y muy claras. En cuanto a los ejercicios, hay planteamientos a distintos niveles que pueden ser de gran utilidad.*

## 7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES para 2º de Bachillerato

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

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

- *Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.*
- *Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.*
- *Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.*
- *Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.*
- *Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.*
- *Estimular el deseo de investigar y saber.*
- *Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.*
- *Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.*



## NUESTRA PROPUESTA de ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS para 2º Bachillerato

Desde el departamento de **Dibujo-Artes Plásticas del I.E.S. Calisto y Melibea de Santa Marta de Tormes**, siempre hemos pensado que lo que realmente articulan un centro y potencian y mejoran la convivencia son las **Actividades Extraescolares**, consiguiendo además que, en muchas ocasiones, también se mejoren los resultados académicos de los alumnos. Pensamos que Las actividades extraescolares son tan importantes, ya que, por medio de ellas, aunque aparentemente alejadas del aula, se propician actitudes tremendamente beneficiosas para crear ámbitos educativos propicios tanto para el aprendizaje como para aspectos tan importantes como lo son las prácticas de buena convivencia.

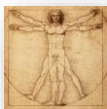
Partiendo de esta premisa, este departamento siempre que pueda participará de forma activa en cuantas actividades de índole extraescolar y complementaria se presenten, sobre todo aquellas que tienen relación con **los hábitos de vida saludable**, de respeto al **medio ambiente** y al medio natural y a las **actividades deportivas** que además de aportar altos grados de consecución de hábitos y condiciones de vida saludable y de respeto, aportan una componente lúdica que muchas veces facilitan tremendamente la consecución de aprendizajes.

Dentro de las siguientes actividades se incluyen actividades no sólo relacionadas explícitamente con el departamento, sino otras organizadas por otros departamentos, en las que o bien por tradición o por absoluto convencimiento ya venimos participando activamente algunos de los miembros de nuestro departamento a lo largo de los últimos años.

### ÍNDICE DE ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES:

- Actividad nº 1: EXPOSICIÓN “online” DE TRABAJOS REALIZADOS por los ALUMNOS
- Actividad nº 2: Visita a los MUSEOS: Thissen (Madrid) y Domus Artium -DA2 (Salamanca)
- Actividad nº 3: Visitas ferias de Tecnología e Innovación para ver las salidas profesionales sobre ingeniería e innovación tecnológica *temporales que pueden conocerse a lo largo del curso y que es imposible planificarlas ahora. En dichos casos, podrían incorporarse o proponerse en su momento.*

<b>ACTIVIDAD 1</b>	
<b>CONCURSO-EXPOSICIÓN DE PROYECTOS TÉCNICOS Y DE INGENIERÍA</b>	
<b>1.- Breve descripción de la actividad:</b>	Concurso-Exposición de trabajos realizados por los alumnos (modalidad exposición y mod. Online)
<b>2.- Alumnos:</b> 1º y 2º de bachillerato Tecnológico <b>Profesores:</b> Departamento de Artes Plásticas y/o Tecnología <b>Fecha de realización:</b> A lo largo del curso cuando se programen las ferias.	
<b>3.- Justificación:</b>	Propiciar y promover el interés sobre los grados técnicos y la ingeniería como proceso científico de dise
<b>4.- Recursos didácticos</b>	Se ofrecerá a los alumnos una información previa sobre las bases del concurso, procedimientos y técnicas digitales, etc... idoneidad del lugar de la exposición, premios...
<b>5.- Valoración (una vez realizada la actividad)</b>	Tras realizar la visita cada alumno, responderá por escrito a una serie de cuestiones sobre la misma.



<b>ACTIVIDADES 2-3</b>	
<b>VISITA A LOS MUSEOS y FERIAS DE ÁMBITO CIENTÍFICO TÉCNICO</b>	
<b>1.- Breve descripción de la actividad:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Visita didáctica al museo nacional de <b>Ciencia y Tecnología</b> de Madrid.</li><li>2. Visita didáctica al <b>museo DA2</b>. Visita por determinar dependiendo de las actividades a programas e temporada actual</li></ol>
<b>2.- Alumnos:</b> Alumnos de Bachillerato (1º y 2º cursos) <b>Profesores:</b> Departamento de Artes Plásticas <b>Fecha de realización:</b> Cuando se convoquen	
<b>3.- Justificación:</b>	Propiciar y promover el interés por la ciencia y la tecnología
<b>4.- Recursos didácticos</b>	Se ofrecerá a los alumnos los contenidos y recursos aportados por los museos.
<b>5.- Valoración (una vez realizada la actividad)</b>	Se deberá realizar una valoración final mediante un test. Cada alumno podrá llevarse impreso como recuerdo la obra que haya realizado.

### **OTRAS PROPUESTAS de ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS relacionadas con el DIBUJO TÉCNICO.**

. Visita a las exposiciones temporales que puedan programarse en los distintos museos de Salamanca, relacionadas con la **INGENIERÍA** o **Los GRADOS DE ÁMBITO TÉCNICO** como

- . **CITA de Peñaranda**
- . **Casa Lis.**
- . **Museo de Automoción.**
- . **Museo de Arte Contemporáneo de Salamanca DA2 (Domus Artium).**
- . **Visita a la Feria tecnológica del SIMO**

Además, como ya se ha indicado, este departamento manifiesta su disposición a participar en cuantas actividades relacionadas con los **DEPORTES EN EL MEDIO NATURAL** se propongan por el centro, convencido de que una educación medioambiental es fundamental en todos los campos del saber. A modo de ejemplo y como ya se ha indicado en páginas anteriores, este departamento participará, como ya viene siendo tradicional en la actividades relacionadas con los deportes en la naturaleza y en el medio natural como:

- . **Día de la Bici**
- . **Bautismos blancos organizados por la Diputación de Salamanca (EE. de la Covatilla)**
- . **Semana Blanca Escolar (Andorra)**
- . **Participación de la II Carrera solidaria IES Calisto y Melibea**

**Y También participaremos en cualquier otra actividad como:**

- *Visitas a museos, instituciones culturales, eventos culturales y de ocio relacionados con la materia.*
- *Visitas a empresas cuya actividad esté relacionada con la materia.*
- *Visitas a museo y ferias tecnológica como el SIMO*
- *Visitas a espacios naturales u otros espacios fuera del centro.*
- *Celebración de charlas, debates o eventos similares en el centro.*



## 8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

### Medidas generales de atención a las diferencias individuales

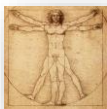
*Al amparo de lo establecido en el artículo 25 del del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril la atención del alumnado que requiera una atención diferente a la ordinaria se regirá por los principios de normalización e inclusión.*

**Se pondrán en marcha medidas para que las condiciones de la realización de las evaluaciones se adapten a las necesidades del alumnado** y se establecerán medidas de flexibilización y alternativas metodológicas de accesibilidad y diseño universal para que todo el alumnado pueda acceder a una educación de calidad en igualdad de oportunidades.

En este sentido, el proyecto ofrece medidas de accesibilidad y atención a la diversidad, desde una perspectiva inclusiva. Las situaciones de aprendizaje están diseñadas para integrar la totalidad del alumnado, sin precisar de antemano la realización de adaptaciones o diseños especializados. Se parte de una propuesta que se ajusta al concepto de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para atender a las necesidades de todo el alumnado.

#### 8.1. PRINCIPIOS Y PAUTAS PARA EL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE

PRINCIPIOS DU	PAUTAS DUA		
Proporcionar múltiples formas de representación	<b>Pauta 1. Proporcionar diferentes opciones para percibir la información.</b>	<b>Pauta 2. Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje y los símbolos.</b>	<b>Pauta 3. Proporcionar opciones para la comprensión.</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Opciones que permitan modificar y personalizar la presentación de la información.</li> <li>• Ofrecer alternativas para la información auditiva.</li> <li>• Ofrecer alternativas para la información visual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir el vocabulario y los símbolos.</li> <li>• Clarificar la sintaxis y la estructura.</li> <li>• Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos.</li> <li>• Promover la comprensión entre diferentes idiomas.</li> <li>• Ilustrar las ideas principales a través de múltiples medios.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Activar conocimientos previos.</li> <li>• Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas.</li> <li>• Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación.</li> <li>• Maximizar la memoria y la transferencia de información.</li> </ul>
Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.	<b>Pauta 4. Proporcionar múltiples medios de acción física</b>	<b>Pauta 5. Proporcionar opciones para la expresión y hacer fluida la comunicación</b>	<b>Pauta 6. Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proporcionar varios métodos de respuesta.</li> <li>• Ofrecer diferentes posibilidades para interactuar con los materiales.</li> <li>• Integrar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar múltiples formas o medios de comunicación.</li> <li>• Usar múltiples herramientas para la composición y la construcción.</li> <li>• Incorporar niveles graduados de apoyo en los procesos de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guiar el establecimiento de metas adecuadas.</li> <li>• Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias.</li> <li>• Facilitar la gestión de información y de recursos.</li> <li>• Mejorar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances.</li> </ul>
Proporcionar múltiples formas de compromiso e	<b>Pauta 7. Proporcionar opciones para captar el interés</b>	<b>Pauta 8. Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia</b>	<b>Pauta 9. Proporcionar opciones para la autorregulación.</b>



<b>implicación</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Optimizar la elección individual y la autonomía.</li><li>• Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad.</li><li>• Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Resaltar la relevancia de las metas y los objetivos.</li><li>• Variar los niveles de desafío y apoyo.</li><li>• Fomentar la colaboración y la comunidad.</li><li>• Proporcionar una retroalimentación orientada.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación.</li><li>• Facilitar niveles graduados de apoyo para imitar habilidades y estrategias.</li><li>• Desarrollar la autoevaluación y la reflexión.</li></ul>
--------------------	--	--	--

## 9. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANA-APRENDIZAJE

### 9.1. Justificación sobre la Evaluación del proceso de enseñanza del alumnado

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado en esta etapa educativa será **continua y diferenciada** según las distintas materias, de acuerdo con según se establece en el artículo 20 de Real Decreto 243/2022, de 5 de abril. También, de acuerdo con el artículo 31 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, la evaluación será  **criterial y orientadora**. Además de la finalidad calificadora, el proceso de evaluación va más allá, tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

La evaluación será continua en cuanto a que se realiza a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y se centra más en describir e interpretar que en medir y clasificar. Además, la evaluación será diferenciada puesto que se valorarán desde cada materia la consecución de los objetivos y la adecuación en la adquisición de las competencias clave. También la evaluación será formativa en cuanto ayudará a mejorar y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se evaluará tanto los aprendizajes del alumnado, como los procesos de enseñanza y la práctica docente.

Según dicho Decreto, la evaluación de los aprendizajes del alumnado tendrá como referente último la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias previstas en los descriptores operativos. Para ello, el referente principal para valorar los aprendizajes serán los criterios de evaluación de cada materia, en virtud de las vinculaciones entre competencias clave y los criterios de evaluación de cada competencia específica, según los mapas relacionales.

### 9.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación

Según se establece en el artículo 20 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se emplearán instrumentos de evaluación variados, diversos, flexibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva del todo el alumnado y que las condiciones del proceso de evaluación se adapten al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

- Técnicas de observación y seguimiento sistemáticos del trabajo y desempeño del alumnado: instrumentos de evaluación estandarizados como el registro anecdótico, la guía de observación, la lista de control, el listado de cotejo, el diario de clase del profesor o el registro de anotaciones tabuladas por parte del docente.



- Técnicas de análisis del desempeño se recurrirá a instrumentos que permitan evaluar el proceso, las tareas y actividades realizadas a lo largo del tiempo, como el portafolio, el cuaderno del alumno, la realización de proyectos o investigaciones, el diario de aprendizaje o el diario de equipo.
- Técnicas dirigidas más específicamente al análisis del rendimiento se centrarán en la valoración del producto, a través de instrumentos como pruebas orales (examen oral, debate, exposición oral, puesta en común, intervención en clase, entrevista), escritas (de respuesta cerrada, abierta o mixta, o de ejercicio práctico, como análisis de casos, resolución de problemas o interpretación o comentario valorativo) o audiovisuales.

Una vez aplicados los instrumentos de evaluación de las diferentes técnicas, se emplearán diferentes herramientas de calificación (rúbricas, escalas, etc...) con los criterios de corrección de cada uno de ellos.

En este sentido, el proyecto incluye distintas tipologías de actividades (abiertas, cerradas, concursos, actividades individuales, grupales, digitales, etc.) e instrumentos de evaluación específicos (listas de control, rúbricas, fichas, registros, generadores de pruebas, etc.). En concreto, se dispone de herramientas para hacer el seguimiento de las actividades que son evidencia clave del aprendizaje de los alumnos:

- *Rúbrica mis competencias (autoevaluación)*
- *Autoevaluación interactiva*
- *Prueba de evaluación (heteroevaluación)*

El docente evaluará los aprendizajes del alumnado durante el curso. Para ello se establecen dinámicas para que evalúe el profesorado, el propio alumnado. También se incorporan instrumentos de seguimiento y evaluación para comprobar la adquisición de los objetivos relacionados con la ciudadanía global.

### 9.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN y CALIFICACIÓN

**Los Criterios de Evaluación y Calificación** son los reflejados en el real **DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre**, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León, publicado en el **BOLETÍN OFICIAL DE CASTILLA Y LEÓN (BOCYL)** el 30/09/2022.

Dichos criterios pueden consultarse en el citado decreto / Página \_\_\_\_\_ o en el siguiente enlace:  
<https://ugarridog.wixsite.com/dibujotecnico5/criterios-de-evaluacion>

Según se establece el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, los resultados de la evaluación reflejados en las actas se expresarán mediante calificaciones numéricas de cero a diez sin decimales, y se considerarán negativas las calificaciones inferiores a cinco. Cuando el alumnado no se presente a las pruebas extraordinarias se consignará No Presentado (NP).

Las calificaciones serán decididas por el docente de la materia a partir de la valoración y calificación de los criterios de evaluación y teniendo en cuenta las medidas de atención a la diversidad. Este proceso permitirá obtener de forma simultánea la calificación de la materia y cada competencia clave. El alumnado podrá realizar una prueba extraordinaria de las materias no superadas.





*En referencia con el artículo 27 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se garantizará el derecho del alumnado a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad. Este derecho se garantiza a través de la evaluación continua, diferenciada y criterial, con la aplicación de medidas necesarias para la adaptación del proceso al alumnado con apoyo educativo, con la publicación de las condiciones de la evaluación, promoción y la comunicación con las familias o tutores legales, así como la supervisión del proceso.*

**Podrán utilizarse también los siguientes Criterios de calificación en caso de que cada profesor de la materia lo estime oportuno:**

### OTRAS ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se realizarán prácticas objetivas después de cada unidad didáctica que, junto con las notas del trabajo diario, y los ejercicios realizados en clase, tendrán un valor del **40 %** de la nota final.

Se realizará una o dos (si la materia fuera excesiva para el alumnado) pruebas objetivas al final del trimestre que tendrán un valor del **60 %** en la nota final de clase.

Para la nota final de curso se realizará la media ponderada de las tres evaluaciones.

Para aquellos alumnos que dentro del curso no superen los exámenes de evaluación, se realizarán otros de recuperación por evaluación. Habrá además un examen global a final de curso para aquellos que aun así no aprueben por evaluaciones, y otro más en el mes de septiembre.

Los alumnos que, por faltas de asistencia superiores al 20%, hayan perdido el derecho a la evaluación continua deberán presentarse a la prueba global de final de curso.

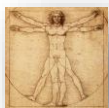
### OTROS CRITERIOS DE CALIFICACIONES Y SISTEMAS DE RECUPERACIÓN

Dado el carácter eminentemente práctico de la materia, es de obligado cumplimiento la asistencia a clase con los materiales necesarios para la realización de las actividades de enseñanza-aprendizaje. En caso de reiterado incumplimiento de lo expuesto o de conductas que interfieran negativamente en el normal desarrollo de las actividades de clase, la calificación de la evaluación podrá ser reducida hasta un 50%.

## 9.4. CRITERIOS de EVALUACIÓN con indicación de los Descriptores Operativos y los CONTENIDOS de DIBUJO TÉCNICO de 2º de Bachillerato

*Conforme al artículo 8 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, y su desarrollo en el Anexo II, a continuación, se detallan los criterios de evaluación y los contenidos de la materia de Dibujo Técnico I del primer curso de Bachillerato. Además, se detallan la vinculación entre los criterios de evaluación y los descriptores operativos de las competencias clave.*

- *Se muestran en las tablas horizontales de las páginas siguientes...*



### 9.4.1. Criterios de evaluación y contenidos de la materia de Dibujo Técnico II

Conforme al artículo 8 del Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, y su desarrollo en el anexo III, a continuación, se detallan los criterios de evaluación y los contenidos de la materia de Dibujo Técnico II del segundo curso de Bachillerato. Además, se detallan la vinculación entre los criterios de evaluación y los descriptores operativos de las competencias clave.

DIBUJO TÉCNICO II	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN 2º CURSO Y DESCRIPTORES OPERATIVOS	CONTENIDOS 2º CURSO BACHILLERATO
<p><b>Competencia específica 1</b> 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, con actitud abierta y participativa. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2)</p>	<p><b>A. Fundamentos geométricos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 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.</li><li>- Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.</li><li>- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.</li><li>- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes e intersección con una recta. Trazado con y sin herramientas digitales.</li></ul> <p><b>B. Geometría proyectiva.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes, giros, cambios de plano y ángulos. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.</li></ul>
<p><b>Competencia específica 2</b> 2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA5, CE2) 2.2. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización. (STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.2) 2.3. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1) 2.4. Trazar curvas cónicas, sus rectas tangentes e intersecciones de rectas aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)</p>	
<p><b>Competencia específica 3</b> 3.1. Valorar la importancia del dibujo a mano alzada, para desarrollar la “visión espacial” y como proceso imprescindible para analizar la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas y solucionando</p>	



los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales, con actitud crítica. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)

3.2. Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE2)

3.3. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)

3.4. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométrica y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)

3.5. Desarrollar proyectos gráficos sencillos utilizando el sistema de planos acotados, estableciendo relaciones de metodología y forma con el Sistema Diédrico. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)

3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (STEM3, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CE2)

#### 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, valorando la proporcionalidad, rapidez y limpieza, con actitud proactiva y reflexiva. (CP2, CP3, STEM1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3)

4.2. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal conociendo su sintaxis y utilizándolo de forma objetiva, permitiendo simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final, con actitud crítica y objetiva. (CCL2, CP2, CP3, STEM4, CD2, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3, CCEC4.2)

- Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.
- Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

#### C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
- Diseño, ecología y sostenibilidad.
- Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.
- Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

#### D. Sistemas CAD.

- Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.
- Documentación gráfica de proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos en 2D y 3D.
- Modelado y renderizado de proyectos.
- Impresión en 3D.





## 9.4. MEDIDAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN PARA ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE

Aunque es poco frecuente en nuestro centro, el caso de alumnos que pasa de curso con la materia pendiente es poco habitual. En tal caso, se establecerán las medidas que se indican en la sección de pendientes de nuestra web y que no hemos actualizado en esta programación al no tener ningún alumno en tal circunstancia. De todas formas pueden consultarse dichas medidas en la URL que se adjunta

<https://ugarridog.wixsite.com/dibujotecnico5/pendientes-dt>

## 10. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

El profesorado llevará a cabo la evaluación de los procesos de enseñanza y su propia práctica docente en relación con el logro de objetivos educativos del currículo y con los resultados del alumnado, con el objetivo de contribuir a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En consecuencia, se desarrollará la evaluación de la programación didáctica. A partir de esta evaluación se realizarán, si procede, las modificaciones oportunas para adecuarla a las características y necesidades del alumnado.

Para ello podremos utilizar la siguiente FICHA DE AUTOEVALUACIÓN de la PRÁCTICA DOCENTE

AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE				
<i>Expresar el grado de acuerdo con las siguientes cuestiones (siendo 4 muy de acuerdo y 1 totalmente en desacuerdo)</i>	1	2	3	4
41. <i>Las actividades propuestas en la situación de aprendizaje han facilitado la evaluación de las competencias específicas, los criterios de evaluación y los saberes básicos.</i>				
42. <i>Los resultados están acordes con la observación realizada a través de las distintas actividades evaluables.</i>				
43. <i>Existe un porcentaje de alumnado con calificación positiva en la materia que, como mínimo está en la media del resto de materias.</i>				
44. <i>Se incluyen actividades de coevaluación o evaluación por los compañeros y estas están en consonancia con el resto de los resultados obtenidos.</i>				
45. <i>Los métodos de enseñanza utilizados para facilitar el aprendizaje fueron los adecuados.</i>				
46. <i>La previsión temporal de la situación de aprendizaje se ha ajustado a la realización de esta.</i>				
47. <i>Existe una correlación entre las competencias específicas, los criterios de evaluación, los saberes básicos y las actividades propuestas en la situación de aprendizaje.</i>				
48. <i>La situación de aprendizaje y el reto han sido motivadores para el alumnado.</i>				





## 10. INTEGRACIÓN de las TIC en las materias del departamento ..... 272

### Dibujo Técnico de bachillerato

13.1. Justificación de uso de TIC'S.....	272
13.2. Plataformas digitales del departamento .....	274
13.3. Planes y Proyectos TIC del centro en los que participa el departamento .....	275
13.4. Actividades TIC y su adecuación conforme a la rúbrica de evaluación del centro.....	280

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación o las TIC's, son una parte muy importante dentro de la estructura de nuestro centro, el **IES Calisto y Melibea** de Santa marta de Tormes y en nuestro departamento de Artes Plástica-Dibujo, pues son mucho más que una simple herramienta, pues las TIC'S forman parte de los propios currículos de nuestras materias. Esto se debe a que prácticamente todos los procedimientos Audiovisuales actuales pasar por un tratamiento digital con el fin de poder comunicarlos y compartirlos a través de la red. Esto no implica que los métodos tradicionales y manuales desaparezcan, pues esto sería la muerte del arte y de los procesos artísticos, pero los avances tecnológicos se han integrado de forma natural en el proceso de transformación digital de nuestra sociedad



De esta forma, En relación con el uso de las TIC'S en el departamento, con el artículo 12 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y según desarrolla el anexo II del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, se fijan las competencias específicas de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, así como los criterios de evaluación y los contenidos, que en muchos casos debemos realizarlas mediante la implementación de tecnologías Audiovisual y digitales.

**Las artes plásticas, visuales y audiovisuales y el Dibujo técnico** se dirigen hacia la adquisición de un pensamiento que se concreta en formas, actos y producciones artísticas y que posee la capacidad de generar propuestas originales respondiendo a las necesidades del individuo. Suponen, además, la posibilidad de actuar sobre la realidad creando respuestas que prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano.... Y bajo esta premisa, los medios digitales y el uso de las TIC'S encajan como un guante...

Por ello, la integración de las TIC'S en las materias del nuestro departamento de Dibujo-Artes Plásticas, permiten ofrecer a los estudiantes nuevas perspectivas y habilidades, al tiempo que fomentamos la creatividad y la expresión artística. Además, facilita la adaptación a las demandas tecnológicas de la sociedad actual. Pero no solo es por este motivo y son tan importantes, pues en muchas ocasiones estos recursos tecnológicos forman parte del propio método de trabajo, donde nuestros alumnos necesitan realizar producciones audiovisuales, donde hoy en día ya no se podría hacer por métodos analógicos ya que estos prácticamente han desaparecido, dejando paso a procesos y técnicas digitales.

*De esta forma, nuestras materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, de 1º y 3º de ESO, la de Expresión artística de 4º de ESO y el Dibujo Técnico de 1º y 2º cursos de bachillerato de la modalidad de Ciencia e Ingeniería, trabajan muchos de los contenidos de clase mediante el uso de TIC,s de forma completamente normalizada y donde el propio manejo de aplicaciones se engloba dentro de los contenidos de las materias al haber quedado los procedimientos manuales relegados en favor de los procedimientos digitales, al menos en lo que se trata del tratamiento de la información, si bien el Arte que desarrolla contenidos manuales jamás desaparecerá, pues supondría la desaparición del propio Arte y eso sería catastrófico para el ser humano, pues es lo que nos caracteriza y diferencia de otras especies del planeta.*

*Dicho todo lo anterior, solo queremos indicar a continuación y a modo de resumen, algunos ejemplos de bloques temáticos y aplicaciones que se integran en los currículos de las materias del departamento. Debemos decir que cada año nos vemos obligados a actualizarlos pues la tecnología va a mil por hora y enseguida nos quedamos obsoletos, lo que nos obliga a estar constantemente reciclándonos y actualizando nuestros contenidos, lo cual por otro lado nos permite mantenerlo en la Carrera y mantener nuestra adrenalina en niveles divertidos.*

**Algunos de estos contenidos por Bloques temáticos y las APP que utilizamos y que tienen un aplicación en el DIBUJO TÉCNICO son:**

### **28. Diseño Gráfico y Multimedia**

Introduce a los estudiantes en herramientas y aplicaciones informáticas de diseño gráfico y diseño vectorial como **Corel Draw, Adobe Illustrator**, programas para crear y editar imágenes y donde tendremos un absoluto control de la imagen

**29. Fotografía Digital:** Familiariza a los estudiantes con técnicas de fotografía digital, composición y edición de imágenes. Para ello pedimos con frecuencia a nuestros alumnos que utilicen cámaras o incluso sus propios teléfonos móviles para capturar imágenes relacionadas con los conceptos estudiados en la clase. Nuestros programas son **Adobe Photoshop** o la versión en software libre: **GIMP** para crear y editar imágenes.

### **30. Presentaciones Multimedia.**

También se explora la creación de presentaciones multimedia utilizando programas como **Microsoft PowerPoint** o **Prezi**.

**31. Animación Digital.** En nuestras materias trabajamos contenidos donde se exploran la *Animación digital* y la creación de pequeñas secuencias animadas.

### **32. Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA):**

Explora aplicaciones de RV y RA que puedan enriquecer la experiencia de aprendizaje en el campo artístico. Trabajamos con APP como *Arlova* o la gratuita *Metaverse*, donde nuestros alumnos aprenden a gestionar estos contenidos digitales.

### **33. Sonido Digital. El Posdcast**

Uno de los puntos fuertes de nuestras materias trabaja el tratamiento digital del sonido y más a partir de este curso donde participamos en el curso de "radio digital" y para el que nos han dotado con un estupendo material para ello. En este caso nuestro programa estrella es **Audacity**, aplicación de distribución libre y de uso proporcionado por la JCYL y que permite a nuestros alumnos tener un absoluto control del sonido y efectos digitales, ofreciendo herramientas prácticamente profesionales.

### 34. Video digital. Producciones audiovisuales.

Junto con el tratamiento del sonido este es otro de los barcos insignia de nuestro departamento, donde de igual forma este curso hemos recibido dotación para realizar un curso de video y para el que igualmente nos han dotado con material audiovisual. En este serán varios los programas que nuestros alumnos aprenden a manejar como **Adobe Premier, Movie maker o Davince Resolve**.

### 35. Blogs y Portfolios Digitales:

Fomentan la creación de blogs o portfolios digitales donde los estudiantes puedan mostrar y reflexionar sobre su trabajo artístico. Para ello utilizamos plataformas como **WordPress** o Plataformas gratuitas que nos permiten gestionar formatos digitales como **Wix**, programas con el que nuestros alumnos realizan su Proyecto de fin de curso de cada año con su Portafolio digital del alumno.

### 36. Recursos y espacios Colaborativos en Línea:

También incorporamos múltiples recursos educativos que se alojan en la red y que hemos ido enlazando desde las plataformas digitales del departamento que podéis ver en [www.artenred.es](http://www.artenred.es), donde se fomenta la investigación en línea sobre artistas contemporáneos y movimientos artísticos.



*Pero estos son únicamente algunos ejemplos de aplicaciones que utilizamos, pudiendo encontrar cientos de opciones cada día, muchas de ellas de utilización libre o de Código abierto, que generalmente son las que utilizamos pues no disponemos de recursos para utilizar versiones de pago, más allá de las que nos ofrece la JCYL a través de su repositorio de recursos y APP de libre uso que se encuentran disponibles en el **CENTRO DE SOFTWARE DE LA Junta de Castilla y León***



Captura de la Aplicación que da acceso al **CENTRO DE SOFTWARE** de la JCYL, para descarga de programas y APP'S gratuitos o con lo que tiene convenido la JCYL.

*(Se encuentra instalado en todos los ordenadores de la JCYL, por lo que se puede encontrar mediante el buscador de Windows o en el Acceso de EDUCAYL*

## 11.2 RECURSOS ONLINE del DEPARTAMENTO: Nuestra plataforma digital

Como ya hemos indicado en el apartado anterior, nuestro departamento cuenta desde el año 2010 de cuatro plataformas digitales a través de las cuales ofrecemos a nuestros alumnos todos los contenidos del departamento. A todas ellas se puede acceder desde nuestro sitio web [www.artenred.es](http://www.artenred.es), desarrollado por el jefe del departamento *D. Ubaldo Garrido* y donde nuestros alumnos pueden acceder a través de internet a todos los contenidos de clase, como por ejemplo los recursos de clases **DIBUJO TÉCNICO**



**3.0 + 3D**, de Educación Plástica y Audiovisual, de Arte digital o de producciones Multimedia donde hemos desarrollado nuestro Plan Audiovisual. A todas ellas puede accederse desde nuestro dominio: [www.artenred.es](http://www.artenred.es)

*Desde esta Plataforma de recursos, nuestros alumnos, pueden entrar en sus asignaturas y acceder a todos los contenidos de clase, donde ofrecemos contenidos útiles y necesarios para sus clases. A modo de ejemplo, cada estudiante puede volver a ver cualquiera de las sesiones proyectadas y explicadas en clase, descargar apuntes, ver vídeos o acceder a otros contenidos multimedia incluidos. También puede: imprimir prácticas para repetirlas, consultar contenidos o plantear dudas al profesor a través del foro habilitado a tal efecto. Cada plataforma se ha concebido como todo un **centro de recursos y espacio colaborativo de aprendizaje en red** de cada materia. Este espacio es realmente el portal de entrada a las plataformas de Dibujo técnico, Educación Plástica y audiovisual, Arte digital y Producción Audiovisual de nuestro centro.*

*A continuación se muestran dos capturas de pantalla de estas plataformas. La primera muestra la*



interfaz de cada una de ellas y la segunda una imagen un poco más ampliada y con detalles del acceso a la plataforma de dibujo técnico.



Para verlas, nuestro consejo es que accedáis a través de los enlaces incluidos y podáis verlos en su formato digital, pues este documento no hace justicia a las plataformas en la web.



“Plataforma digital  
**DIBUJO TÉCNICO 3.0+3D**  
[www.artenred.es](http://www.artenred.es)

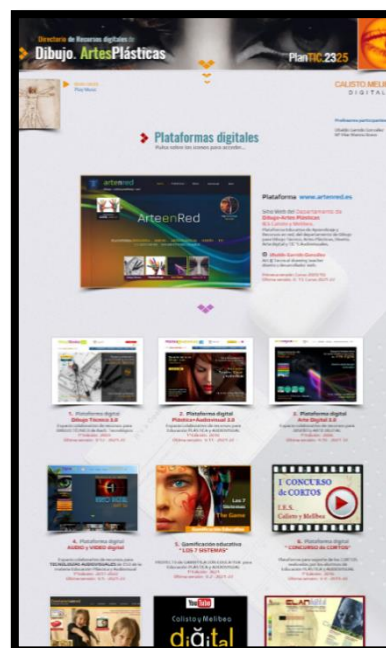
Espacio colaborativo de aprendizaje y recursos de DIBUJO TÉCNICO  
Para alumnos de 1º y 2º de Bachillerato

Autor: Ubaldo Garrido. 2017.  
Departamento de Artes Plásticas-Dibujo .  
IES Calisto y Melibea (Santa Marta de Tormes- Salamanca)

### 11.2.2 OTRAS PLATAFORMAS del Departamento

Pero las anteriores no son las únicas plataformas, ya que en nuestro departamento disponemos de algunas más. Todas ellas son originales y han sido desarrolladas por los profesores **Ubaldo Garrido González** (Jefe del departamento.) y la también profesora e ilustradora **Mª Pilar Marino Bravo**, desde el año 2006.

Todas pueden verse a través de las URL indicadas en esta página y se encuentran incluidas en el **PLAN de MEJORA de la COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA de NUESTRO CENTRO** y en cuyo diseño y desarrollo web también hemos estado implicados los profesores del departamento indicados.







<https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/departamento-dibujo>

### 11.2.2 Plataformas en Teams y Aulas virtuales de Moodle

Además de las plataformas del departamento indicadas en el punto anterior, nuestro departamento cuenta desde el año 2020 con las plataformas educativas que nos ofrece la Junta de Castilla y León y que en la actualidad siguen vigentes y se encuentran operativas para nuestros alumnos.

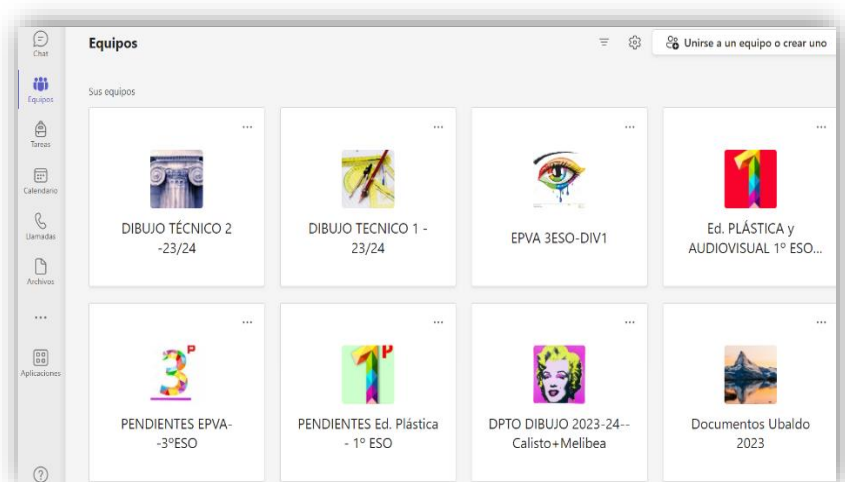
La llegada del confinamiento por la pandemia de COVID 19 aceleró definitivamente la necesidad de recurrir a estos recursos para poder continuar con las clases de alguna forma, si bien, como ya hemos indicado nuestro departamento llevaba en 2019 más de 10 años utilizando nuestras plataformas de clase. También habíamos utilizado la Plataforma **Google Classroom**, pero definitivamente la abandonamos al ofrecernos la JCYL como plataforma prioritaria la plataforma **TEAMS** y **el AULA VIRTUAL de MOODLE**.

De esta forma, nuestro departamento utiliza además de nuestra propia plataforma digital [www.artenred.es](http://www.artenred.es), las plataformas TEAMS y El AULA VIRTUAL de MOODLE

#### PLATAFORMA TEAMS



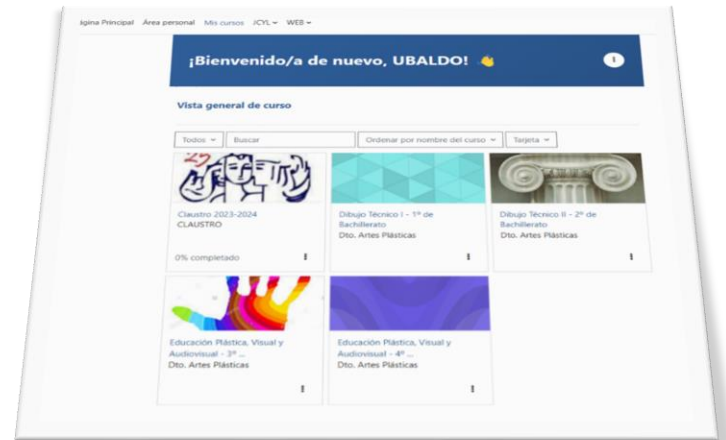
Capturas de pantalla de una de las **PLATAFORMAS TEAMS** del **DEPARTAMENTO** de Dibujo. **Curso 2023/24**



## AULAS VIRTUALES de MOODLE

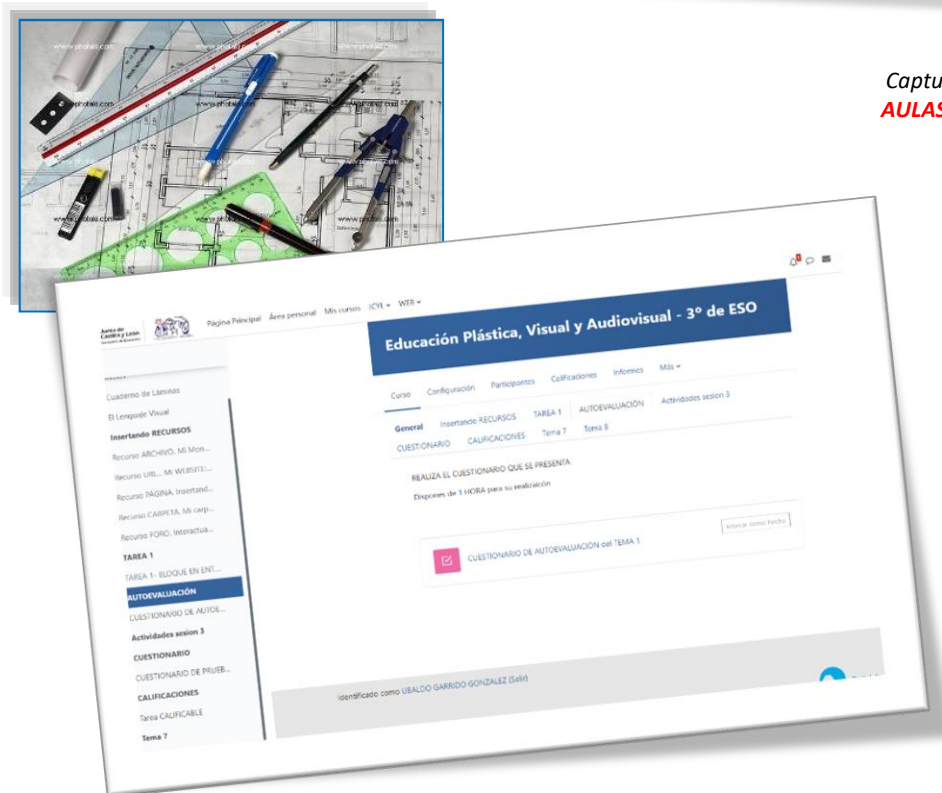


**Aula Virtual del Moodle** del profesor del departamento Ubaldo Garrido, Incluye recursos para sus alumnos. Utilizamos esta plataforma con los alumnos de **DIBUJO TÉCNICO** de Bachillerato. Se utiliza esta plataforma con los estudiantes mayores para que se vayan familiarizando con esta plataforma pues es la más extendida en la mayoría de las Universidades como la USAL o la UPSA de Salamanca.



Capturas de pantalla de una de las **AULAS VIRTUALES de MOODLE** del Departamento de Dibujo

Curso 2023/24



### 11.3 OTROS PLANES Y PROYECTOS del CENTRO en los que participa el departamento

**Las Tecnologías de la Información y la Comunicación o las TIC's**, son una parte muy importante dentro de la estructura de nuestro centro, el **IES Calisto y Melibea** de Santa Marta de Tormes y en nuestro departamento de Dibujo también.

Durante el presente curso, nuestro centro, el IES Calisto y Melibea de Santa Marta de Tormes está inmerso en varios proyectos, si bien el más importante es el **PLAN DE MEJORA DE LA COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA del CENTRO**, para lo cual durante este curso nos presentaremos a la mejora.

Además de este plan nuestro centro está participando en otros dos planes de mejora, una relacionado con el **VIDEO DIGITAL**, y el otro con la **RADIO DIGITAL**, para lo cual nos han dotado con una importante dotación económica que nos ha permitido comprar todo el material necesario, además de facilitarnos formación a los profesores.

A partir de estos proyectos, nuestro departamento se ha involucrado en los dos, comprometiéndose a realizar una plataforma para dar soporte digital a los contenidos y a los aprendizajes obtenido que finalmente nos permitan mejorar también esa competencia digital. La idea es poder poner en marcha en nuestro centro un RADIO ESCOLAR, y una pequeño CANAL DE VIDEO, para intentar darle una proyección hacia el exterior del centro mediante su difusión en internet mediante los CANALES CORRESPONDIENTES. Para ello ya estamos trabajando en el Diseño y desarrollo web del Canal CALISTO Y MELIBEA DIGITAL, que alojará todos los contenidos que se realicen durante el curso.

### Capturas de pantalla

De las plataformas digitales de mejora de la Competencia digital del centro

13. Logotipo del Canal de Radio del centro
14. Captura de la Plataforma web El Clan Digital, Canal Audiovisual de Radio, Podcast y contenidos Audiovisuales del centro.
15. Plataforma del PLAN TIC de mejora de la Competencia digital educativa del centro.



CANAL AUDIOVISUAL del IES Calisto y Melibea, disponible en la URL:  
<https://ugarridog.wixsite.com/canal-cydigital>

## 11.4 Actividades TIC y su adecuación conforme a la rúbrica de evaluación del centro Portafolio digital del alumno

Finalmente, pasamos a la parte que realmente concreta más las Actividades TIC del departamento y que realizamos con los alumnos, así como la adecuación de estos contenidos a la RÚBRICA de EVALUACIÓN del centro, donde pretendemos la mejora de la competencia digital educativa del centro.

### PORTAFOLIO digital del alumno. Proyecto Significativo.

Como ya hemos indicado en la sección de recursos didácticos nuestro departamento se apoya constantemente en las actividades con recursos TIC, y sin duda la principal de ella es la que planteamos a final de curso consistente en la creación de un Portafolio digital por parte de cada alumno.

Pero pensamos que lo mejor es que visitéis los portafolios de los alumnos pues hablan por sí mismos sobre lo que se pretende y lo que conseguimos.

<https://ugarridog.wixsite.com/eportafolio-dali2020>



## 11.4 Actividades TIC y su adecuación conforme a la rúbrica de evaluación del centro Las 8 Áreas para EVALUAR LA IMPLICACIÓN de las TIC en cada Departamento y en el centro

**P**ara mejorar la integración de las TIC en nuestro departamento, disponemos de la **siguiente RÚBRICA DE EVALUACIÓN** del uso y utilización de las TIC para todo el centro y donde se evalúan las 8 Áreas o ámbitos donde las TIC pueden utilizarse.

En nuestro departamento hemos intentado aspirar a conseguir la máxima calificación conforme a la Citada Rúbrica mediante la implementación de las Actuaciones que se detallan y que se evidencian en los documentos indicados, tanto del departamento como del centro. **(PGA - Programación del Departamento de Dibujo-AP – PlanTIC - Plan Digital - Plan Audiovisual y Plan de mejora de la Competencia digital #CompDigEdu).**

Las 8 ÁREAS del centro donde se valorarán el uso de las TICS en nuestro centro educativo son:

<b>LAS 8 ÁREAS para EVALUAR la implicación de las TIC</b>
ÁREA 1: Gestión, Organización y Liderazgo
ÁREA 2: Procesos de enseñanza y Aprendizaje
ÁREA 3: Formación y Desarrollo Profesional
ÁREA 4: Procesos de Evaluación
ÁREA 5: Contenidos y Currículos
ÁREA 6: Colaboración, Trabajo en red e Interacción Social
ÁREA 7: Infraestructuras
ÁREA 8: Seguridad y Confianza Digital

Para cada una de Ellas, hemos establecido una Rúbrica de EVALUACIÓN individualizada y desarrollada para cada una de las Áreas que se encuentran recogidas en el Plan TIC del centro y adaptadas a los contenidos del departamento.

A continuación adjuntamos una de ellas desarrollada a modo de ejemplo, pudiendo consultarse el resto en el Plan TIC del Centro accesible desde el siguiente enlace:

<https://iescalistoymelibeawixsite.com/plantic2024>

Para cada una de ellas hemos diseñado 5 columnas con los ITEMS que se indican y que reflejan los grados de consecución y las Evidencias que permiten comprobar cada ITEM

<b>ÁREA 1: GESTIÓN, ORGANIZACIÓN Y LIDERAZGO</b>				
<b>ITEM Recogida de evidencias</b>	<b>Preguntas Iniciales Objetivos</b>	<b>SI / No</b>	<b>Valoración de Evidencias</b> Objetivo de Puntuación Sobre ITEMS de la rúbrica del centro <b>(9 - 10 puntos)</b>	<b>Documentos donde se evidencian y se recogen los Items anteriores</b>

<b>ÁREA 1: GESTIÓN, ORGANIZACIÓN Y LIDERAZGO</b>				
<b>ITEM Recogida de evidencias</b>	<b>Preguntas Iniciales</b>	<b>Si/ No</b>	<b>Valoración de Evidencias</b> Objetivo de Puntuación Sobre ITEMS de la rúbrica del centro	<b>Documentos donde se evidencian y se recogen los Items anteriores</b>

			(9- 10 puntos)	
<p><b>Los planes Institucionales del centro</b> recogen las <b>SIGUIENTES DIMENSIONES s (... ) de las TIC</b> en el proceso de enseñanza aprendizaje</p> <p><b>1. Dimensión EDUCATIVA</b></p>	<p>1. ¿Existen criterios comunes para integrar las TIC en las programaciones como un modelo de programación con ITEMS comunes ?</p> <p>2. ¿Disponéis de un <b>formato común de programación</b> donde se incluyan en un índice común todos los elementos curriculares</p> <p>3. ¿Existe coherencia entre la propuesta curricular y las programaciones</p>	<p>SI</p> <p>SI</p> <p>SI</p>	<p>En el <b>departamento y en el centro</b> tenemos establecidos...</p> <p>1. <b>Criterios comunes, planificados sistematizados e integrados.</b></p> <p>2. Y además contamos con... <b>ACCIONES SISTEMÁTICAS de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b></p>	<p><b>1. Programación didáctica del Dpto. de Dibujo-Artes Plásticas</b></p> <p>2. En las <b>Unidades didácticas</b> desarrolladas que incluyen, situaciones de aprendizaje personalizadas para el entorno de nuestro centro y de nuestros alumnos y donde se reflejan los <b>procesos de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b> para cada una.</p> <p>3. <b>PLAN TIC del centro</b> en el que participa el Departamento de Dibujo-AP <a href="https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024">https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024</a></p> <p>4. <b>PLAN AUDIOVISUAL del departamento de Dibujo-Artes Plásticas</b> <a href="https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/plan-audiovisual">https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/plan-audiovisual</a></p> <p>5. <b>Plataformas digitales del departamento</b> <a href="http://www.artenred.es">www.artenred.es</a> <a href="https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/departamento-dibujo">https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/departamento-dibujo</a></p>
<p><b>2. Dimensión ORGANIZATIVA</b> en los procesos de gestión administración e intercomunicaciones</p>	<p>¿Se incluyen los procesos de <b>gestión, administración e intercomunicación de las TIC</b> en los documentos del centro y del departamento ?</p> <p>SI : <b>Responsible #COMPDIGEDU</b> del centro</p>	<p>SI</p>	<p>En el <b>departamento y en el centro</b> tenemos establecidos procedimientos que cuentan con <b>estrategias de actuaciones de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b></p>	<p><b>1. Programación didáctica del Dpto. de Dibujo-Artes Plásticas</b></p> <p>2. <b>PLAN DIGITAL</b> recogido en la programación del departamento y en el <b>Plan TIC</b> del centro en el que participa el Departamento de Dibujo-AP y donde uno de los profesores del departamento es responsable <b>#COMPDIGEDU</b> del centro.</p> <p>3. <b>PLAN AUDIOVISUAL</b> del Dpto de AP</p> <p>4. <b>PGA del centro</b></p>
<p><b>3. Dimensión TECNOLÓGICA</b> de las TIC en el entorno socioeducativo del centro.,</p>	<p>¿Cómo tenemos definido el <b>contexto tecnológico TIC y su ámbito de utilización en los documentos del centro y del departamento ?</b></p> <p>SI : Organización de los Recursos digitales en la Plataforma TIC del centro <a href="http://www.calistoymelibeadigital.es">www.calistoymelibeadigital.es</a></p>	<p>SI</p>	<p>En el <b>departamento y en el centro</b> tenemos establecidos procedimientos que cuentan con <b>estrategias de actuaciones de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b></p>	<p>2. <b>PLAN DIGITAL</b> recogido en la programación del departamento y en el <b>Plan TIC</b> del centro en el que participa el Dpto. de Dibujo, donde además uno de los profesores es responsable <b>CompDigEdu</b> del centro. En dicho plan se recogen los objetivos y líneas de actuación respecto a infraestructuras, seguimiento y evaluación del plan</p> <p>3. <b>PLAN AUDIOVISUAL</b> del Dpto de Dibujo</p>
<p><b>4. Dimensión estructural organizada (Comisión TIC, Coordinadores, responsables de medios... y planificación de funciones y responsabilidades</b></p>	<p>¿Quién forman la <b>Comisión TIC del centro?</b>. Responsables <b>#ComDigedu, Recursos TIC y de Recursos Audiovisuales</b></p> <p>SI : <b>Miembros COMISIÓN TIC y otros responsables de recursos TIC</b></p> <p>- <b>Director:</b> Jesús Durán Palmero - <b>Responsable #CompDigEdu</b> Ubaldo Garrido González - <b>Responsable TIC:</b> Carmen Delgado - <b>Responsable Redes sociales</b> David Fernández Guerra - <b>Responsable de Formación</b></p>	<p>SI</p> <p>SI</p>	<p>En el <b>departamento y en el centro</b> tenemos establecidos procedimientos que cuentan con <b>estrategias de actuaciones de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b></p>	<p>1. <b>PLAN DIGITAL</b> recogido en la programación del departamento y en el <b>Plan TIC</b> del centro en el que participa el Departamento de Dibujo-AP y donde uno de los profesores del departamento es responsable <b>#COMPDIGEDU</b> del centro. En dicho plan se recogen los objetivos y líneas de actuación respecto a infraestructuras, seguimiento y evaluación del plan <a href="https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024">https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024</a></p> <p>2. <b>PLAN AUDIOVISUAL</b> del Dpto de AP <a href="https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/plan-audiovisual">https://iescalistoymelibea.wixsite.com/plantic2024/plan-audiovisual</a></p>



	<p>Jesús Polo</p> <p>- Responsable de Medios Audiovisuales y Plataforma web del Plan TIC y Plan Audiovisual Ubaldo Garrido</p> <p>-Responsable de la Plataforma Digital de mejora de la Competencia digital educativa del centro y del Plan TIC, donde se organizan los Recursos digitales del centro y donde se recogen las funciones, objetivos y líneas generales de los planes TIC y Audiovisual del centro. <a href="http://www.calistoymelibeadigital.es">www.calistoymelibeadigital.es</a></p>	<p>SI</p> <p>SI</p>		<p><b>3. PLAN de formación y RECURSOS tic DIGITALES, Audiovisuales, Radio Digital, Podcast y Video digital</b> de soporte de contenidos a los cursos de planes de mejor del centro sobre Radio y Video Digital en los que participamos este curso. <a href="https://ugarridog.wixsite.com/canal-cymdigital">https://ugarridog.wixsite.com/canal-cymdigital</a></p>
<p><b>5. Dimensión estructural del equipo directivo en cuanto a líneas de actuación y liderazgo en relación con la integración de las TIC</b></p>	<p><b>¿Se involucra el Equipo directivo en la integración de las TIC ?</b></p> <p>SI : 100 % Tiempo 24/24 horas/día 7/7 horas/semanal</p>	<p>SI</p>	<p><b>El Equipo directivo del centro se involucra y propone las líneas de actuación y liderazgo</b> y además tiene establecidos procedimientos que cuentan con <b>estrategias de actuaciones de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b></p>	<p><b>1. PLAN DIGITAL</b> recogido en el <b>Plan TIC</b> del centro en el que participa el Departamento de Dibujo-AP.</p> <p><b>2. Se programan puntualmente</b> cuantes reuniones de los Equipos de la CCP y de la <b>Comisión TIC</b> necesarios para su correcto y eficaz funcionamiento</p>
<p><b>6. El centro tiene establecidas Estrategias de diagnóstico, evaluación, mejora continua e innovación de los procesos de gestión, organización y liderazgo en la integración eficiente de las TIC</b></p>	<p><b>¿Se evalúa de forma sistemática y planificada para comprobar los puntos fuertes o debilidades con del profesorado en relación con las TIC ?</b></p> <p>SI : <b>Cuestionario SELFIE</b></p> <p><b>Propuestas constantes, sistemáticas para intentar mejorar la Competencia digital educativa del profesorado mediante</b> los programas de formación del CFIE, INTEF y otros.</p>	<p>SI</p>	<p><b>El Equipo directivo del centro se involucra en la constante evaluación y propone las líneas de actuación y liderazgo</b> y además tiene establecidos procedimientos que cuentan con <b>estrategias de actuaciones de evaluación, innovación y propuestas de mejora</b></p>	<p><b>1. EVALUACIÓN DEL PLAN DIGITAL</b> recogido en el <b>Plan TIC</b> del centro en el que participa el Departamento de Dibujo-AP.</p> <p><b>2. Se programan puntualmente</b> cuantes reuniones de los Equipos de la CCP y de la <b>Comisión TIC</b> necesarios para su correcto y eficaz funcionamiento y realizar un seguimiento diagnóstico de los avances realizados</p> <p>Utilización del Cuestionario <b>SELFIE</b> para profesorado y alumnado.</p>

- Este cuadro de Evidencias ha sido realizado por cada Departamento conforme al Modelo presentado por el equipo directivo y trabajado en las reuniones de la CCP, conforme al modelo oficial para la **EVALUACIÓN de la INTEGRACIÓN de las TIC** en los centros educativos.



## ANEXOS

### Anexo 1.


SITUACIONES de APRENDIZAJE de Educación Plástica, visual y audiovisual para 1º y 3º de ESO (80 páginas)

### Anexo 4.


SITUACIONES de APRENDIZAJE de DIBUJO TÉCNICO DE 1º de bachillerato (58 páginas)


### Anexos 2-3-5

SITUACIONES de APRENDIZAJE de EPVA de 3º de ESO, EA de 4º de ESO y DT2 de 2º de bachillerato  
(Disponibles en [www/artenred.es](http://www.artenred.es)) /Programación/ANEXOS/Situaciones de aprendizaje)





Situación de aprendizaje 1. Geometría Plana. Trazados Geométricos en el plano




Departamento de Artes Plásticas-Dibujo  
 I.E.S CALISTO y MELIBEA 

DIBUJO TÉCNICO 1, 1º de Bachillerato

**Datos identificativos**

<b>Título</b>	Geometría Plana. TRAZADOS GEOMÉTRICOS EN EL PLANO		
<b>Etap</b>	Bachillerato	<b>Curso</b>	1.º
<b>Área</b>	Dibujo Técnico		
<b>Vinculación con otras áreas</b>	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología e Ingeniería.		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	Identificar la relación de paralelismo y su trazado. Trazar perpendiculares en diferentes contextos. Trabajar con segmentos y hacer operaciones con ellos. Construir ángulos y entender sus relaciones.		
<b>Intenciones educativas</b>	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivas, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	<b>Temporalización</b>	6 sesiones

 Situaciones de aprendizaje 1

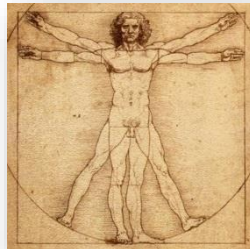
Captura de pantalla de gráfico de Situaciones de aprendizaje  
DE Dibujo Técnico de 1º curso de bachillerato.



Se redacta esta PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA,  
del DEPARTAMENTO DE DIBUJO-ARTES PLÁSTICAS,  
correspondiente a las materias de

**EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL y AUDIOVISUAL** de 1º y 3º de ESO  
**EXPRESIÓN ARTÍSTICA** de 4º de ESO y  
**DIBUJO TÉCNICO** de 1º y 2º de Bachillerato  
conforme a la normativa vigente  
(LOMLOE desde el curso 2022/23)

Consta de **284** páginas numeradas,  
más **ANEXOS 1-2-3** que contienen las propuestas de  
situaciones de aprendizaje correspondientes a los  
cursos 1º/3º de ESO y 1º/2º de bachillerato.



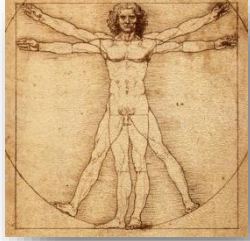
**Ubaldo Garrido González**

*Jefe del departamento de Dibujo-Artes Plásticas*

*Instituto de Educación Secundaria "Calisto y Melibea"*

*Santa Marta de Tormes (Salamanca)*

*ANNO DOMINI MMXXIII*



# ANEXO 1

## SITUACIONES DE APRENDIZAJE

*Educación Plástica, Visual y Audiovisual*

**1º y 3º de ESO**

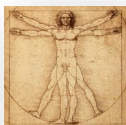
Programación Didáctica de  
Educación Plástica, Visual y Audiovisual

ANEXO 1



**Ubaldo Garrido González**

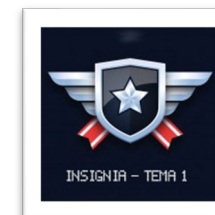
Jefe del **Departamento de Dibujo-Artes Plásticas**  
IES Calisto y Melibea. Santa Marta de Tormes (Salamanca)



## Situación de aprendizaje 1. Elementos básicos de la expresión plástica



Educación Plástica, Visual y Audiovisual . 1º de ESO

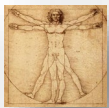


### Datos identificativos

Consigue tu Insignia...

<b>Título</b>	<b>Tema 01. Elementos básicos de la expresión plástica</b>		
<b>Etapas</b>	ESO	<b>Curso</b>	1º
<b>Área</b>	<b>Educación Plástica, Visual y Audiovisual.</b>		
<b>Vinculación con otras áreas</b>	<b>RELACIÓN DE ESTA SA CON OTRAS ÁREAS</b> Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Biología y Geología, en relación con la difusión de la protección de la naturaleza, a través de la campaña de WWF, Dale la mano a la vida salvaje. Además, también está relacionada con la alimentación saludable, mediante la selección de comidas saludables para sus composiciones. Por otro lado, también tiene vínculos con el área de Matemáticas, entendiendo el punto, la línea y el plano como elementos de composiciones geométricas.		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	Implicarnos en las puestas en común en clase. Conocer la capacidad expresiva del <b>punto, de la línea y del plano</b> . Clasificar <b>texturas</b> y valorar nuestra <b>capacidad de interpretar</b> el mundo a través de <b>todos nuestros sentidos</b> . Reconocer los <b>lenguajes de la creación plástica tridimensional</b> . Definir la <b>Historia del Arte</b> y secuenciar su evolución.		
<b>Intenciones educativas</b>	Con esta situación de aprendizaje los alumnos observarán y experimentarán en creaciones artísticas con los principales elementos de la expresión plástica: <b>el punto, línea, la textura y el plano</b> . Además, analizarán los diversos <b>lenguajes de la creación plástica tridimensional</b> manciparán <b>texturas</b> y se aproximarán a la <b>Historia del Arte</b> .		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula y en el entorno exterior del patio donde predominan muchas especies vegetales y árboles, También se propone que puedan emplear otros espacios del centro para organizar exposiciones de sus creaciones.	<b>Temporalización</b>	<b>8 sesiones +1</b>  3 Semana (3+3+3)





### 1. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Apreiciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.</li> </ul>

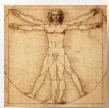
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revela	ACTIVIDADES
<b>Competencia específica 1.</b> Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, 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.	<b>1.1</b> 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.  <b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural	<b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.	Definir la Historia del Arte y secuenciar su evolución	Pág. 20, act. 12
			Investigar sobre manifestaciones artísticas de diferentes épocas y contextualizarlas en su etapa de la Historia del Arte.	Pág. 20, act. 12, 13, 14
			Explorar artistas y sus composiciones de pintura puntillista.	Pág. 8, act. 2





<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p>y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p>	<p>Investigar sobre la obra escultórica de creadoras contemporáneas: Gego.</p>	<p>Pág. 12, act. 1. Enlace web.</p>
			<p>Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico.</p>	<p>Pág. 7 Pág. 20</p>
<p><b>Competencia específica 2</b> Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p><b>2.1</b> Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.</p> <p><b>2.2</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> - 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.</p> <p>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p>	<p>Comparar sus producciones con las de sus compañeros y establecer conclusiones sobre los elementos plásticos en las creaciones tridimensionales.</p>	<p>Pág. 18, act. 11</p>
			<p>Explorar obras de arte, reconocer su valor subjetivo y valorar el papel de los creadores y las creadoras y otros profesionales del estudio, conservación y difusión de la Historia del arte.</p>	<p>Pág. 20.</p>
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p><b>3.1</b> 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.</p> <p><b>3.2</b> 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.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b> - Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p>	<p>Analizar propuestas pictóricas de épocas anteriores y composiciones visuales contemporáneas y descubrir la capacidad expresiva del punto, la línea y las diferentes texturas.</p>	<p>Pág. 7 Pág. 8. Galería de imágenes.</p>
			<p>Describir manifestaciones artísticas de la escultura y la arquitectura a través del análisis de los elementos básicos del lenguaje visual y expresar su propia opinión.</p>	<p>Pág. 12, act. 3. Enlace web Pág. 18</p>





		- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.		
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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.</p> <p><b>4.2</b> 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.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El lenguaje visual como forma de comunicación.</li> <li>- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> <li>- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</li> </ul> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El lenguaje visual como forma de comunicación.</li> <li>- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> <li>- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</li> </ul>	Conocer la capacidad expresiva del punto	Pág. 8. Galería de imágenes
			Conocer la capacidad expresiva de la línea según su estructura y disposición y explorar las sensaciones visuales.	Pág. 12.
			Conocer y experimentar la capacidad expresiva del plano artístico y las formas planas y orgánicas.	Pág. 14
			Clasificar texturas y valorar nuestra capacidad de interpretar el mundo a través de los sentidos.	Pág. 16, act. 7, 8. Aprendo a pensar.
			Reconocer los lenguajes de la creación plástica y tridimensional: la escultura y la arquitectura.	Pág. 18
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p> <p><b>5.2</b> 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.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y</li> </ul>	Experimentar con la capacidad expresiva el punto y su forma para crear profundidad y distintas percepciones visuales en sus producciones plásticas	Pág. 8, act. 1, 2
			Experimentar una <i>performance</i> para descubrir la línea y sus posibilidades expresivas como elemento del lenguaje visual.	Pág. 12
			Interpretar paisajes explorando los tipos de líneas en la expresión y en la creación de sensaciones visuales.	Pág. 12, act. 4
			Elaborar composiciones artísticas experimentando con el plano, las	Pág. 14, act. 5, 6





		<p>húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas</li> </ul> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> <li>- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</li> </ul>	formas geométricas y orgánicas y el volumen en sus creaciones plásticas.	
			Experimentar con las diversas texturas, formas y colores para crear composiciones tridimensionales y multisensoriales propias.	Pág. 16, act. 7
			Elaborar una composición figurativa explorando diversas texturas a través de la técnica del frottage.	Pág. 16, act. 8
			Elaborar composiciones tridimensionales en parejas experimentando con el punto, la línea, el plano y las texturas para la creación de una escultura.	Pág. 18, act. 10
			Reinterpretar composiciones arquitectónicas a partir de los elementos básicos del lenguaje visual.	Pág. 18, act. 11
			Crear una escultura móvil colectiva sobre la evolución de la Historia del Arte y aplicar diversas técnicas y materiales.	Pág. 20, act. 12
			Manejar correctamente herramientas y técnicas de expresión plásticas secas y húmedas en función de la finalidad de la creación: collage, acrílicos, estampación o <i>fotragge</i> .	A lo largo de la SA
			Emplear correctamente técnicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones y reconocer su uso en el arte.	Pág. 12, act. 3. Pág. 16, act. 7 Pág. 18, act. 10 Pág. 20, act. 12
<b>Competencia específica 6.</b> Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer	<b>6.1</b> Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que	<b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y	Explorar la técnica pictórica del puntillismo en composiciones pictóricas e incorporarla a sus producciones.	Pág. 8, act. 1, 2. Enlace web.



<p>las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p>determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.</p> <p><b>6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</b></p>	<p>las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> </ul>	<p>Reinterpretar obras de la Historia del arte y mostrar una visión personal.</p>	<p><b>Pág. 20, act. 14</b></p>
<p><b>Competencia específica 7.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>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.</b></p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El lenguaje visual como forma de comunicación.</li> <li>- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> <li>- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</li> </ul>	<p>Realizar un proyecto artístico colectivo sobre una exposición de arte integradora, empleando recursos, materiales y técnicas para catalogar y reproducir obras seleccionadas y recursos tecnológicos para ofrecer información en soportes multisensoriales.</p>	<p><b>Nuestro reto. Comisionarios de una exposición multisensorial.</b></p>
			<p>Atender a la claridad del mensaje y la dicción durante una grabación.</p>	

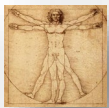


<p><b>Competencia específica 8.</b> Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.1</b> 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.</p> <p><b>8.2</b> 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.</p> <p><b>8.3</b> 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.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> </ul>	<p>Implicarse en las puestas en común en el aula en el análisis de manifestaciones artísticas y en las diferentes etapas del proceso creativo.</p>	<p><b>Pág. 16</b></p> <p><b>Pág. 18</b></p> <p><b>Pág. 20, act. 13.</b></p> <p><b>Contrastamos juntos.</b></p>
			<p>Generar composiciones propias, individual y grupales, siguiendo pautas establecidas del proceso creativo, valorando las intenciones previas y empleando bocetos</p>	<p><b>Pág. 8, act. 1</b></p> <p><b>Pág. 16, act. 7</b></p> <p><b>Pág. 20, act. 12</b></p>
			<p>Generar producciones artísticas colectivas, siguiendo pautas establecidas, y organizar una exposición atendiendo a las características del público destinatario.</p>	<p><b>Nuestro reto.</b></p> <p><b>Comisionarios de una exposición multisensorial.</b></p>
			<p>Empatizar con las necesidades de las personas lejanas y brindarles apoyo a través de una exposición integradora, adaptada a personas con dificultades visuales.</p>	
			<p>Aplicar con destreza habilidades comunicativas para hacernos comprender y comprender a los demás, establecer diálogos enriquecedores y ampliar nuestra perspectiva.</p>	

## 2. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

En la secuenciación propuesta, esta situación de aprendizaje se imparte después de la situación de aprendizaje 1 *¿Un futuro del pasado?* (los textos predictivos) y antes de la situación de aprendizaje 3 *Verde es mi color* (las instrucciones).





Si se prefiere trabajar de forma interdisciplinar con otras áreas utilizando el tema de “El clima y el planeta”, la situación se trabajará antes de la situación 2 del bloque Reflexión sobre la Lengua *Paisajes urbanos*, y que la situación 2 del bloque Educación literaria *Fuga de personajes*.

(EN QUÉ MOMENTO DE LA PROGRAMACIÓN DEL CURSO SE ENCUENTRA LA SA. SI HAY OPCIÓN DE DOBLE SECUENCIACIÓN SE INDICA TAMBIÉN.)

### 3. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando a los alumnos a través de un audio sobre diferentes paisajes y unas fotografías relacionadas. Esto permitirá, mediante una serie de preguntas abiertas, la participación de todo el grupo clase, y además, ayudará a detectar los conocimientos previos que tienen sobre el tema. En esta primera parte, se presenta la situación de aprendizaje, los objetivos, y el reto que tendrán que conseguir.

**¡Vamos allá!** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

**Nuestro reto:** Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo el producto final que dará respuesta al reto inicial de la situación.

(ESTE PÁRRAFO SERÁ PRÁCTICAMENTE IGUAL EN TODAS LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE. SIMPLEMENTE HABRÁ QUE CAMBIAR EL ELEMENTO QUE SE UTILIZA PARA LA ACTIVACIÓN)

### 4. Programas Transversales

Los métodos pedagógicos más significativos que se trabajan en esta situación de aprendizaje son;

- Aprendizaje cooperativo: Contrastamos juntos (Rutina 1, 2, 4. Rutina equipos pensantes)
- Aprender a pensar y metacognición: Pasarela de aplicación
- Programa de comunicación: Entrenamos el ritmo y las pausas.

AQUÍ HAY QUE PONER LOS PROGRAMAS TRANSVERSALES QUE SE TRABAJAN EN LA SA. SI NO HAY ALGUNO, NO SE PONE.





### 5. Productos:

El entregable de esta situación de aprendizaje es un diario sobre cómo influye el tiempo atmosférico en el entorno y la exposición a sus compañeros.

(Si se tienen talleres ponerlos también como productos intermedios)

AQUÍ SE INDICA EL ENTREGABLE DE LA SA

### 6. Evaluación:

- Escala de valoración del reto. Expresión escrita (autoevaluación)
- Escala de valoración del reto. Expresión oral (coevaluación)
- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Rúbrica de evaluación del trabajo cooperativo (autoevaluación y coevaluación)
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)
- Prueba de evaluación adaptada (heteroevaluación)

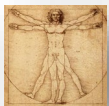
AQUÍ SE INDICAN LAS HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN QUE SE UTILIZAN EN LA SA

### 7. Recursos: Puedo ver algunos recursos en el libro, pero no todos

<b>En marcha</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactivo. Kahoot</li> <li>• Audio. Empezamos. Paisajes</li> <li>• Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Programación de aula</li> <li>– Rúbrica Mis competencias (alumno y profesor)</li> </ul> </li> <li>• Visor. Adaptación curricular</li> </ul>
<b>Lectura</b>	<p>Audios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Lectura. Ana de las tejas verdes</li> </ul>







	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Comprendo el texto. Act. 8. Ana de las tejas verdes</li> <li>Documentos descargables:</li> <li>– Comprensión lectora</li> <li>– Rúbrica comprensión lectora</li> </ul>
<b>¡Vamos allá!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vídeos:</li> <li>– ¡Vamos allá! Act. 1. El tiempo</li> <li>– Rutina 1, 2, 4</li> <li>– Rutina equipos pensantes</li> <li>• Organizador interactivo pasarela de aplicación</li> </ul>
<b>Nuestro reto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja de aula. Juego de comunicación. Los cuatro colores en Raya</li> <li>• Vídeo. Entrenamos el ritmo y las pausas</li> <li>• Audio. Nuestro reto Paso 1. Contamos nuestro diario</li> <li>• Interactivo. Escala Nuestro reto expresión escrita</li> <li>• Interactivo. Escala Nuestro reto expresión oral</li> <li>• Documentos descargables:</li> <li>– Plantilla del diario</li> <li>– Escala Nuestro reto expresión escrita</li> <li>– Escala Nuestro reto expresión oral</li> </ul>
<b>En resumen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactivos:</li> <li>– Rúbrica Mis competencias (alumno)</li> <li>– Autoevaluación</li> <li>– Evaluación asignable</li> <li>• Documentos descargables:</li> <li>– Prueba de evaluación y escala de calificación</li> <li>– Prueba de evaluación adaptada y escala de calificación</li> <li>– Prueba de evaluación de la adaptación curricular y escala de calificación</li> <li>– Rúbrica Mis competencias (profesor)</li> </ul>

**RRDD E INTERACTIVOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.**





## Situación de aprendizaje 2. EL COLOR



Educación Plástica, Visual y Audiovisual . 1º de ESO



### Datos identificativos

Consigue tu Insignia...

<b>Título</b>	<b>EL COLOR</b>		
<b>Etapa</b>	ESO	<b>Curso</b>	1º
<b>Área</b>	Educación plástica, visual y audiovisual.		
<b>Vinculación con otras áreas</b>	Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Geografía e Historia en relación con el tema del arte en la Prehistoria. <b>RELACIÓN DE ESTA SA CON OTRAS ÁREAS</b>		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	<p>Implicarse en las situaciones de trabajo en equipo.</p> <p>Comprender qué son los colores y cuáles son sus cualidades. ¿Qué pasaría si los ojos no los distinguiesen?</p> <p>Identificar las gamas cromáticas y las relaciones que se pueden crear entre los colores.</p> <p>Conocer el origen del arte y comprenderlo con ayuda de un cronograma.</p>		
<b>Intenciones educativas</b>	Con esta situación de aprendizaje los alumnos comprenderán la importancia que tiene el color como forma de expresión. Además, los alumnos trabajarán las cualidades de los colores, las gamas cromáticas y la relación entre ellos en la elaboración de composiciones plásticas creativas con diversos materiales, técnicas y soportes. También se acercarán al origen el arte en la Prehistoria.		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula. También se propone que puedan hacer un trabajo conjunto para difundir en localidad.	<b>Temporalización</b>	8 sesiones +1





## 1. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.</li> </ul>

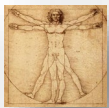
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES
<b>Competencia específica 1.</b> Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, 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.	<b>1.1</b> 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.	<b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> - 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.	Conocer el origen del arte y comprenderlo con ayuda de un cronograma en su contexto histórico.	<b>Pág. 34, act. 12</b>
			Acercarse al arte de la Prehistoria a partir del estudio del color en manifestaciones plásticas.	<b>Pág. 34, act. 11</b>





<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p>	<p>Conocer y valorar manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio y comprender la importancia de su conversación y preservación.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
<p><b>Competencia específica 2</b> Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p>2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <p>- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: el color.</p>	<p>Analizar composiciones propias expresando las sensaciones producidas por el uso del color, sus contrastes y variaciones.</p>	<p>Pág. 26, act. 6 Pág. 28, act. 7 Pág. 34, act. 13</p>
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> - 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.</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p>	<p>Investigar sobre manifestaciones artísticas abstractas y su creadora analizando el uso del color como elemento compositivo.</p> <p>Analizar y comparar propuestas plásticas, visuales y audiovisuales atendiendo a la relación entre colores: gamas cromáticas y relaciones armónicas.</p> <p>Valorar y respetar la creación artística y las diferentes</p>	<p>Pág. 30, act. 10. Enlace web.</p> <p>Pág. 23 Pág. 28, act. 7</p>





		- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: el color.	manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales.	
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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.</p> <p><b>4.2</b> 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.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <p>- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: el color.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <p>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	Comprender los colores como elementos del lenguaje visual.	Pág. 24
			Reconocer y comparar los colores luz y colores pigmento.	Pág. 24
			Distinguir los colores primarios, secundarios y complementarios y comprender las mezclas aditivas y sustractivas.	Pág. 24
			Comprender las cualidades del color, sus variaciones y contrastes: tono, valor y saturación.	Pág. 26
			Emplear herramientas digitales para manipular y editar imágenes y explorar los efectos visuales de las cualidades del color.	Pág. 26, act. 6
			Analizar qué pasaría si los ojos no los distinguiesen colores: la importancia de la percepción del color.	Pág. 24. Aprendo a pensar.
			Identificar las gamas cromáticas en composiciones artísticas.	Pág. 28.
			Identificar las relaciones armónicas que se pueden crear entre colores	Pág. 30

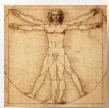




<p><b>Competencia específica 5.</b> Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p> <p><b>5.2</b> 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.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: el color.</li> </ul> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas</li> </ul>	<p>Experimentar con los resultados y efectos de colores y sus mezclas en la elaboración de composiciones plásticas tridimensionales.</p>	Pág. 24, act. 1
			<p>Componer una creación figurativa basada en pixel art, experimentando con los colores complementarios.</p>	Pág. 24, act. 3
			<p>Explorar las posibilidades expresivas de las variaciones de color en la reproducción y transformación de composiciones plásticas y digitales.</p>	Pág. 26, act. 4, 5, 6
			<p>Realizar y reinterpretar composiciones figurativas y esculturas experimentando con la expresividad de las gamas cromáticas.</p>	Pág. 28, act. 7, 8. Galería de imágenes.
			<p>Crear composiciones, explorando las relaciones armónicas entre colores para expresar ideas y sentimientos, con diversos materiales y técnicas.</p>	Pág. 30, act. 9, 10
			<p>Emplear correctamente herramientas, técnicas y materiales de expresión gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas, en función de la finalidad creativa: estarcido, collage, la integración de pinceladas,</p>	A lo largo de la situación de aprendizaje.
<p><b>Competencia específica 7.</b> 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.</p>	<p><b>7.1</b> 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</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas:</li> </ul>	<p>Elaborar un proyecto artístico en equipo conceptualizando y diseñando un cartel publicitario sobre un problema cercano y</p>	Nuestro reto. Creativos por el bien común.







<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p>mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p>reproducir, aislar, transformar y asociar. - Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.</p>	<p>emplear la capacidad expresiva del color para potenciar el mensaje.</p>	
<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.1</b> 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. <b>8.2</b> 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. <b>8.3</b> 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.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <p>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>Implicarse en las situaciones de trabajo en equipo en el desarrollo de producciones y manifestaciones artísticas.</p>	<p>Pág. 28, act. 7 Pág. 34, act. 12 <b>Nuestro reto. Creativos por el bien común.</b></p>
			<p>Generar producciones y manifestaciones artísticas siguiendo pautas establecidas del proceso creativo, identificando y valorando las intenciones previas y empleando las capacidades expresivas del color.</p>	<p>Pág. 28, act. 7 Pág. 30, act. 9 <b>Nuestro reto. Creativos por el bien común.</b></p>
			<p>Exponer y presentar composiciones propias y cuidar la intención comunicativa, la entonación y el gesto.</p>	<p>Pág. 28, act. 7</p>
			<p>Difundir sus creaciones en el entorno local considerando las características del público destinatario.</p> <p>Analizar y comprender la realidad desde una perspectiva global con el fin de identificar problemas sociales.</p>	<p><b>Nuestro reto. Creativos por el bien común.</b></p>



			Desarrollar capacidad de iniciativa y emprendimiento orientada a la resolución de problemas, la mejora de la sociedad y el bienestar de todos.	
--	--	--	--	--

## 2. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

En la secuenciación propuesta dentro del bloque de Comunicación, esta situación de aprendizaje se imparte después de la situación de aprendizaje 1 *¿Un futuro del pasado?* (los textos predictivos) y antes de la situación de aprendizaje 3 *Verde es mi color* (las instrucciones).

Si se prefiere trabajar de forma interdisciplinar con otras áreas utilizando el tema de “El clima y el planeta”, la situación se trabajará antes de la situación 2 del bloque Reflexión sobre la Lengua *Paisajes urbanos*, y que la situación 2 del bloque Educación literaria *Fuga de personajes*.

**EN QUÉ MOMENTO DE LA PROGRAMACIÓN DEL CURSO SE ENCUENTRA LA SA. SI HAY OPCIÓN DE DOBLE SECUENCIACIÓN SE INDICA TAMBIÉN.**

## 3. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando a los alumnos a través de un audio sobre diferentes paisajes y unas fotografías relacionadas. Esto permitirá, mediante una serie de preguntas abiertas, la participación de todo el grupo clase, y además, ayudará a detectar los conocimientos previos que tienen sobre el tema. En esta primera parte, se presenta la situación de aprendizaje, los objetivos, y el reto que tendrán que conseguir.

**¡Vamos allá!** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).





**Nuestro reto:** Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo el producto final que dará respuesta al reto inicial de la situación.

ESTE PÁRRAFO SERÁ PRÁCTICAMENTE IGUAL EN TODAS LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE. SIMPLEMENTE HABRÁ QUE CAMBIAR EL ELEMENTO QUE SE UTILIZA PARA LA ACTIVACIÓN

#### 4. Programas transversales

Los métodos pedagógicos más significativos que se trabajan en esta situación de aprendizaje son;

- Aprendizaje cooperativo: Contrastamos juntos (Rutina 1, 2, 4. Rutina equipos pensantes)
- Aprender a pensar y metacognición: Pasarela de aplicación
- Programa de comunicación: Entrenamos el ritmo y las pausas.

AQUÍ HAY QUE PONER LOS PROGRAMAS TRANSVERSALES QUE SE TRABAJAN EN LA SA. SI NO HAY ALGUNO, NO SE PONE.

#### 5. Productos:

El entregable de esta situación de aprendizaje es un diario sobre cómo influye el tiempo atmosférico en el entorno y la exposición a sus compañeros.

(Si se tienen talleres ponerlos también como productos intermedios)

AQUÍ SE INDICA EL ENTREGABLE DE LA SA

#### 6. Evaluación:

Escala de valoración del reto. Expresión escrita (autoevaluación)

- Escala de valoración del reto. Expresión oral (coevaluación)
- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Rúbrica de evaluación del trabajo cooperativo (autoevaluación y coevaluación)





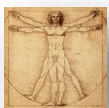
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)
- Prueba de evaluación adaptada (heteroevaluación)

**AQUÍ SE INDICAN LAS HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN QUE SE UTILIZAN EN LA SA**

**7. Recursos: Puedo ver algunos recursos en el libro, pero no todos**

<b>En marcha</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactivo. Kahoot</li> <li>• Audio. Empezamos. Paisajes</li> <li>• Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Programación de aula</li> <li>– Rúbrica Mis competencias (alumno y profesor)</li> </ul> </li> <li>• Visor. Adaptación curricular</li> </ul>
<b>Lectura</b>	<p>Audios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Lectura. Ana de las tejas verdes</li> <li>– Comprendo el texto. Act. 8. Ana de las tejas verdes</li> </ul> <p>Documentos descargables:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Comprensión lectora</li> <li>– Rúbrica comprensión lectora</li> </ul>
<b>¡Vamos allá!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vídeos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– ¡Vamos allá! Act. 1. El tiempo</li> <li>– Rutina 1, 2, 4</li> <li>– Rutina equipos pensantes</li> </ul> </li> <li>• Organizador interactivo pasarela de aplicación</li> </ul>
<b>Nuestro reto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja de aula. Juego de comunicación. Los cuatro colores en Raya</li> <li>• Vídeo. Entrenamos el ritmo y las pausas</li> <li>• Audio. Nuestro reto Paso 1. Contamos nuestro diario</li> <li>• Interactivo. Escala Nuestro reto expresión escrita</li> <li>• Interactivo. Escala Nuestro reto expresión oral</li> <li>• Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Plantilla del diario</li> <li>– Escala Nuestro reto expresión escrita</li> </ul> </li> </ul>

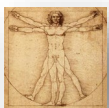




	– Escala Nuestro reto expresión oral
<b>En resumen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>– Rúbrica Mis competencias (alumno)</li><li>– Autoevaluación</li><li>– Evaluación asignable</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>– Prueba de evaluación y escala de calificación</li><li>– Prueba de evaluación adaptada y escala de calificación</li><li>– Prueba de evaluación de la adaptación curricular y escala de calificación</li><li>– Rúbrica Mis competencias (profesor)</li></ul></li></ul>

RRDD E INTERACTIVOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE





### Situación de aprendizaje 3. LAS FORMAS y la COMPOSICIÓN



Educación Plástica, Visual y Audiovisual . 1º de ESO



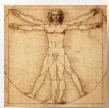
#### Datos identificativos

Consigue tu Insignia...

<b>Título</b>	<b>Las formas y la composición.</b>		
<b>Etapa</b>	ESO	<b>Curso</b>	1º
<b>Área</b>	Educación plástica, visual y audiovisual.		
<b>Vinculación con otras áreas</b>	Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Geografía e Historia con el tema de la diversidad cultural. También está relacionada con el área de Música, a través del tema de la danza. <b>RELACIÓN DE ESTA SA CON OTRAS ÁREAS</b>		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	<p>Ayudar dando pistas.</p> <p>Distinguir y representar las formas, relacionarlas y clasificarlas jerárquicamente en un mapa conceptual descendente.</p> <p>Utilizar esquemas de composición en creaciones plásticas de diferentes formatos.</p> <p>Analizar la dirección de la luz y utilizarla para representar volúmenes.</p> <p>Acercarse al arte de la Edad Antigua a partir de la composición y estudiar sus formas.</p>		
<b>Intenciones educativas</b>	Con esta situación de aprendizaje los alumnos se aproximarán a otras culturas a través de la danza. Además, los alumnos trabajarán las formas y la composición en las manifestaciones artísticas y adquirirán destrezas para hacer composiciones artísticas propias. También se aproximarán a la historia del arte a través del arte en la Edad Antigua.		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula. También se propone que puedan exponer sus creaciones empleando otros espacios	<b>Temporalización</b>	8 sesiones +1







	fuera del centro, como polideportivos públicos o escuelas de danza.		
--	---	--	--

## 8. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Aprender a apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.</li> </ul>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES
Competencia específica 1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad	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	A. Patrimonio artístico y cultural. - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos	Acercarse al arte de la Edad Antigua a partir de la composición y estudiar sus formas.	Pág. 48, act. 1
			Contextualizar el arte en la Edad Antigua a través de un cronograma y tomar perspectiva de la evolución de la historia del arte.	Pág. 48





<p>en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p>convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p> <p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p>formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p>	<p>Conocer y valorar manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio y comprender la importancia de su conversación y preservación.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
<p><b>Competencia específica 2</b> Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p>2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.</p> <p>2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <p>- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma.</p> <p>- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p>	<p>Analizar sus propias producciones y comparar con las de sus compañeros para establecer conclusiones sobre las formas, la composición y los equilibrios visuales.</p>	<p>Pág. 40, act. 5, 6</p>
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p>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.</p> <p>3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <p>- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma.</p> <p>- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p>	<p>Describir la composición de obras pictóricas a través del análisis de las relaciones entre las formas, el peso visual, el soporte, los esquemas compositivos y la iluminación.</p>	<p>Pág. 42</p>
<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p>3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones</p>	<p>- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p>	<p>Analizar la composición en escultura y arquitectura a través de la observación de las líneas, la relación con el espacio, los materiales y la luz.</p>	<p>Pág. 46, act. 13</p>



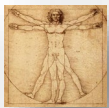


	y expresando la opinión personal de forma abierta.		Compartir y contrastar impresiones, y expresar opiniones sobre manifestaciones artísticas propias y ajenas.	
<p><b>Competencia específica 4.</b> Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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.</p> <p><b>4.2</b> 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.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma</li> <li>- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</li> </ul> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	Distinguir las formas por su estructura en composiciones plásticas y en el entorno: orgánicas o geométricas, planas o volumétricas, cerradas o abiertas.	Pág. 38 Pág. 38, act. 1. Creamos juntos.
			Analizar la representación de las formas: la silueta, el contorno y el dintorno.	Pág. 38
			Reconocer el soporte, los esquemas compositivos y los criterios básicos de composición en manifestaciones artísticas: equilibrio, simetría y peso visual.	Pág. 40
			Relacionar y clasificar jerárquicamente las formas en un mapa conceptual descendente.	Pág. 40, act. 4. Aprender a pensar.
			Analizar las relaciones entre las formas para crear efectos visuales de profundidad y las figuras tridimensionales en manifestaciones artísticas: contraste, disminución y superposición.	Pág. 42 Pág. 42, act. 7
			Analizar los tipos de luz y su capacidad expresiva (frontal, lateral y contraluz) y el claroscuro para representar volúmenes en las artes plásticas y visuales.	Pág. 44. Pág. 44, act. 10
			Reconocer los esquemas compositivos en obras tridimensionales y diferenciar entre composiciones cerradas y abiertas.	Pág. 46.





			Establecer conexiones entre la danza y las artes plásticas a través de la composición y los elementos expresivos.	Pág. 37. Vídeo.  Pág. 54. Nuestro reto. Coreógrafos de una danza intercultural.
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p> <p><b>5.2</b> 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.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas</li> </ul>	Experimentar en sus creaciones con los resultados y los efectos producidos por las formas abiertas y cerradas.	Pág. 38, act. 1. Creamos juntos.
			Realizar composiciones de seres vivos empleando las formas y su representación según la intencionalidad creativa: contorno, silueta y dintorno.	Pág. 38, act. 3
			Utilizar esquemas de composición en creaciones plásticas de diferentes formatos.	Pág. 40, act. 6  Nuestro reto. Coreógrafos de una danza intercultural.
			Elaborar composiciones explorando las relaciones entre las formas para crear profundidad mediante la técnica del collage.	Pág. 42, act. 9
			Aplicar el encaje como técnica para estructurar el espacio compositivo en la elaboración de obras plásticas con herramientas digitales.	Pág. 42, act. 8. Aplicación informática.
			Utilizar la luz y su capacidad expresiva para representar volúmenes y emplear el claroscuro en composiciones propias.	Pág. 44, act. 11  Nuestro reto Coreógrafos de una danza intercultural.
			Crear esculturas y rediseñar edificios aplicando técnicas básicas de la expresión gráfico-plástica en tres	Pág. 46, act. 12, 14

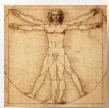


			dimensiones, experimentando con las formas abiertas y cerradas.	<b>Nuestro reto</b> <b>Coreógrafos de una danza intercultural.</b>
			Emplear correctamente el herramientas y técnicas de expresión gráfico-plásticas secas y húmedas, en función de la finalidad creativa: estampación, el collage, el claroscuro o ensamblaje.	<b>A lo largo de la SA</b>
<p><b>Competencia específica 6.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p><b>6.1</b> Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.</p> <p><b>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los géneros artísticos.</li> <li>- 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.</li> </ul>	Analizar las singularidades de la escultura de Cristina Iglesias o Eduardo Chillida y hacer uso de ellas en sus creaciones.	<b>Pág. 46, act. 12</b>
			Identificar las singularidades del arte mesopotámico y hacer uso de ellas en sus creaciones.	<b>Pág. 48, act. 15, 16</b>
			Valorar la importancia de la cultura para la mejora y el bienestar de los demás y del mundo y valorar las diferencias entre personas como una riqueza.	<b>Nuestro reto.</b> <b>Coreógrafos de una danza intercultural.</b>
<p><b>Competencia específica 7.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>7.1</b> 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.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> </ul>	Elaborar un proyecto artístico en equipo diseñando una secuencia de movimientos para crear un modelo tridimensional y fotografías experimentando con las formas y las técnicas compositivas.	<b>Nuestro reto.</b> <b>Coreógrafos de una danza intercultural.</b>



		- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.		
<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.2</b> 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.</p> <p><b>8.3</b> 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.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <p>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p>	Participar en las situaciones de trabajo en equipo en el desarrollo de producciones y manifestaciones artísticas y ayudar dando pistas a sus compañeros.	Pág. 46, act. 13 <b>Nuestro reto.</b> <b>Coreógrafos de una danza intercultural.</b>
			Generar producciones y manifestaciones artísticas siguiendo pautas establecidas, identificando y valorando las intenciones previas y empleando las capacidades expresivas.	Pág. 38, act. 2 Pág. 40, act. 5 Pág. 42, act. 8
			Exponer el proceso y el resultado de manifestaciones artísticas propias, cuidando la transmisión del mensaje y ejerciendo la escucha activa.	Pág. 44, act. 10 Pág. 46, act. 12
			Organizar una exposición intercultural, atendiendo a la diversidad de públicos, e identificar la tecnología como un medio relevante para compartir la cultura al servicio del bien común.	<b>Nuestro reto.</b> <b>Coreógrafos de una danza intercultural.</b>  <b>Paso 3</b>
			Analizar y comprender la realidad desde una perspectiva global con el fin de identificar problemas sociales	
			Desarrollar capacidad de iniciativa y emprendimiento orientada a la resolución de problemas, la mejora de la sociedad y el bienestar de todos	





## 9. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

En la secuenciación propuesta dentro del bloque de Comunicación, esta situación de aprendizaje se imparte después de la situación de aprendizaje 1 *¿Un futuro del pasado?* (los textos predictivos) y antes de la situación de aprendizaje 3 *Verde es mi color* (las instrucciones).

Si se prefiere trabajar de forma interdisciplinar con otras áreas utilizando el tema de “El clima y el planeta”, la situación se trabajará antes de la situación 2 del bloque Reflexión sobre la Lengua *Paisajes urbanos*, y que la situación 2 del bloque Educación literaria *Fuga de personajes*.

EN QUÉ MOMENTO DE LA PROGRAMACIÓN DEL CURSO SE ENCUENTRA LA SA. SI HAY OPCIÓN DE DOBLE SECUENCIACIÓN SE INDICA TAMBIÉN.

## 10. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando a los alumnos a través de un audio sobre diferentes paisajes y unas fotografías relacionadas. Esto permitirá, mediante una serie de preguntas abiertas, la participación de todo el grupo clase, y además, ayudará a detectar los conocimientos previos que tienen sobre el tema. En esta primera parte, se presenta la situación de aprendizaje, los objetivos, y el reto que tendrán que conseguir.

**¡Vamos allá!** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

**Nuestro reto:** Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo el producto final que dará respuesta al reto inicial de la situación.

ESTE PÁRRAFO SERÁ PRÁCTICAMENTE IGUAL EN TODAS LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE. SIMPLEMENTE HABRÁ QUE CAMBIAR EL ELEMENTO QUE SE UTILIZA PARA LA ACTIVACIÓN





### 11. Programas transversales

Los métodos pedagógicos más significativos que se trabajan en esta situación de aprendizaje son;

- Aprendizaje cooperativo: Contrastamos juntos (Rutina 1, 2, 4. Rutina equipos pensantes)
- Aprender a pensar y metacognición: Pasarela de aplicación
- Programa de comunicación: Entrenamos el ritmo y las pausas.

AQUÍ HAY QUE PONER LOS PROGRAMAS TRANSVERSALES QUE SE TRABAJAN EN LA SA. SI NO HAY ALGUNO, NO SE PONE.

### 12. Productos

El entregable de esta situación de aprendizaje es un diario sobre cómo influye el tiempo atmosférico en el entorno y la exposición a sus compañeros.

(Si se tienen talleres ponerlos también como productos intermedios)

AQUÍ SE INDICA EL ENTREGABLE DE LA SA

### 13. Evaluación:

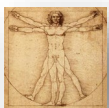
- Escala de valoración del reto. Expresión escrita (autoevaluación)
- Escala de valoración del reto. Expresión oral (coevaluación)
- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Rúbrica de evaluación del trabajo cooperativo (autoevaluación y coevaluación)
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)
- Prueba de evaluación adaptada (heteroevaluación)

AQUÍ SE INDICAN LAS HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN QUE SE UTILIZAN EN LA SA

### 14. Recursos: Puedo ver algunos recursos en el libro, pero no todos

<b>En marcha</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactivo. Kahoot</li> <li>• Audio. Empezamos. Paisajes</li> <li>• Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Programación de aula</li> <li>– Rúbrica Mis competencias (alumno y profesor)</li> </ul> </li> <li>• Visor. Adaptación curricular</li> </ul>
------------------	---





<b>Lectura</b>	<p>Audios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Lectura. Ana de las tejas verdes</li> <li>– Comprendo el texto. Act. 8. Ana de las tejas verdes</li> </ul> <p>Documentos descargables:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Comprensión lectora</li> <li>– Rúbrica comprensión lectora</li> </ul>
<b>¡Vamos allá!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vídeos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– ¡Vamos allá! Act. 1. El tiempo</li> <li>– Rutina 1, 2, 4</li> <li>– Rutina equipos pensantes</li> </ul> </li> <li>• Organizador interactivo pasarela de aplicación</li> </ul>
<b>Nuestro reto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja de aula. Juego de comunicación. Los cuatro colores en Raya</li> <li>• Vídeo. Entrenamos el ritmo y las pausas</li> <li>• Audio. Nuestro reto Paso 1. Contamos nuestro diario</li> <li>• Interactivo. Escala Nuestro reto expresión escrita</li> <li>• Interactivo. Escala Nuestro reto expresión oral</li> <li>• Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Plantilla del diario</li> <li>– Escala Nuestro reto expresión escrita</li> <li>– Escala Nuestro reto expresión oral</li> </ul> </li> </ul>
<b>En resumen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactivos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Rúbrica Mis competencias (alumno)</li> <li>– Autoevaluación</li> <li>– Evaluación asignable</li> </ul> </li> <li>• Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Prueba de evaluación y escala de calificación</li> <li>– Prueba de evaluación adaptada y escala de calificación</li> <li>– Prueba de evaluación de la adaptación curricular y escala de calificación</li> <li>– Rúbrica Mis competencias (profesor)</li> </ul> </li> </ul>

RRDD E INTERACTIVOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.





## Situación de aprendizaje 4. EL LENGUAJE VISUAL



Educación Plástica, Visual y Audiovisual . 1º de ESO

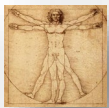


### Datos identificativos

Consigue tu Insignia...

<b>Título</b>	El lenguaje visual.		
<b>Etapa</b>	ESO	<b>Curso</b>	1º
<b>Área</b>	Educación plástica, visual y audiovisual.		
<b>Vinculación con otras áreas</b>	<b>RELACIÓN DE ESTA SA CON OTRAS ÁREAS</b> Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Biología y Geología, con el tema de la importancia de los hábitos saludables. También está relacionada con el área de Geografía e Historia, con el tema de la historia del arte en la Edad Media.		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	<p>Prestar ayuda cuando alguien la necesita.</p> <p>Identificar los elementos que intervienen en la comunicación y organizarlos en un mapa mental.</p> <p>Conocer las principales funciones de las imágenes.</p> <p>Identificar las principales leyes de la percepción visual de la Gestalt</p> <p>Distinguir diferentes grados de iconicidad en imágenes.</p> <p>Reconocer las características de los diferentes estilos artísticos medievales.</p>		
<b>Intenciones educativas</b>	Con esta situación de aprendizaje los alumnos comprenderán la importancia de los hábitos saludables en nuestra vida diaria. Los alumnos interpretarán los principales elementos del lenguaje visual, la función e intencionalidad de las imágenes y las leyes de percepción visual. También, explorarán los estilos artísticos medievales. Además, elaborarán composiciones visuales y audiovisuales creativas de forma individual y en equipo.		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula. También se propone que pueden exponer sus producciones en otros espacios del centro y en entornos virtuales.	<b>Temporalización</b>	8 sesiones +1





## 15. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.</li> </ul>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES
<b>Competencia específica 1.</b> 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.	<b>1.1</b> 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.	<b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.	Reconocer las características de los diferentes estilos artísticos medievales y su contexto histórico y social, a partir de la interpretación del lenguaje visual.	<b>Pág. 64.</b>
	<b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural		Conocer y valorar manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio y comprender la importancia de su conversación y preservación.	<b>A lo largo de la SA</b>

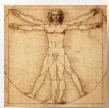




<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p>y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>			
<p><b>Competencia específica 3.</b> Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p><b>3.1</b> 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.</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.</li> <li>- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</li> </ul>	<p>Analizar producciones visuales y desarrollar criterios propios para la observación de los elementos, la finalidad y el significado de la imagen.</p>	<p><b>Pág. 51</b> <b>Pág. 62, act. 13</b></p>
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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.</p> <p><b>4.2</b> 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.</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El lenguaje visual como forma de comunicación.</li> <li>- Elementos básicos del lenguaje visual: Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> <li>- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</li> </ul> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa,</li> </ul>	<p>Identificar los elementos que intervienen en la comunicación y organizarlos en un mapa mental</p>	<p><b>Pág. 52, act. 1, 2.</b> <b>Aprendo a pensar.</b></p>
			<p>Reconocer las principales funciones de las imágenes según su finalidad: informativa, comunicativa o recreativa y estética.</p>	<p><b>Pág. 54</b></p>
			<p>Identificar y ejemplificar las principales leyes de la percepción visual de la Gestalt en imágenes y juegos visuales.</p>	<p><b>Pág. 56</b></p>
			<p>Interpretar imágenes y mensajes publicitarios según su significante, significado y contexto.</p>	<p><b>Pág. 60, act. 1</b></p>
			<p>Distinguir diferentes grados de iconicidad en imágenes.</p>	<p><b>Pág. 62, act. 13</b></p>







		comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.  - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.	Emplear y experimentar con diferentes medios tecnológicos y herramientas digitales en la creación de producciones propias.	Pág. 54, act. 4 Pág. 60, act. 9 <b>Reto. Publicistas de una campaña saludable. Aprender a pensar.</b>
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p> <p><b>5.2</b> 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.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</li> </ul>	Reinterpretar composiciones visuales experimentando con los elementos de la comunicación.	Pág. 52, act. 3
			Elaborar diseños y crear imágenes según la finalidad del mensaje visual empleando herramientas de edición digital y técnicas plásticas.	Pág. 54, act. 4. <b>Aplicación informática.</b> Pág. 54, act. 5
			Realizar composiciones visuales con diversos formatos experimentando con las leyes de la Gestalt.	Pág. 56, act. 6, 7
			Elaborar logotipos y carteles publicitarios experimentando con el signficante, significado y el contexto en la creación del mensaje visual.	Pág. 60, act. 9. <b>Aplicación informática.</b> Pág. 60, act. 10
			Expresar sentimientos en composiciones plásticas sobre canciones y reflexionar sobre el grado de iconicidad.	Pág. 62, act. 11



			<p>Crear y reinterpretar imágenes y composiciones plásticas con diferentes grados de iconicidad.</p>	Pág. 62, act. 12, 14
			<p>Reinterpretar obras escultóricas medievales experimentado con los elementos del lenguaje visual</p>	Pág. 64, act. 15, 16
			<p>Elaborar diseños y producciones multimodales colectivas, atendiendo a su finalidad y empleando técnicas y herramientas básicas audiovisuales.</p>	<b>Reto. Publicistas de una campaña saludable. Programa informático.</b>
			<p>Seleccionar y emplear correctamente el herramientas y técnicas de expresión gráfico-plásticas secas y húmedas, en función de la finalidad creativa: la estampación, el estarcido, el collage,</p>	A lo largo de la SA
<p><b>Competencia específica 7.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>7.1</b> 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.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> </ul> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</li> </ul>	<p>Elaborar un proyecto en equipo del diseño de un anuncio, experimentando con el lenguaje visual y las técnicas audiovisuales, para generar un mensaje sobre el fomento de hábitos saludables entre los jóvenes</p>	<b>Reto. Publicistas de una campaña saludable. Aprender a pensar.</b>
<p><b>Competencia específica 8.</b> Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las</p>	<p><b>8.1</b> Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas,</p>		<p>Participar en situaciones de trabajo cooperativo, y prestar ayuda a sus compañeros, en el desarrollo de</p>	Pág. 60, act. 8. <b>Entrenamos juntos.</b>





<p>características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p>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.</p> <p><b>8.2</b> 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.</p> <p><b>8.3</b> 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.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> </ul> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</li> </ul>	<p>producciones y manifestaciones artísticas.</p>	<p><b>Reto. Publicistas de una campaña saludable.</b></p>
			<p>Generar producciones, individuales y colectivas, siguiendo pautas establecidas del proceso creativo, empleando bocetos y las capacidades expresivas y atendiendo al público destinatario.</p>	<p><b>Pág. 56, act. 6</b></p> <p><b>Pág. 64, act. 15</b></p> <p><b>Reto. Publicistas de una campaña saludable.</b></p>
			<p>Exponer el proceso y el resultado de composiciones visuales propias, estructurar la presentación oral y cuidar la postura al hablar.</p>	<p><b>Pág. 52, act. 3</b></p> <p><b>Pág. 60, act. 9</b></p>
			<p>Difundir proyectos empleando las herramientas digitales con la finalidad de ejercer una influencia positiva en el entorno.</p>	<p><b>Reto. Publicistas de una campaña saludable.</b></p>
			<p>Presentar una campaña digital para superar el miedo escénico, cuidando la actitud psicológica y la estructura de la presentación.</p>	

### 16. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

En la secuenciación propuesta dentro del bloque de Comunicación, esta situación de aprendizaje se imparte después de la situación de aprendizaje 1 *¿Un futuro del pasado?* (los textos predictivos) y antes de la situación de aprendizaje 3 *Verde es mi color* (las instrucciones).

Si se prefiere trabajar de forma interdisciplinar con otras áreas utilizando el tema de “El clima y el planeta”, la situación se trabajará antes de la situación 2 del bloque Reflexión sobre la Lengua *Paisajes urbanos*, y que la situación 2 del bloque Educación literaria *Fuga de personajes*.

EN QUÉ MOMENTO DE LA PROGRAMACIÓN DEL CURSO SE ENCUENTRA LA SA. SI HAY OPCIÓN DE DOBLE SECUENCIACIÓN SE INDICA TAMBIÉN.





## 17. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando a los alumnos a través de un audio sobre diferentes paisajes y unas fotografías relacionadas. Esto permitirá, mediante una serie de preguntas abiertas, la participación de todo el grupo clase, y además, ayudará a detectar los conocimientos previos que tienen sobre el tema. En esta primera parte, se presenta la situación de aprendizaje, los objetivos, y el reto que tendrán que conseguir.

**¡Vamos allá!** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

**Nuestro reto:** Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo el producto final que dará respuesta al reto inicial de la situación.

ESTE PÁRRAFO SERÁ PRÁCTICAMENTE IGUAL EN TODAS LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE. SIMPLEMENTE HABRÁ QUE CAMBIAR EL ELEMENTO QUE SE UTILIZA PARA LA ACTIVACIÓN

## 18. Programas transversales

Los métodos pedagógicos más significativos que se trabajan en esta situación de aprendizaje son;

- Aprendizaje cooperativo: Contrastamos juntos (Rutina 1, 2, 4. Rutina equipos pensantes)
- Aprender a pensar y metacognición: Pasarela de aplicación
- Programa de comunicación: Entrenamos el ritmo y las pausas.

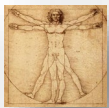
AQUÍ HAY QUE PONER LOS PROGRAMAS TRANSVERSALES QUE SE TRABAJAN EN LA SA. SI NO HAY ALGUNO, NO SE PONE.

## 19. Productos

El entregable de esta situación de aprendizaje es un diario sobre cómo influye el tiempo atmosférico en el entorno y la exposición a sus compañeros.

(Si se tienen talleres ponerlos también como productos intermedios) AQUÍ SE INDICA EL ENTREGABLE DE LA SA





**20. Evaluación:**

- Escala de valoración del reto. Expresión escrita (autoevaluación)
- Escala de valoración del reto. Expresión oral (coevaluación)
- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Rúbrica de evaluación del trabajo cooperativo (autoevaluación y coevaluación)
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)
- Prueba de evaluación adaptada (heteroevaluación)

AQUÍ SE INDICAN LAS HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN QUE SE UTILIZAN EN LA SA

**21. Recursos:** Puedo ver algunos recursos en el libro, pero no todos

<b>En marcha</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactivo. Kahoot</li> <li>• Audio. Empezamos. Paisajes</li> <li>• Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Programación de aula</li> <li>– Rúbrica Mis competencias (alumno y profesor)</li> </ul> </li> <li>• Visor. Adaptación curricular</li> </ul>
<b>Lectura</b>	<p>Audios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Lectura. Ana de las tejas verdes</li> <li>– Comprendo el texto. Act. 8. Ana de las tejas verdes</li> </ul> <p>Documentos descargables:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Comprensión lectora</li> <li>– Rúbrica comprensión lectora</li> </ul>
<b>¡Vamos allá!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vídeos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– ¡Vamos allá! Act. 1. El tiempo</li> <li>– Rutina 1, 2, 4</li> <li>– Rutina equipos pensantes</li> </ul> </li> <li>• Organizador interactivo pasarela de aplicación</li> </ul>



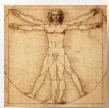


<b>Nuestro reto</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Caja de aula. Juego de comunicación. Los cuatro colores en Raya</li><li>• Vídeo. Entrenamos el ritmo y las pausas</li><li>• Audio. Nuestro reto Paso 1. Contamos nuestro diario</li><li>• Interactivo. Escala Nuestro reto expresión escrita</li><li>• Interactivo. Escala Nuestro reto expresión oral</li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>– Plantilla del diario</li><li>– Escala Nuestro reto expresión escrita</li><li>– Escala Nuestro reto expresión oral</li></ul></li></ul>
<b>En resumen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>– Rúbrica Mis competencias (alumno)</li><li>– Autoevaluación</li><li>– Evaluación asignable</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>– Prueba de evaluación y escala de calificación</li><li>– Prueba de evaluación adaptada y escala de calificación</li><li>– Prueba de evaluación de la adaptación curricular y escala de calificación</li><li>– Rúbrica Mis competencias (profesor)</li></ul></li></ul>

RRDD E INTERACTIVOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.







## Situación de aprendizaje 5. EL CÓMIC



Educación Plástica, Visual y Audiovisual . 1º de ESO



### Datos identificativos

Consigue tu Insignia...

<b>Título</b>	<b>EL CÓMIC</b>		
<b>Etapa</b>	ESO	<b>Curso</b>	1º
<b>Área</b>	Educación plástica, visual y audiovisual.		
<b>Vinculación con otras áreas</b>	<b>RELACIÓN DE ESTA SA CON OTRAS ÁREAS.</b> Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Conocimiento del Medio (Naturales) con el tema del clima y los paisajes y la importancia de conocer las características climáticas, orográficas y ecosistémicas del territorio que se habita.		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	<p>Pedir ayuda a los compañeros antes que al profesor.</p> <p>Conocer los orígenes y la evolución del cómic, así como sus géneros y estilos más populares.</p> <p>Identificar los elementos que configuran el lenguaje del cómic.</p> <p>Organizar los pasos intermedios para representar, a escala, un personaje de cómic.</p> <p>Expresar movimiento y estados de ánimos, mediante gestos y expresiones faciales.</p> <p>Conocer las características del arte de la Edad Moderna y relacionarlas con el cómic.</p>		
<b>Intenciones educativas</b>	<p>Con esta situación de aprendizaje los alumnos comprenderán la importancia que tiene el clima en nuestra vida diaria, y por tanto, por qué es importante cuidar el planeta. Además, los alumnos trabajarán la escritura del diario y comprenderán su estructura. Este modelo textual es muy cercano a ellos y será más fácil relacionarlo con su contexto más cercano.</p>		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula. También se propone que puedan emplear otros espacios del centro para compartir sus producciones artísticas.	<b>Temporalización</b>	8 sesiones +1





## 22. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.</li> </ul>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES
<b>Competencia específica 1.</b> 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.	<b>1.1</b> 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.	<b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.	Conocer los orígenes, la evolución del cómic y la influencia de los <i>storyboards</i> .	<b>Pág. 68. Galería de imágenes.</b>
			Conocer y diferenciar los géneros y estilos más populares en el cómic en Estados Unidos, Japón, Europa y España.	<b>Pág. 70</b>





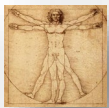
<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> - Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic.</p>	<p>Conocer las características del arte de la Edad Moderna y relacionarlas con el cómic.</p> <p>Acceder a producciones escritas y multimodales del cómic y valorar la conservación del patrimonio cultural y artístico.</p>	<p><b>Pág. 78</b></p> <p><b>A lo largo de la SA</b></p>
<p><b>Competencia específica 2</b> Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p><b>2.1</b> Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.</p> <p><b>2.2</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b> - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. - Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic</p>	<p>Analizar sus propias producciones y comparar con las de sus compañeros para establecer conclusiones sobre características y elementos del cómic.</p>	<p><b>Pág. 68, act. 1</b> <b>Pág. 78, act. 10</b></p>
<p><b>Competencia específica 3.</b> Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia</p>	<p><b>3.1</b> 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</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p>	<p>Describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales del cómic, de forma individual y colectiva, observando los rasgos diferenciados del género y el estilo del cómic.</p>	<p><b>Pág. 70, act. 2, 3</b></p>





<p>y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p>cultura personal y su imaginario propio.</p> <p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</li> <li>- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic</li> </ul>	<p>Compartir y contrastar impresiones y expresar opiniones sobre manifestaciones artísticas propias y ajenas del comic, cuidando la fluidez en el mensaje con la velocidad, el ritmo y las pausas.</p>	<p>Pág. 68, act. 1</p>
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</li> <li>- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic</li> </ul> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	<p>Conocer los rasgos de los géneros y estilos más populares del cómic y analizar y valorar la representación de estereotipos.</p>	<p>Pág. 70</p>
			<p>Identificar los elementos que configuran el lenguaje del cómic y la novela gráfica e incorporarlos a sus producciones.</p>	<p>Pág. 72</p>
			<p>Reconocer las diferentes formas y proporciones en la representación de la figura humana y los personajes en el cómic.</p>	<p>Pág. 74</p>
			<p>Analizar la representación del gesto y la expresión de emociones en los personajes de cómic y emplearlo en sus propias producciones.</p>	<p>Pág. 74 Pág. 78, act. 9</p>
			<p>Organizar los pasos intermedios para representar, a escala, un personaje de cómic.</p>	<p>Pág. 74, act. 6. Aprender a pensar</p>
			<p>Analizar la representación del movimiento del cuerpo humano y reconocer los recursos gráficos para dar dinamismo a los elementos del cómic: las líneas cinéticas y las imágenes múltiples.</p>	<p>Pág. 76</p>



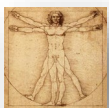


<p><b>Competencia específica 5.</b> Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p> <p><b>5.2</b> 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.</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</li> <li>- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic</li> </ul> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	<p>Elaborar viñetas y tiras de cómic, de forma guiada, y emplear adecuadamente los principales elementos del lenguaje del cómic.</p>	Pág. 72, act. 4
			<p>Transformar una imagen en un cómic aplicando los elementos del lenguaje del comic de basado en géneros y estilos.</p>	Pág. 70, act. 2, 3
			<p>Representar la figura humana y personajes de cómic y aplicar los recursos y proporciones.</p>	Pág. 74
			<p>Expresar estados de ánimo, mediante gestos y expresiones faciales en la representación de la figura humana del comic.</p>	Pág. 74, act. 5
			<p>Experimentar con la expresión del movimiento y los recursos gráficos en la creación de bocetos y tiras de comic.</p>	Pág. 76, act. 7, 8
			<p>Elaborar viñetas y cubiertas de cómic transformando personajes y elementos de composiciones artísticas de la Edad Moderna</p>	Pág. 78, act. 9, 10
			<p>Emplear correctamente el herramientas y técnicas de expresión gráfico-plásticas secas y húmedas, en función de la finalidad creativa.</p>	A lo largo de la SA



<p><b>Competencia específica 6.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p><b>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</li> <li>- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic</li> </ul>	<p>Describir, de forma contextualizada, diversos estilos en el cómic y hacer uso de ellos en sus creaciones.</p>	<p><b>Pág. 70, act. 2</b> <b>Pág. 72, act. 4</b></p>
<p><b>Competencia específica 7.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>7.1</b> 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.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	<p>Realizar viñetas y novelas gráficas en grupo y emplear bocetos y esquemas siguiendo los pasos del proceso creativo.</p>	<p><b>Pág. 72, act. 4</b></p>
			<p>Elaborar un proyecto artístico en equipo de un comic con temática sobre una sociedad inclusiva experimentando en la técnica <i>hirameki</i> y aplicar los recursos y convenciones del lenguaje del cómic.</p>	<p><b>Nuestro reto. Guionistas y dibujantes de un cómic integrador</b></p>
<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.2</b> 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.</p> <p><b>8.3</b> 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</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de</li> </ul>	<p>Participar en las situaciones de trabajo en equipo en el desarrollo de producciones y manifestaciones artísticas, pidiendo ayuda a sus compañeros.</p>	<p><b>Pág. 76, act. 4.</b> <b>Nuestro reto. Guionistas y dibujantes de un cómic integrador.</b></p>
			<p>Generar producciones y manifestaciones artísticas siguiendo pautas establecidas, identificando y valorando las intenciones previas y empleando las capacidades expresivas.</p>	<p><b>Pág. 68, act. 1</b> <b>Pág. 72, act. 4</b> <b>Pág. 74, act. 5</b> <b>Pág. 76, act. 7</b></p>





	las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	materiales y técnicas, realización de bocetos.		Pág. 78, act. 9, 10
			Exponer el resultado de manifestaciones artísticas propias, cuidando la postura y el gesto.	Pág. 78, act. 10 <b>Nuestro reto.</b> Guionistas y dibujantes de un cómic integrador.

### 23. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

En la secuenciación propuesta dentro del bloque de Comunicación, esta situación de aprendizaje se imparte después de la situación de aprendizaje 4 *El lenguaje visual* y antes de la situación de aprendizaje 6 *La fotografía y el cine*.

*Si se prefiere trabajar de forma interdisciplinar con otras áreas utilizando el tema de “El clima y el planeta”, la situación se trabajará antes de la situación 2 del bloque Reflexión sobre la Lengua Paisajes urbanos, y que la situación 2 del bloque Educación literaria Fuga de personajes.*

EN QUÉ MOMENTO DE LA PROGRAMACIÓN DEL CURSO SE ENCUENTRA LA SA. SI HAY OPCIÓN DE DOBLE SECUENCIACIÓN SE INDICA TAMBIÉN.

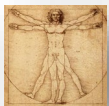
### 24. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando a los alumnos a través de varias tiras clásicas y contemporáneas de cómic. Esto permitirá, mediante una serie de preguntas abiertas, la participación de todo el grupo clase, y además, ayudará a detectar los conocimientos previos que tienen sobre el tema. En esta primera parte, se presenta la situación de aprendizaje, los objetivos, y el reto que tendrán que conseguir.







**¡Vamos allá!** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

**Nuestro reto:** Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo el producto final que dará respuesta al reto inicial de la situación.

## 25. Programas transversales

Los métodos pedagógicos más significativos que se trabajan en esta situación de aprendizaje son;

- Aprendizaje cooperativo: Contrastamos juntos (Rutina 1, 2, 4. Rutina equipos pensantes)
- Aprender a pensar y metacognición: Pasarela de aplicación
- Programa de comunicación: Entrenamos el ritmo y las pausas.

AQUÍ HAY QUE PONER LOS PROGRAMAS TRANSVERSALES QUE SE TRABAJAN EN LA SA. SI NO HAY ALGUNO, NO SE PONE.

## 26. Productos:

El entregable de esta situación de aprendizaje es un cómic colectivo con una temática inclusiva y la técnica *hirameki*.

(Si se tienen talleres ponerlos también como productos intermedios)

AQUÍ SE INDICA EL ENTREGABLE DE LA SA

## 27. Evaluación:

- Escala de valoración del reto. Expresión escrita (autoevaluación)
- Escala de valoración del reto. Expresión oral (coevaluación)
- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Rúbrica de evaluación del trabajo cooperativo (autoevaluación y coevaluación)





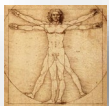
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)
- Prueba de evaluación adaptada (heteroevaluación)

AQUÍ SE INDICAN LAS HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN QUE SE UTILIZAN EN LA SA

28. **Recursos:** Puedo ver algunos recursos en el libro, pero no todos

<b>En marcha</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactivo. Kahoot</li> <li>• Audio. Empezamos. Paisajes</li> <li>• Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Programación de aula</li> <li>– Rúbrica Mis competencias (alumno y profesor)</li> </ul> </li> <li>• Visor. Adaptación curricular</li> </ul>
<b>Lectura</b>	<p>Audios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Lectura. Ana de las tejas verdes</li> <li>– Comprendo el texto. Act. 8. Ana de las tejas verdes</li> </ul> <p>Documentos descargables:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Comprensión lectora</li> <li>– Rúbrica comprensión lectora</li> </ul>
<b>¡Vamos allá!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vídeos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– ¡Vamos allá! Act. 1. El tiempo</li> <li>– Rutina 1, 2, 4</li> <li>– Rutina equipos pensantes</li> </ul> </li> <li>• Organizador interactivo pasarela de aplicación</li> </ul>
<b>Nuestro reto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja de aula. Juego de comunicación. Los cuatro colores en Raya</li> <li>• Vídeo. Entrenamos el ritmo y las pausas</li> <li>• Audio. Nuestro reto Paso 1. Contamos nuestro diario</li> <li>• Interactivo. Escala Nuestro reto expresión escrita</li> <li>• Interactivo. Escala Nuestro reto expresión oral</li> <li>• Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Plantilla del diario</li> </ul> </li> </ul>

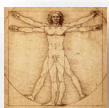




	<ul style="list-style-type: none"><li>– Escala Nuestro reto expresión escrita</li><li>– Escala Nuestro reto expresión oral</li></ul>
<b>En resumen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>– Rúbrica Mis competencias (alumno)</li><li>– Autoevaluación</li><li>– Evaluación asignable</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>– Prueba de evaluación y escala de calificación</li><li>– Prueba de evaluación adaptada y escala de calificación</li><li>– Prueba de evaluación de la adaptación curricular y escala de calificación</li><li>– Rúbrica Mis competencias (profesor)</li></ul></li></ul>

RRDD E INTERACTIVOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE





## Situación de aprendizaje 6. LA FOTOGRAFÍA Y EL CINE



Educación Plástica, Visual y Audiovisual . 1º de ESO

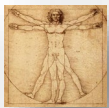


### Datos identificativos

Consigue tu Insignia...

<b>Título</b>	<b>La fotografía y el cine</b>		
<b>Etapa</b>	ESO	<b>Curso</b>	1º
<b>Área</b>	Educación plástica, visual y audiovisual.		
<b>Vinculación con otras áreas</b>	<b>RELACIÓN DE ESTA SA CON OTRAS ÁREAS</b> . Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Geografía e Historia con el tema de la Historia del Arte Contemporáneo		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	<p>Llegar a acuerdos y tomar decisiones compartidas.          Conocer el funcionamiento de la cámara fotográfica y saber cómo captar la fotografía que queremos, tomando decisiones con ayuda del diagrama de Venn.          Comprender el origen y la evolución del cine y su influencia en las producciones.          Identificar los elementos esenciales para grabar una película o crear una animación.          Reconocer los primeros movimientos del arte contemporáneo y relacionarlos con la fotografía o el cine.</p>		
<b>Intenciones educativas</b>	<p>Con esta situación de aprendizaje los alumnos conocerán las ventajas y necesidades de una zona de la localidad.          Además, los alumnos trabajarán la imagen fija y en movimiento a través de la fotografía, el cine y las animaciones.          También adquirirán destrezas en la realización de proyectos visuales y audiovisuales. Además, reconocerán los primeros movimientos del arte contemporáneo.</p>		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula. También se propone que puedan hacer productos en espacios abiertos del centro o fuera del centro.	<b>Temporalización</b>	8 sesiones +1





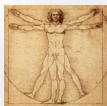
## 29. Conexión con los elementos curriculares

### OBJETIVOS DE ETAPA DE PRIMARIA

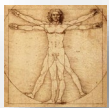
- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse 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.
- 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.
- l) 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	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revela	ACTIVIDADES
<b>Competencia específica 1.</b> Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser	<b>1.1</b> Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así	<b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b> - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes,	Comprender el origen y la evolución del cine en el contexto histórico y social a través de cronogramas, y su influencia en las producciones.	<b>Pág. 84</b>





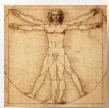
<p>humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p>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.</p> <p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p>incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>-Patrimonio arquitectónico.</p> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <p>- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características de la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.</p>	<p>Reconocer los primeros movimientos del arte contemporáneo del siglo XIX y su contexto histórico, desde una perspectiva de género, y establecer relaciones con la fotografía y el cine.</p>	Pág. 90, act. 11
			<p>Conocer y valorar manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio y cineastas a través de producciones escritas y multimodales y comprender la importancia de su conversación y preservación.</p>	Pág. 84, act. 4
<p><b>Competencia específica 2</b> Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p>2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <p>- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p> <p>- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características de la fotografía.</p>	<p>Analizar sus propias producciones visuales y comparar con las de sus compañeros para establecer conclusiones sobre las reglas de composición en la fotografía.</p>	Pág. 84, act. 5
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p>	<p>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.</p> <p>3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <p>- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p> <p>- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características de la fotografía, el cine, la</p>	<p>Analizar y valorar producciones cinematográficas a través del visionado de fragmentos y películas y desarrollar la capacidad de observación del lenguaje cinematográfico.</p>	<p>Pág. 81</p> <p>Pág. 84, act. 4</p> <p>Pág. 86, act. 8</p>
			<p>Investigar y seleccionar manifestaciones artísticas y producciones visuales y</p>	Nuestro reto. Cineastas al servicio de la localidad.



<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p>con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</p>	<p>animación y los formatos digitales.</p>	<p>audiovisuales para valorar y enriquecer la cultura artística.</p>	
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p><b>4.1</b> 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.</p> <p><b>4.2</b> 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.</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</li> <li>- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características de la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.</li> <li>- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</li> </ul>	<p>Conocer y experimentar con el funcionamiento de la cámara fotográfica y sus elementos en la captura de la imagen fija.</p>	<p><b>Pág. 82, act. 1, 2</b></p>
			<p>Reconocer e interpretar el encuadre y el plano y las reglas de composición en la fotografía.</p>	<p><b>Pág. 82, act. 3</b></p>
			<p>Identificar los fundamentos de la imagen en movimiento y sus posibilidades expresivas en el cine.</p>	<p><b>Pág. 84, act. 4, 5</b></p>
			<p>Identificar los elementos esenciales para grabar una película e interpretar el lenguaje cinematográfico: el guion, el uso de la cámara, el plano, la toma, la secuencia y la escena.</p>	<p><b>Pág. 86, act. 6</b></p>
			<p>Comparar y establecer diferencias entre lenguaje cinematográfico y el fotográfico, tomando decisiones con ayuda del diagrama de Venn.</p>	<p><b>Pág. 86, act. 7. Aprender a apensar.</b></p>
			<p>Identificar los elementos y técnicas esenciales en el proceso de grabación de una película.</p>	<p><b>Pág. 88, act. 9</b></p>







			Tomar conciencia de la diversidad de herramientas para la manipulación, edición y postproducción de imágenes fijas y en movimiento.	A lo largo de la SA
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p> <p><b>5.2</b> 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.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</li> </ul>	Experimentar con la captura de fotografías y los elementos de la cámara fotográfica.	Pág. 82, act. 1, 2
			Realizar fotografías y seleccionar el encuadre, el plano y las reglas de composición según su finalidad	Pág. 82, act. 3
			Explorar las técnicas de grabación de secuencias cinematográficas y crear fotogramas e imágenes en movimiento.	Pág. 84, act. 5. Programa informático.
			Diseñar secuencias breves mediante <i>storyboard</i> y experimentar con el lenguaje cinematográfico.	Pág. 86, act. 8 Pág. 88, act. 10
			Experimentar con los lenguajes, los procesos, técnicas y procedimientos del cine y de la animación para elaborar producciones audiovisuales sencillas en equipo.	Pág. 88, act. 10 Nuestro reto. Cineastas al servicio de la localidad.
			Emplear correctamente técnicas y herramientas digitales para captar, manipular y editar imágenes fijas y en movimiento.	A lo largo de la SA
			Emplear correctamente el herramientas y técnicas de expresión gráfico-plásticas, en función de la finalidad creativa.	A lo largo de la SA
<b>Competencia específica 6.</b> Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer	<b>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de	<b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b>	Analizar las singularidades del arte contemporáneo del siglo XIX y hacer	Pág. 90, act. 12





<p>las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p>producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	<p>uso de ellas en sus creaciones propias.</p>	
<p><b>Competencia específica 7.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>7.1</b> 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.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> </ul> <p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</li> </ul>	<p>Elaborar un proyecto audiovisual breve en equipo, con una finalidad informativa, experimentando con el lenguaje cinematográfico, las técnicas, los procedimientos y emplear las herramientas digitales para influir positivamente en el entorno.</p>	<p><b>Nuestro reto. Cineastas al servicio de la localidad.</b></p>
<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.1</b> 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.</p> <p><b>8.2</b> Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> </ul>	<p>Participar en las situaciones de trabajo cooperativo en el desarrollo de producciones audiovisuales, llegando a acuerdos y tomando decisiones compartidas.</p> <p>Generar producciones visuales y audiovisuales en grupo siguiendo pautas establecidas del proceso creativo, y emplear las capacidades</p>	<p><b>Pág. 88, act. 10</b></p> <p><b>Nuestro reto. Cineastas al servicio de la localidad.</b></p> <p><b>Pág. 84, act. 5</b></p> <p><b>Pág. 86, act. 8</b></p>





	<p>o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.  <b>8.3</b> 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.</p>	<p><b>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</b></p> <p>- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.                  Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<p>expresivas en función del público destinatario.</p>	<p><b>Pág. 88, act. 10</b>  <b>Nuestro reto. Cineastas al servicio de la localidad.</b></p>
			<p>Tomar conciencia de los derechos y obligaciones en la grabación y distribución de imágenes audiovisuales.</p>	<p><b>Nuestro reto. Cineastas al servicio de la localidad.</b></p>
			<p>Difundir producciones audiovisuales propias y comprender la existencia de públicos diversos y la posibilidad de dirigirse a ellos de forma diferenciada.</p>	<p><b>Nuestro reto. Cineastas al servicio de la localidad.</b></p>
			<p>Aplicar con destreza habilidades comunicativas para comprender y hacernos comprender, establecer diálogos enriquecedores y ampliar nuestra perspectiva</p>	
<p>Cuidar las fórmulas de cortesía, la postura, el gesto, la distancia social, el volumen y la dicción en entrevistas a con ciudadanos</p>				

**30. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso**

En la secuenciación propuesta dentro del bloque de Comunicación, esta situación de aprendizaje se imparte después de la situación de aprendizaje 1 *¿Un futuro del pasado?* (los textos predictivos) y antes de la situación de aprendizaje 3 *Verde es mi color* (las instrucciones).





Si se prefiere trabajar de forma interdisciplinar con otras áreas utilizando el tema de “El clima y el planeta”, la situación se trabajará antes de la situación 2 del bloque Reflexión sobre la Lengua *Paisajes urbanos*, y que la situación 2 del bloque Educación literaria *Fuga de personajes*.

EN QUÉ MOMENTO DE LA PROGRAMACIÓN DEL CURSO SE ENCUENTRA LA SA. SI HAY OPCIÓN DE DOBLE SECUENCIACIÓN SE INDICA TAMBIÉN.

### 31. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando a los alumnos a través de un audio sobre diferentes paisajes y unas fotografías relacionadas. Esto permitirá, mediante una serie de preguntas abiertas, la participación de todo el grupo clase, y además, ayudará a detectar los conocimientos previos que tienen sobre el tema. En esta primera parte, se presenta la situación de aprendizaje, los objetivos, y el reto que tendrán que conseguir.

**¡Vamos allá!** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

**Nuestro reto:** Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo el producto final que dará respuesta al reto inicial de la situación.

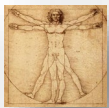
ESTE PÁRRAFO SERÁ PRÁCTICAMENTE IGUAL EN TODAS LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE. SIMPLEMENTE HABRÁ QUE CAMBIAR EL ELEMENTO QUE SE UTILIZA PARA LA ACTIVACIÓN

### 32. Programas transversales

Los métodos pedagógicos más significativos que se trabajan en esta situación de aprendizaje son;

- Aprendizaje cooperativo: Contrastamos juntos (Rutina 1, 2, 4. Rutina equipos pensantes)
- Aprender a pensar y metacognición: Pasarela de aplicación
- Programa de comunicación: Entrenamos el ritmo y las pausas.

AQUÍ HAY QUE PONER LOS PROGRAMAS TRANSVERSALES QUE SE TRABAJAN EN LA SA. SI NO HAY ALGUNO, NO SE PONE.



### 33. Productos:

El entregable de esta situación de aprendizaje es un diario sobre cómo influye el tiempo atmosférico en el entorno y la exposición a sus compañeros.

(Si se tienen talleres ponerlos también como productos intermedios)

AQUÍ SE INDICA EL ENTREGABLE DE LA SA

### 34. Evaluación:

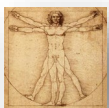
- Escala de valoración del reto. Expresión escrita (autoevaluación)
- Escala de valoración del reto. Expresión oral (coevaluación)
- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Rúbrica de evaluación del trabajo cooperativo (autoevaluación y coevaluación)
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)
- Prueba de evaluación adaptada (heteroevaluación)

AQUÍ SE INDICAN LAS HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN QUE SE UTILIZAN EN LA SA

### 35. Recursos: Puedo ver algunos recursos en el libro, pero no todos

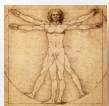
<b>En marcha</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactivo. Kahoot</li> <li>• Audio. Empezamos. Paisajes</li> <li>• Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Programación de aula</li> <li>– Rúbrica Mis competencias (alumno y profesor)</li> </ul> </li> <li>• Visor. Adaptación curricular</li> </ul>
------------------	---





<b>Lectura</b>	<p>Audios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Lectura. Ana de las tejas verdes</li> <li>– Comprendo el texto. Act. 8. Ana de las tejas verdes</li> </ul> <p>Documentos descargables:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Comprensión lectora</li> <li>– Rúbrica comprensión lectora</li> </ul>
<b>¡Vamos allá!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vídeos: <ul style="list-style-type: none"> <li>– ¡Vamos allá! Act. 1. El tiempo</li> <li>– Rutina 1, 2, 4</li> <li>– Rutina equipos pensantes</li> </ul> </li> <li>• Organizador interactivo pasarela de aplicación</li> </ul>
<b>Nuestro reto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja de aula. Juego de comunicación. Los cuatro colores en Raya</li> <li>• Vídeo. Entrenamos el ritmo y las pausas</li> <li>• Audio. Nuestro reto Paso 1. Contamos nuestro diario</li> <li>• Interactivo. Escala Nuestro reto expresión escrita</li> <li>• Interactivo. Escala Nuestro reto expresión oral</li> <li>• Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Plantilla del diario</li> <li>– Escala Nuestro reto expresión escrita</li> <li>– Escala Nuestro reto expresión oral</li> </ul> </li> </ul>
<b>En resumen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactivos: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Rúbrica Mis competencias (alumno)</li> <li>– Autoevaluación</li> <li>– Evaluación asignable</li> </ul> </li> <li>• Documentos descargables: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Prueba de evaluación y escala de calificación</li> <li>– Prueba de evaluación adaptada y escala de calificación</li> <li>– Prueba de evaluación de la adaptación curricular y escala de calificación</li> <li>– Rúbrica Mis competencias (profesor)</li> </ul> </li> </ul>

RRDD E INTERACTIVOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.



## Situación de aprendizaje 7. LOS TRAZADOS GEOMÉTRICOS



Educación Plástica, Visual y Audiovisual . 1º de ESO



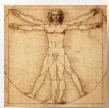
### Datos identificativos

Consigue tu Insignia...

<b>Título</b>	Los trazos geométricos		
<b>Etapas</b>	ESO	<b>Curso</b>	1º
<b>Área</b>	Educación plástica, visual y audiovisual.		
<b>Vinculación con otras áreas</b>	<b>RELACIÓN DE ESTA SA CON OTRAS ÁREAS</b> . Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Matemáticas, con el tema de la geometría plana. Además, se relaciona con el área de Geografía e Historia, con el tema del arte contemporáneo y las vanguardias.		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	Respetar el turno de palabra al trabajar en equipo. Utilizar los instrumentos de dibujo para trazar rectas y segmentos. Construir, transportar y operar con ángulos. Pensar los pasos para resolver trazados geométricos en equipo. Trazar circunferencias y resolver problemas de tangencias. Reconocer las vanguardias artísticas del siglo XX		
<b>Intenciones educativas</b>	Con esta situación de aprendizaje los alumnos comprenderán la importancia que la geometría plana en el arte, en diseño y en la vida cotidiana. Además, los alumnos trabajarán el trazo de elementos geométricos y aprenderán a manejar los instrumentos de dibujo técnico. También, tomarán contacto con el arte contemporáneo y las vanguardias del siglo XX.		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula.	<b>Temporalización</b>	8 sesiones +1







## 1. Conexión con los elementos curriculares

### OBJETIVOS DE ETAPA DE SECUNDARIA

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p><b>1.1</b> 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.</p> <p><b>1.2</b> Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los géneros artísticos.</li> <li>- 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.</li> <li>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</li> </ul> <p>Patrimonio arquitectónico.</p>	<p>Investigar y describir las vanguardias artísticas del siglo XX y sus principales representantes en el contexto histórico y social.</p>	<p>Pág. 104, act. 12</p>
			<p>Conocer y valorar manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio y comprender la importancia de su conversación y preservación.</p>	<p><b>A lo largo de la situación de aprendizaje.</b></p>





<p><b>Competencia específica 2</b> Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3</p>	<p><b>2.2</b> Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</li> </ul> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> </ul>	<p>Analizar sus propias producciones y comparar con las de sus compañeros para establecer conclusiones sobre las características de las vanguardias del siglo XX y la capacidad expresiva de los elementos geométricos.</p>	<p><b>Pág. 104, act. 13</b></p>
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p><b>3.1</b> 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.</p> <p><b>3.2</b> 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.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</li> </ul> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</li> </ul>	<p>Analizar propuestas plásticas contemporáneas de las vanguardias artísticas del siglo XX.</p>	<p><b>Pág. 104, act. 12</b></p>
			<p>Analizar las formas geométricas en el arte en manifestaciones de la arquitectura, la pintura y la escultura y en el entorno.</p>	<p><b>Pág. 94, act. 1, 2</b> <b>Pág. 102, act. 10, 11</b></p>
<p><b>Competencia específica 4.</b> Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso</p>	<p><b>4.1</b> Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p>	<p>Reconocer los elementos geométricos básicos en composiciones visuales: el punto, la línea y el plano.</p>	<p><b>Pág. 94, act. 1, 2</b> <b>Aplicación informática.</b></p>





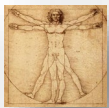
<p>como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p>los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p><b>4.2</b> 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.</p>	<p>- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <p>- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <p>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</p>	<p>Identificar las posiciones de rectas y segmentos en composiciones artísticas: paralelas, secantes y perpendiculares</p>	<p>Pág. 94, act. 2</p>
			<p>Pensar los pasos para resolver trazados geométricos y operaciones con segmentos en equipo: mediatriz y suma y resta de segmentos.</p>	<p>Pág. 96</p>
			<p>Reconocer y clasificar tipos de ángulos en objetos próximos y establecer relaciones entre sus ángulos.</p>	<p>Pág. 98.</p>
			<p>Comprender procedimientos para construir y transportar ángulos.</p>	<p>Pág. 98, act. 6</p>
			<p>Pensar los pasos para resolver operaciones con ángulos en equipo</p>	<p>Pág. 100</p>
			<p>Reconocer los elementos de la circunferencia e identificar las posiciones relativas y tangencias en composiciones artísticas.</p>	<p>Pág. 102. Video Pág. 102, act. 10, 11. Aprender a pensar.</p>
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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.</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p> <p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad,</p>	<p><b>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</b></p> <p>- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <p>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas:</p>	<p>Utilizar correctamente los instrumentos de dibujo para trazar rectas y segmentos.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
			<p>Trazar rectas paralelas, secantes y perpendiculares empleando escuadra y cartabón para realizar composiciones plásticas creativas.</p>	<p>Pág. 94, act. 2 Pág. 96, act. 3</p>
			<p>Trazar la mediatriz y operar con segmentos empleando instrumentos de dibujo técnico.</p>	<p>Pág. 96, act. 4</p>





<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p>y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p>reproducir, aislar, transformar y asociar. - Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. - Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<p>Construir y trazar ángulos en el diseño de objetos con instrumentos de dibujo técnico y elaborar composiciones creativas.</p>	<p>Pág. 98, act. 5, 6, 7</p>
			<p>Construir, transportar y operar con ángulos en composiciones geométricas: trazar la bisectriz, copiar, sumar y restar.</p>	<p>Pág. 100, act. 8, 9</p>
			<p>Crear composiciones de dibujo técnico y artístico con el trazo de circunferencias y resolver problemas de tangencias empleando instrumentos de dibujo técnico.</p>	<p>Pág. 102, act. 10, 11</p>
			<p>Emplear correctamente herramientas y técnicas de expresión gráfico-plásticas secas y húmedas, en función de la finalidad creativa.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
			<p>Manejar y experimentar con instrumentos de dibujo técnico en composiciones geométricas.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
<p><b>Competencia específica 6.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p><b>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b>  - 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.</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p>	<p>Identificar singularidades del arte de las vanguardias del siglo XX y hacer uso ellas en sus creaciones.</p>	<p>Pág. 98, act. 7</p>





		- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.		
<p><b>Competencia específica 7.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>7.1</b> 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.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</li> </ul>	<p>Elaborar un proyecto artístico en equipo para diseñar un mensaje mural con el abecedario tangram empleando los trazos geométricos.</p>	<p><b>Nuestro reto.</b> <b>Diseñadores de un mensaje inspirador.</b></p>
<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.1</b> 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.</p> <p><b>8.2</b> 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.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> </ul>	<p>Participar en las situaciones de trabajo cooperativo, respetando el turno de palabra, en el desarrollo de composiciones de dibujo técnico y artístico.</p>	<p><b>Pág. 98, act. 6.</b> <b>Trabajamos por turnos</b></p> <p><b>Nuestro reto.</b> <b>Diseñadores de un mensaje inspirador.</b></p>
			<p>Generar manifestaciones artísticas, individuales y colectivas, siguiendo pautas establecidas del proceso creativo y las intenciones previas y empleando las capacidades expresivas de las formas geométricas.</p>	<p><b>Pág. 100, act. 8</b></p> <p><b>Nuestro reto.</b> <b>Diseñadores de un mensaje inspirador.</b></p>





	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.		Exponer el proceso y el resultado de composiciones geométricas y leer unos versos de creación propia en voz alta y cuidar la entonación.	Pág. 104, act. 13
			Difundir en el entorno escolar un mensaje mural para fomentar la motivación personal o el cumplimiento de alguna norma del centro.	Nuestro reto. Diseñadores de un mensaje inspirador.
			Colaborar de forma cooperativa con otros para solucionar juntos problemas que afectan a las sociedades y al mundo	
			Aplicar con destreza conocimientos de educación emocional con el fin de empatizar con las necesidades de los demás, autorregular nuestras emociones y actuar de manera compasiva	

## 2. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

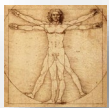
En la secuenciación propuesta dentro del bloque de Comunicación, esta situación de aprendizaje se imparte después de la situación de aprendizaje 1 *¿Un futuro del pasado?* (los textos predictivos) y antes de la situación de aprendizaje 3 *Verde es mi color* (las instrucciones).

Si se prefiere trabajar de forma interdisciplinar con otras áreas utilizando el tema de “El clima y el planeta”, la situación se trabajará antes de la situación 2 del bloque Reflexión sobre la Lengua *Paisajes urbanos*, y que la situación 2 del bloque Educación literaria *Fuga de personajes*.

EN QUÉ MOMENTO DE LA PROGRAMACIÓN DEL CURSO SE ENCUENTRA LA SA. SI HAY OPCIÓN DE DOBLE SECUENCIACIÓN SE INDICA TAMBIÉN.

## 3. Metodología





La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando a los alumnos a través de un audio sobre diferentes paisajes y unas fotografías relacionadas. Esto permitirá, mediante una serie de preguntas abiertas, la participación de todo el grupo clase, y además, ayudará a detectar los conocimientos previos que tienen sobre el tema. En esta primera parte, se presenta la situación de aprendizaje, los objetivos, y el reto que tendrán que conseguir.

**¡Vamos allá!** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

**Nuestro reto:** Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo el producto final que dará respuesta al reto inicial de la situación.

ESTE PÁRRAFO SERÁ PRÁCTICAMENTE IGUAL EN TODAS LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE. SIMPLEMENTE HABRÁ QUE CAMBIAR EL ELEMENTO QUE SE UTILIZA PARA LA ACTIVACIÓN

#### 4. Programas transversales

Los métodos pedagógicos más significativos que se trabajan en esta situación de aprendizaje son;

- Aprendizaje cooperativo: Contrastamos juntos (Rutina 1, 2, 4. Rutina equipos pensantes)
- Aprender a pensar y metacognición: Pasarela de aplicación
- Programa de comunicación: Entrenamos el ritmo y las pausas.

AQUÍ HAY QUE PONER LOS PROGRAMAS TRANSVERSALES QUE SE TRABAJAN EN LA SA. SI NO HAY ALGUNO, NO SE PONE.

#### 5. Productos

El entregable de esta situación de aprendizaje es un diario sobre cómo influye el tiempo atmosférico en el entorno y la exposición a sus compañeros.

(Si se tienen talleres ponerlos también como productos intermedios)

AQUÍ SE INDICA EL ENTREGABLE DE LA SA

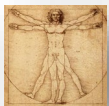
#### 6. Evaluación:

Escala de valoración del reto. Expresión escrita (autoevaluación)

- Escala de valoración del reto. Expresión oral (coevaluación)







- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Rúbrica de evaluación del trabajo cooperativo (autoevaluación y coevaluación)
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)
- Prueba de evaluación adaptada (heteroevaluación)

AQUÍ SE INDICAN LAS HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN QUE SE UTILIZAN EN LA SA

## 7. Recursos: Puedo ver algunos recursos en el libro, pero no todos

<b>En marcha</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivo. Kahoot</li><li>• Audio. Empezamos. Paisajes</li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>– Programación de aula</li><li>– Rúbrica Mis competencias (alumno y profesor)</li></ul></li><li>• Visor. Adaptación curricular</li></ul>
<b>Lectura</b>	<p>Audios:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Lectura. Ana de las tejas verdes</li><li>– Comprendo el texto. Act. 8. Ana de las tejas verdes</li></ul> <p>Documentos descargables:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Comprensión lectora</li><li>– Rúbrica comprensión lectora</li></ul>
<b>¡Vamos allá!</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vídeos:<ul style="list-style-type: none"><li>– ¡Vamos allá! Act. 1. El tiempo</li><li>– Rutina 1, 2, 4</li><li>– Rutina equipos pensantes</li></ul></li><li>• Organizador interactivo pasarela de aplicación</li></ul>
<b>Nuestro reto</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Caja de aula. Juego de comunicación. Los cuatro colores en Raya</li><li>• Vídeo. Entrenamos el ritmo y las pausas</li><li>• Audio. Nuestro reto Paso 1. Contamos nuestro diario</li><li>• Interactivo. Escala Nuestro reto expresión escrita</li><li>• Interactivo. Escala Nuestro reto expresión oral</li></ul>

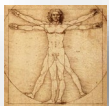




	<ul style="list-style-type: none"><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>– Plantilla del diario</li><li>– Escala Nuestro reto expresión escrita</li><li>– Escala Nuestro reto expresión oral</li></ul></li></ul>
<b>En resumen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>– Rúbrica Mis competencias (alumno)</li><li>– Autoevaluación</li><li>– Evaluación asignable</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>– Prueba de evaluación y escala de calificación</li><li>– Prueba de evaluación adaptada y escala de calificación</li><li>– Prueba de evaluación de la adaptación curricular y escala de calificación</li><li>– Rúbrica Mis competencias (profesor)</li></ul></li></ul>

RRDD E INTERACTIVOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE





## Situación de aprendizaje 8. LAS FORMAS POLIGONALES



Educación Plástica, Visual y Audiovisual . 1º de ESO

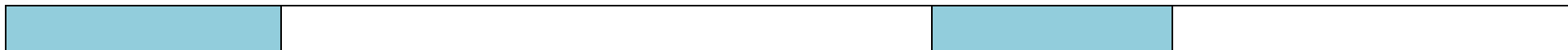


### Datos identificativos

Consigue tu Insignia...

<b>Título</b>	Las formas poligonales		
<b>Etapa</b>	ESO	<b>Curso</b>	1º
<b>Área</b>	Educación plástica, visual y audiovisual.		
<b>Vinculación con otras áreas</b>	<b>RELACIÓN DE ESTA SA CON OTRAS ÁREAS</b> . Esta situación de aprendizaje está relacionada con el área de Geografía e Historia, con el tema del Arte Contemporáneo. Además, está relacionada con el área de Matemáticas, con la geometría plana.		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	Cumplir con las tareas asignadas. Clasificar triángulos y cuadriláteros mediante mapas conceptuales y aprender a dibujarlos. Construir polígonos regulares por el método general. Trazar polígonos estrellados. Conocer las propuestas artísticas abstractas y figurativas del arte contemporáneo.		
<b>Intenciones educativas</b>	<i>Con esta situación de aprendizaje los alumnos comprenderán la importancia que tiene la geometría en el arte, la arquitectura y la vida cotidiana.</i> Los alumnos trabajarán las diversas formas poligonales que puede observar en manifestaciones artísticas, en la arquitectura y en su entorno. Además, los alumnos tomarán contacto con el arte contemporáneo y podrán explorar de diversas propuestas artísticas abstractas y figurativas.		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se realizará fundamentalmente en el aula. También se propone que puedan exponer sus producciones en otros espacios del centro. Además, se propone que puedan difundir sus trabajos en otros espacios fuera del centro escolar, como un centro de mayores.	<b>Temporalización</b>	8 sesiones +1





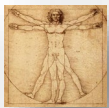
## 1. Conexión con los elementos curriculares

### OBJETIVOS DE ETAPA DE SECUNDARIA

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES
Competencia específica 1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y	1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y	A. Patrimonio artístico y cultural. - Los géneros artísticos.	Conocer las propuestas artísticas abstractas, figurativas y los nuevos soportes del arte Contemporáneo y	Pág. 120. Galería de imágenes.





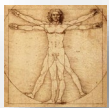
<p>artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1</p>	<p>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.</p> <p>1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</li> </ul>	<p>sus principales representantes en el contexto histórico y social.</p> <p>Conocer y valorar manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio y comprender la importancia de su conversación y preservación.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los géneros artísticos.</li> <li>- 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.</li> <li>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico</li> </ul>	<p>Investigar sobre artistas y describir sus propuestas a través del análisis de las formas poligonales en la pintura, la escultura y otras manifestaciones artísticas.</p> <p>Seleccionar y describir propuestas artísticas representativas del arte abstracto y figurativo</p>	<p>Pág. 107. Enlace web.</p> <p>Pág. 108, act. 3</p> <p>Pág. 110, act. 4, 5. Enlace web.</p> <p>Pág. 118, act. 11</p> <p>Pág. 120, act. 13</p>
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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</p>	<p>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</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico</li> </ul>	<p>Reconocer las formas poligonales según sus lados y diferenciar entre polígonos regulares e irregulares.</p> <p>Identificar y diferenciar triángulos según sus lados y sus ángulos en composiciones plásticas y su entorno.</p>	<p>Pág. 108, act, 3</p> <p>Pág. 108. Vídeo</p>





<p>que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p>	<p>y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p><b>4.2</b> 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.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	<p>Clasificar triángulos según sus lados y sus ángulos mediante mapas conceptuales</p>	<p><b>Pág. 108, act. 2.</b> <b>Aprender a pensar.</b> <b>Programa informático.</b></p>
			<p>Adquirir destrezas para construir los diferentes tipos de triángulos siguiendo unos pasos y aprender a dibujarlos.</p>	<p><b>Pág. 110. Vídeo</b></p>
			<p>Identificar y clasificar cuadriláteros mediante mapas conceptuales: paralelogramos, trapecios y trapecoides.</p>	<p><b>Pág. 112, act. 6.</b> <b>Aprender a pensar.</b></p>
			<p>Adquirir destrezas para construir los diferentes tipos de cuadriláteros siguiendo unos pasos y aprender a dibujarlos</p>	<p><b>Pág. 112. Vídeo</b></p>
			<p>Desarrollar destrezas para construir polígonos empleando materiales de dibujo técnico.</p>	<p><b>Pág. 118</b></p>
			<p>Adquirir destrezas para construir polígonos regulares por el método general siguiendo unos pasos: rectángulos, rombos y trapecios.</p>	<p><b>Pág. 116.</b></p>
			<p>Reconocer polígonos estrellados y adquirir destrezas para su trazo.</p>	<p><b>Pág. 118</b></p>
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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.</p>	<p><b>5.1</b> 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.</p> <p><b>5.2</b> Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> </ul>	<p>Elaborar composiciones plásticas bidimensionales y tridimensionales experimentando con los procedimientos para la construcción de diferentes formas geométricas: el triángulo.</p>	<p><b>Pág. 108, act. 1, 3</b> <b>Pág. 101, act. 4, 5</b></p>
			<p>Diseñar y elaborar composiciones geométricas creativas dibujando cuadriláteros atendiendo a sus características.</p>	<p><b>Pág. 112, act. 7, 8</b></p>

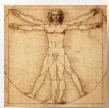




<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4</p>	<p>creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas</li> </ul>	<p>Diseñar y reproducir objetos y composiciones geométricas experimentando con la construcción de rectángulos, rombos y trapecios.</p>	<p>Pág. 116, act. 9, 10</p>
			<p>Construir polígonos regulares por el método general para reproducir diseños arquitectónicos creativos.</p>	<p>Pág. 118, act. 12</p>
			<p>Experimentar en la construcción de polígonos estrellados para la creación de elementos arquitectónicos decorativos.</p>	<p>Pág. 118, act. 11</p>
			<p>Realizar composiciones geométricas, de forma individual y colectiva, basadas en corrientes de arte Contemporáneo: <i>land art</i> y <i>pop art</i>.</p>	<p>Pág. 120, act. 13, 14</p>
			<p>Manejar y experimentar con instrumentos de dibujo técnico en composiciones geométricas.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
			<p>Emplear correctamente el herramientas y técnicas de expresión gráfico-plásticas, en función de la finalidad creativa: dibujo lineal y dibujo a mano alzada o el <i>collage</i>.</p>	<p>A lo largo de la situación de aprendizaje.</p>
<p><b>Competencia específica 6.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	<p><b>6.1</b> Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.</p> <p><b>6.2</b> Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p><b>A. Patrimonio artístico y cultural.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las formas geométricas en el arte y en el entorno.</li> </ul> <p>Patrimonio arquitectónico</p> <p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p>	<p>Identificar las singularidades de obras geométricas de Arte Contemporáneo, en la pintural, la arquitectura y el diseño y hacer uso de ellas en sus creaciones.</p>	<p>Pág. 108, act. 1, 3</p> <p>Pág. 110, act. 4, 5</p> <p>Pág. 118, act. 12</p>
			<p>Analizar de forma contextualizada obras del arte figurativo y abstracto y hacer uso de ellas para sus creaciones.</p>	<p>Pág. 120, act. 13, 14</p>







		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>		
<p><b>Competencia específica 7.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p><b>7.1</b> 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.</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> </ul>	<p>Elaborar un proyecto artístico colaborativo para diseñar y crear una colección mandalas con formas poligonales empleando herramientas de dibujo técnico.</p>	<p><b>Nuestro reto.</b> <b>Dibujantes de mandalas para el cuidado de todos.</b></p>
<p><b>Competencia específica 8.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>8.1</b> 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.</p> <p><b>8.2</b> 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.</p> <p><b>8.3</b> 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</p>	<p><b>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</li> <li>- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</li> </ul>	<p>Participar en las situaciones de trabajo cooperativo, cumpliendo con las tareas asignadas, en el desarrollo de producciones plásticas y manifestaciones artísticas.</p>	<p><b>Pág. 120, act. 13.</b> <b>Trabajamos por turnos.</b></p> <p><b>Nuestro reto.</b> <b>Dibujantes de mandalas para el cuidado de todos.</b></p>
			<p>Generar producciones de dibujo lineal y producciones artísticas siguiendo pautas establecidas del proceso creativo y las intenciones previas, empleando las capacidades expresivas de las formas poligonales.</p>	<p><b>Pág. 112, act. 8</b></p> <p><b>Pág. 120, act. 14</b></p>
			<p>Difundir creaciones en el centro escolar y con personas mayores y organizar exposiciones adaptando el proyecto al público destinatario.</p>	<p><b>Nuestro reto.</b> <b>Dibujantes de mandalas para el cuidado de todos.</b></p>
			<p>Empatizar con las necesidades de las personas lejanas y brindarles apoyo</p>	<p><b>Nuestro reto.</b> <b>Dibujantes de mandalas</b></p>





	las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.			para el cuidado de todos.
			Reconocer la vulnerabilidad constitutiva propia y la de todos	
			Visibilizar la red oculta de cuidados que hace posible la vida	
			Cuidar el registro del lenguaje, el contacto o la distancia social y las fórmulas de cortesía en el trato con los mayores	

## 2. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

En la secuenciación propuesta dentro del bloque de Comunicación, esta situación de aprendizaje se imparte después de la situación de aprendizaje 1 *¿Un futuro del pasado?* (los textos predictivos) y antes de la situación de aprendizaje 3 *Verde es mi color* (las instrucciones).

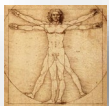
Si se prefiere trabajar de forma interdisciplinar con otras áreas utilizando el tema de “El clima y el planeta”, la situación se trabajará antes de la situación 2 del bloque Reflexión sobre la Lengua *Paisajes urbanos*, y que la situación 2 del bloque Educación literaria *Fuga de personajes*.

EN QUÉ MOMENTO DE LA PROGRAMACIÓN DEL CURSO SE ENCUENTRA LA SA. SI HAY OPCIÓN DE DOBLE SECUENCIACIÓN SE INDICA TAMBIÉN.

## 3. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.





**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando a los alumnos a través de un audio sobre diferentes paisajes y unas fotografías relacionadas. Esto permitirá, mediante una serie de preguntas abiertas, la participación de todo el grupo clase, y además, ayudará a detectar los conocimientos previos que tienen sobre el tema. En esta primera parte, se presenta la situación de aprendizaje, los objetivos, y el reto que tendrán que conseguir.

**¡Vamos allá!** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

**Nuestro reto:** Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo el producto final que dará respuesta al reto inicial de la situación.

ESTE PÁRRAFO SERÁ PRÁCTICAMENTE IGUAL EN TODAS LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE. SIMPLEMENTE HABRÁ QUE CAMBIAR EL ELEMENTO QUE SE UTILIZA PARA LA ACTIVACIÓN

#### 4. Programas transversales

Los métodos pedagógicos más significativos que se trabajan en esta situación de aprendizaje son:

Aprendizaje cooperativo: Contrastamos juntos (Rutina 1, 2, 4. Rutina equipos pensantes)

Aprender a pensar y metacognición: Pasarela de aplicación

- Programa de comunicación: Entrenamos el ritmo y las pausas.

AQUÍ HAY QUE PONER LOS PROGRAMAS TRANSVERSALES QUE SE TRABAJAN EN LA SA. SI NO HAY ALGUNO, NO SE PONE.

#### 5. Productos:

El entregable de esta situación de aprendizaje es un diario sobre cómo influye el tiempo atmosférico en el entorno y la exposición a sus compañeros.

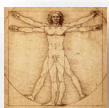
(Si se tienen talleres ponerlos también como productos intermedios)

AQUÍ SE INDICA EL ENTREGABLE DE LA SA

#### 6. Evaluación

- Escala de valoración del reto. Expresión escrita (autoevaluación)
- Escala de valoración del reto. Expresión oral (coevaluación)





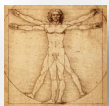
- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Rúbrica de evaluación del trabajo cooperativo (autoevaluación y coevaluación)
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)
- Prueba de evaluación adaptada (heteroevaluación)

AQUÍ SE INDICAN LAS HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN QUE SE UTILIZAN EN LA SA

**7. Recursos:** Puedo ver algunos recursos en el libro, pero no todos

<b>En marcha</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactivo. Kahoot</li> <li>• Audio. Empezamos. Paisajes</li> <li>• Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Programación de aula</li> <li>– Rúbrica Mis competencias (alumno y profesor)</li> </ul> </li> <li>• Visor. Adaptación curricular</li> </ul>
<b>Lectura</b>	<p>Audios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Lectura. Ana de las tejas verdes</li> <li>– Comprendo el texto. Act. 8. Ana de las tejas verdes</li> </ul> <p>Documentos descargables:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Comprensión lectora</li> <li>– Rúbrica comprensión lectora</li> </ul>
<b>¡Vamos allá!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vídeos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– ¡Vamos allá! Act. 1. El tiempo</li> <li>– Rutina 1, 2, 4</li> <li>– Rutina equipos pensantes</li> </ul> </li> <li>• Organizador interactivo pasarela de aplicación</li> </ul>
<b>Nuestro reto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja de aula. Juego de comunicación. Los cuatro colores en Raya</li> <li>• Vídeo. Entrenamos el ritmo y las pausas</li> <li>• Audio. Nuestro reto Paso 1. Contamos nuestro diario</li> <li>• Interactivo. Escala Nuestro reto expresión escrita</li> <li>• Interactivo. Escala Nuestro reto expresión oral</li> </ul>

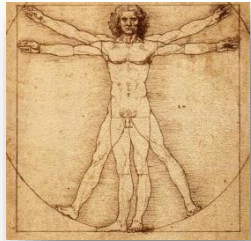




	<ul style="list-style-type: none"><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>– Plantilla del diario</li><li>– Escala Nuestro reto expresión escrita</li><li>– Escala Nuestro reto expresión oral</li></ul></li></ul>
<b>En resumen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>– Rúbrica Mis competencias (alumno)</li><li>– Autoevaluación</li><li>– Evaluación asignable</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>– Prueba de evaluación y escala de calificación</li><li>– Prueba de evaluación adaptada y escala de calificación</li><li>– Prueba de evaluación de la adaptación curricular y escala de calificación</li><li>– Rúbrica Mis competencias (profesor)</li></ul></li></ul>

RRDD E INTERACTIVOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE





# ANEXO 2

## SITUACIONES DE APRENDIZAJE

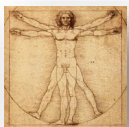
DIBUJO TÉCNICO 1

1º de Bachillerato

Programación Didáctica Dibujo Técnico 1



**Ubaldo Garrido González**  
*Jefe Departamento de Dibujo . IES Calisto y Melibea.* Santa Marta de Tormes (Salamanca)

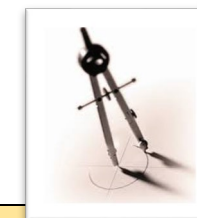


## Situación de aprendizaje 1. Geometría Plana. Trazados Geométricos en el plano



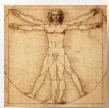
DIBUJO TÉCNICO 1 . 1º de Bachillerato

### Datos identificativos



<b>Título</b>	<b>Geometría Plana. TRAZADOS GEOMÉTRICOS EN EL PLANO</b>		
<b>Etapas</b>	Bachillerato	<b>Curso</b>	1.º
<b>Área</b>	Dibujo Técnico		
<b>Vinculación con otras áreas</b>	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología e Ingeniería.		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	Identificar la relación de paralelismo y su trazado. Trazar perpendiculares en diferentes contextos. Trabajar con segmentos y hacer operaciones con ellos. Construir ángulos y entender sus relaciones.		
<b>Intenciones educativas</b>	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivas, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	<b>Temporalización</b>	6 sesiones





## 1. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.</li> <li>• Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.</li> <li>• 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 hacia el medioambiente.</li> <li>• Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.</li> </ul>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES • EC: Evidencia clave
<p><b>Competencia específica 1</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.</p>	<p>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.</p>	<p><b>A. Fundamentos geométricos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.</li> <li>▪ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</li> </ul>	Realizar trazados geométricos sencillos haciendo uso de la escuadra y el cartabón.	Pág. 11, acts. 1 y 2 Pág. 22, acts. 1 (EC), 2 y 3a
			Comprender la composición geométrica descrita en un enunciado y determinar gráficamente los lugares geométricos indicados.	Pág. 20, act. 3 Pág. 21, act. 8 Pág. 22, acts. 3b y 4 (EC) Pág. 23, acts. 17 y 18
			Realizar operaciones con segmentos.	Pág. 13, act. 3 Pág. 20, acts. 1 y 2 Pág. 21, act. 6 Pág. 22, acts. 5 (EC), 6 y 7 Pág. 23, acts. 15, 16, 21 y 23
			Resolver geoméricamente operaciones aritméticas.	Pág. 22, acts. 8, 9, 10, 11, 12 (EC), 13 y 14 Pág. 23, acts. 20 y 22
<p><b>Competencia específica 2</b> Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfica-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</p>	<p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p>	<p>Dibujar ángulos haciendo uso de instrumentos y de técnicas geométricas.</p>	Pág. 16, act. 4	





				<p>Pág. 17, act. 5</p> <p>Pág. 20, act. 4</p> <p>Pág. 21, acts. 6 y 7</p> <p>Pág. 23, act. 19</p>
<p><b>Competencia específica 5</b> 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 2D y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.</p>	<p><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<p>Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	<p>Pág. 25, acts. 1, 2, 3, 4 y 5</p>

EC: Evidencia clave

### 1. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

La situación de aprendizaje se encuadra en la secuenciación propuesta dentro del bloque de *Geometría plana*. Para dar sentido al desarrollo del bloque, este contenido temático se imparte como primera situación de aprendizaje.

### 2. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando al alumnado a través de una lectura en la que se le introduce en una situación real y explica de manera práctica la relación de la situación de aprendizaje con su mundo cercano. Esto permitirá la participación y la motivación de toda la clase. En esta primera parte, se lanza una pregunta que sirve para comenzar a trabajar los contenidos.





¡Vamos allá!: Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo los distintos entregables que dará respuesta a la situación de aprendizaje.

**Conceptos clave:** Se lleva a cabo un resumen de los contenidos principales tratados en la situación de aprendizaje.

**Actividades finales:** Finalmente, se plantean una serie de actividades clave resueltas, que permiten conocer la síntesis de lo principal y fundamental de los contenidos trabajados, pero que, al estar resueltas, aseguran el proceso de aprendizaje. También se plantean actividades finales para que se trabajen de manera individual o en grupo y se asienten los conocimientos adquiridos. Por último, en la sección *Nos proyectamos* los alumnos usarán diferentes herramientas CAD que les permitirán realizar los contenidos dados en la situación de aprendizaje en un entorno digital.

### 3. Productos

Los entregables consistirán en una serie de láminas con las distintas construcciones planteadas a lo largo de la situación y, además, entregables en la herramienta CAD GeoEnzo.

### 4. Evaluación

- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)

### 5. Recursos

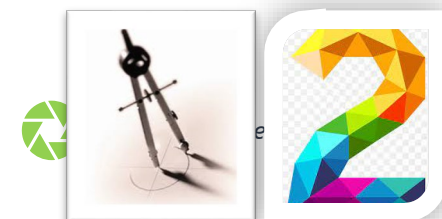
En marcha	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lectura. Empezamos</li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>- Programación de aula</li><li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li></ul></li><li>• Visor. Adaptación curricular</li></ul>
-----------	--

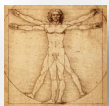




<b>¡Vamos allá!</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Documentos descargables (están marcados con el icono a lo largo del proyecto en la parte de teoría):<ul style="list-style-type: none"><li>- Refuerzo</li><li>- Consolidación</li><li>- Profundización</li></ul></li></ul>
<b>Conceptos clave</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Resumen</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>- Prueba de evaluación y escala de calificación</li></ul></li></ul>
<b>Actividades finales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li><li>- Autoevaluación</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rúbrica Mis competencias (profesor)</li></ul></li></ul>

**Situación de aprendizaje 1. Bloque 1. Geometría Plana. Trazado de Polígonos**





## 1. Datos identificativos

<b>Título</b>	<b>Trazado de polígonos</b>		
<b>Etapa</b>	Bachillerato	<b>Curso</b>	1.º
<b>Área</b>	Dibujo Técnico 1		
<b>Vinculación con otras áreas</b>	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología-		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	Identificar y trazar triángulos y sus elementos. Clasificar y construir cuadriláteros. Dibujar y conocer los polígonos regulares. Trabajar con polígonos regulares estrellados.		
<b>Intenciones educativas</b>	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivas, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	<b>Temporalización</b>	8 sesiones

## 2. Conexión con los elementos curriculares

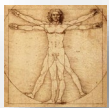




OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.</li> <li>• Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.</li> <li>• 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 hacia el medioambiente.</li> <li>• Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.</li> </ul>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.</p>	<p>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.</p>	<p><b>A. Fundamentos geométricos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.</li> <li>▪ Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.</li> <li>▪ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</li> </ul>	<p>Construir triángulos conociendo sus lados, sus ángulos, sus rectas o sus puntos notables.</p>	<p>Pág. 27, act. 1 Pág. 29, acts. 2 y 3 Pág. 42, acts. 1 y 2 Pág. 44, acts. 1, 2, 3 y 12 (EC) Pág. 45, acts. 17, 18, 19, 20, 21, 22 y 23</p>
			<p>Construir cuadriláteros conociendo sus elementos y las relaciones entre ellos</p>	<p>Pág. 31, acts. 4 y 5 Pág. 42, acts. 3 y 4 Pág. 43, acts. 5, 6 y 7 Pág. 44, acts. 4 (EC), 5, 6, 7, 8, 9 y 10 Pág. 45, act. 24</p>
			<p>Construir polígonos regulares mediante métodos generales</p>	<p>Pág. 35, act. 6 Pág. 37, act. 7 Pág. 43, acts. 8 y 9 Pág. 44, acts. 11, 13, 14, 15 y 16 Pág. 45, acts. 25, 26 (EC), 27, 28, 29 y 30</p>
<p><b>Competencia específica 2</b> Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfica-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</p>	<p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p>2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.</p>	<p>Dibujar polígonos estrellados.</p>	<p>Pág. 39, acts. 8 y 9 Pág. 45, acts. 31 (EC) y 32</p>	





<p><b>Competencia específica 5</b> 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 2D y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<p>Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	<p>Pág. 47, acts. 1, 2, 3, 4, 5 y 6</p>
---	---	--	---	---

EC: Evidencia clave

### 3. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

La situación de aprendizaje se encuadra en la secuenciación propuesta dentro del bloque de *Geometría plana*. Para dar sentido al desarrollo del bloque, este contenido temático se imparte como segunda situación de aprendizaje.

### 4. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

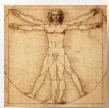
**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando al alumnado a través de una lectura en la que se le introduce en una situación real y explica de manera práctica la relación de la situación de aprendizaje con su mundo cercano. Esto permitirá la participación y la motivación de toda la clase. En esta primera parte, se lanza una pregunta que sirve para comenzar a trabajar los contenidos.

**¡Vamos allá!** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo los distintos entregables que dará respuesta a la situación de aprendizaje.







**Conceptos clave:** Se lleva a cabo un resumen de los contenidos principales tratados en la situación de aprendizaje.

**Actividades finales:** Finalmente, se plantean una serie de actividades clave resueltas, que permiten conocer la síntesis de lo principal y fundamental de los contenidos trabajados, pero que, al estar resueltas, aseguran el proceso de aprendizaje. También se plantean actividades finales para que se trabajen de manera individual o en grupo y se asienten los conocimientos adquiridos. Por último, en la sección *Nos proyectamos* los alumnos usarán diferentes herramientas CAD que les permitirán realizar los contenidos dados en la situación de aprendizaje en un entorno digital.

### 5. Productos

Los entregables consistirán en una serie de láminas con las distintas construcciones planteadas a lo largo de la situación y, además, entregables en la herramienta CAD GeoGebra (I).

### 6. Evaluación

- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)

### 7. Recursos:

<b>En marcha</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura. Empezamos</li> <li>• Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Programación de aula</li> <li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li> </ul> </li> <li>• Visor. Adaptación curricular</li> </ul>
<b>¡Vamos allá!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documentos descargables (están marcados con el icono a lo largo del proyecto en la parte de teoría):             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Refuerzo</li> <li>- Consolidación</li> <li>- Profundización</li> </ul> </li> </ul>
<b>Conceptos clave</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactivos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Resumen</li> </ul> </li> <li>• Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prueba de evaluación y escala de calificación</li> </ul> </li> </ul>



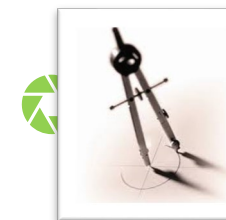


**Actividades finales**

- Interactivos:
  - Rúbrica Mis competencias (alumno)
  - Autoevaluación
- Documentos descargables:
  - Rúbrica Mis competencias (profesor)

**Situación de aprendizaje 3. Bloque 1. GP. Proporcionalidad, Semejanza, Equivalencia**

DIBUJO TÉCNICO I . 1º de Bachillerato

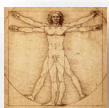


aprendizaje . 10



### 1. Datos identificativos

<b>Título</b>	<b>Proporcionalidad, semejanza y equivalencia</b>		
<b>Etapa</b>	Bachillerato	<b>Curso</b>	1.º
<b>Área</b>	<b>Dibujo Técnico 1</b>		
<b>Vinculación con otras áreas</b>	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	Valorar la utilidad de la proporción y de la sección áurea. Diferenciar los conceptos de igualdad, semejanza, escala, equivalencia y homotecia. Trabajar con series lineales y simetrías centrales y axiales. Entender los movimientos de traslación y giro.		
<b>Intenciones educativas</b>	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivas, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	<b>Temporalización</b>	8 sesiones

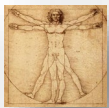


## 2. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.</li> <li>• Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.</li> <li>• 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 hacia el medioambiente.</li> <li>• Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.</li> </ul>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.</p>	<p>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.</p>	<p><b>A. Fundamentos geométricos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</li> <li>▪ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.</li> <li>▪ Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.</li> <li>▪ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</li> </ul>	<p>Resolver problemas geométricos en cuya solución es preciso determinar relaciones de proporcionalidad y semejanza.</p>	<p>Pág. 50, act. 1 (EC) Pág. 66, acts. 1 y 2 Pág. 68, acts. 4 y 5</p>
			<p>Dibujar figuras iguales, semejantes y proporcionales a una figura dada.</p>	<p>Pág. 53, acts. 2 y 3 Pág. 54, act. 4</p>
<p><b>Competencia específica 2</b> Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfica-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</p>	<p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p>2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.</p>		<p>Conocer y aplicar el concepto de escala.</p>	<p>Pág. 55, act. 5 (EC) Pág. 66, acts. 3, 4 y 5 Pág. 68, acts. 6, 7, 8, 9 y 10 Pág. 69, acts. 11 y 12</p>
			<p>Construir figuras geométricas planas que cumplen ciertas condiciones haciendo uso de las transformaciones geométricas elementales.</p>	<p>Pág. 57, acts. 6, 7 y 8 Pág. 59, act. 9 Pág. 67, act. 6 Pág. 68, acts. 1, 2 y 3 Pág. 69, acts. 16, 17, 18, 19, 20, 21</p>
			<p>Resolver problemas geométricos en los que intervienen razones simples o razones dobles.</p>	<p>Pág. 60, acts. 10 y 11 Pág. 67, act. 7 Pág. 69, acts. 13 y 14</p>





			Trazar figuras simétricas a una dada, respecto a un punto y respecto a un eje.	Pág. 61, acts. 12 y 13 Pág. 67, act. 8 Pág. 69, act. 22 (EC)
			Comprender la traslación y el giro de elementos.	Pág. 62, acts. 14 y 15 Pág. 63, acts. 16 y 17 Pág. 67, act. 9 Pág. 69, acts. 23 y 24 (EC)
<p><b>Competencia específica 5</b> 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 2D y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.</p>	<p><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<p>Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	<p>Pág. 70, acts. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11</p>

EC: Evidencia clave

### 3. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

La situación de aprendizaje se encuadra en la secuenciación propuesta dentro del bloque de *Geometría plana*. Para dar sentido al desarrollo del bloque, este contenido temático se imparte como tercera situación de aprendizaje.

### 4. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando al alumnado a través de una lectura en la que se le introduce en una situación real y explica de manera práctica la relación de la situación de aprendizaje con su mundo cercano. Esto permitirá la participación y la motivación de todo el grupo clase. En esta primera parte, se lanza una pregunta que sirve para comenzar a trabajar los contenidos.





¡Vamos allá!: Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo los distintos entregables que dará respuesta a la situación de aprendizaje.

**Conceptos clave:** Se lleva a cabo un resumen de los contenidos principales tratados en la situación de aprendizaje.

**Actividades finales:** Finalmente, se plantean una serie de actividades clave resueltas, que permiten conocer la síntesis de lo principal y fundamental de los contenidos trabajados, pero que, al estar resueltas, aseguran el proceso de aprendizaje. También se plantean actividades finales para que se trabajen de manera individual o en grupo y se asienten los conocimientos adquiridos. Por último, en la sección *Nos proyectamos* los alumnos usarán diferentes herramientas CAD que les permitirán realizar los contenidos dados en la situación de aprendizaje en un entorno digital.

### 5. Productos

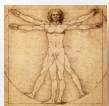
Los entregables consistirán en una serie de láminas con las distintas construcciones planteadas a lo largo de la situación y, además, entregables en la herramienta CAD GeoGebra (II).

### 6. Evaluación

- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)

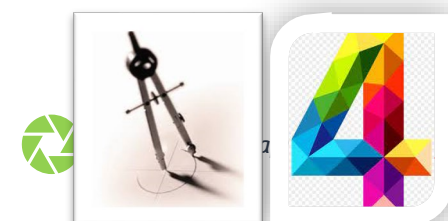
### 7. Recursos

En marcha	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura. Empezamos</li> <li>• Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Programación de aula</li> <li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li> </ul> </li> <li>• Visor. Adaptación curricular</li> </ul>
-----------	---

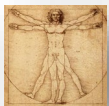


<b>¡Vamos allá!</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Documentos descargables (están marcados con el icono a lo largo del proyecto en la parte de teoría):<ul style="list-style-type: none"><li>- Refuerzo</li><li>- Consolidación</li><li>- Profundización</li></ul></li></ul>
<b>Conceptos clave</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Resumen</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>- Prueba de evaluación y escala de calificación</li></ul></li></ul>
<b>Actividades finales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li><li>- Autoevaluación</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rúbrica Mis competencias (profesor)</li></ul></li></ul>

**Situación de aprendizaje 4. Bloque 1. Geometría Plana. Trazado de Tangencias**







## 1. Datos identificativos

<b>Título</b>	<b>Trazado de Tangencias</b>		
<b>Etapa</b>	Bachillerato	<b>Curso</b>	1.º
<b>Área</b>	<b>Dibujo Técnico 1</b>		
<b>Vinculación con otras áreas</b>	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	Identificar aplicaciones de las tangencias. Trazar rectas tangentes a una o dos circunferencias. Trazar circunferencias tangentes conociendo el radio. Enlazar rectas y circunferencias de forma continua.		
<b>Intenciones educativas</b>	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivas, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	<b>Temporalización</b>	8 sesiones

## 2. Conexión con los elementos curriculares





OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.</li> <li>• Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.</li> <li>• 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 hacia el medioambiente.</li> <li>• Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.</li> </ul>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.</p>	<p>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.</p>	<p><b>A. Fundamentos geométricos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandria.</li> <li>▪ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.</li> <li>▪ Tangencias básicas. Curvas técnicas.</li> <li>▪ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</li> </ul>	<p>Dada una figura geométrica, saber indicar los puntos de tangencia entre sus diferentes elementos y los centros de los distintos arcos que la componen.</p>	<p>Pág. 74, act. 1 Pág. 83, act. 6 Pág. 86, acts. 1 y 2 (EC)</p>
			<p>Saber trazar tramos rectos, arcos y circunferencias que cumplen ciertas condiciones de tangencia.</p>	<p>Pág. 75, act. 2 (EC) Pág. 76, act. 3 Pág. 77, act. 4 Pág. 78, act. 5 Pág. 83, acts. 6 y 7 Pág. 86, acts. 1, 4 Pág. 89, acts. 8 y 9</p>
<p><b>Competencia específica 2</b> Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfica-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</p>	<p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p>2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.</p>		<p>Saber enlazar una serie de puntos y trazar a partir de ellos un recorrido curvo continuo.</p>	<p>Pág. 86, act. 3 (EC) Pág. 88, acts. 5, 6 y 7</p>
			<p>A partir de los centros y puntos de tangencia, saber reproducir una figura enlazando de forma correcta los distintos tramos rectos y curvos.</p>	<p>Pág. 86, act. 4 Pág. 87, acts. 5, 6 y 7 (EC) Pág. 88, acts. 1, 2, 3 y 4 Pág. 89, acts. 10, 11, 12 y 13</p>





<p><b>Competencia específica 5</b> 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 2D y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.</p>	<p><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<p>Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	<p>Pág. 91, acts. 1, 2, 3 y 4</p>
---	--	--	---	-----------------------------------

**EC: Evidencia clave**

### 3. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

La situación de aprendizaje se encuadra en la secuenciación propuesta dentro del bloque de *Geometría plana*. Para dar sentido al desarrollo del bloque, este contenido temático se imparte como cuarta situación de aprendizaje.

### 4. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando al alumnado a través de una lectura en la que se le introduce en una situación real y explica de manera práctica la relación de la situación de aprendizaje con su mundo cercano. Esto permitirá la participación y la motivación de toda la clase. En esta primera parte, se lanza una pregunta que sirve para comenzar a trabajar los contenidos.

**¡Vamos allá!** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).





Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo los distintos entregables que dará respuesta a la situación de aprendizaje.

**Conceptos clave:** Se lleva a cabo un resumen de los contenidos principales tratados en la situación de aprendizaje.

**Actividades finales:** Finalmente, se plantean una serie de actividades clave resueltas, que permiten conocer la síntesis de lo principal y fundamental de los contenidos trabajados, pero que, al estar resueltas, aseguran el proceso de aprendizaje. También se plantean actividades finales para que se trabajen de manera individual o en grupo y se asienten los conocimientos adquiridos. Por último, en la sección *Nos proyectamos* los alumnos usarán diferentes herramientas CAD que les permitirán realizar los contenidos dados en la situación de aprendizaje en un entorno digital.

### 5. Productos

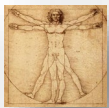
Los entregables consistirán en una serie de láminas con las distintas construcciones planteadas a lo largo de la situación y, además, entregables en la herramienta CAD AutoCAD (I).

### 6. Evaluación

- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)

### 7. Recursos:

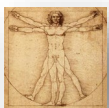
En marcha	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura. Empezamos</li> <li>• Documentos descargables:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Programación de aula</li> <li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li> </ul> </li> <li>• Visor. Adaptación curricular</li> </ul>
¡Vamos allá!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documentos descargables (están marcados con el icono a lo largo del proyecto en la parte de teoría):               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Refuerzo</li> </ul> </li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>- Consolidación</li><li>- Profundización</li></ul>
<b>Conceptos clave</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Resumen</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>- Prueba de evaluación y escala de calificación</li></ul></li></ul>
<b>Actividades finales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li><li>- Autoevaluación</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rúbrica Mis competencias (profesor)</li></ul></li></ul>

**Situación de aprendizaje 5. Bloque 1. Geometría Plana. Curvas Técnicas**

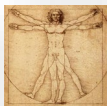




### 1. Datos identificativos

<b>Título</b>	<b>Curvas técnicas</b>		
<b>Etapa</b>	Bachillerato	<b>Curso</b>	1.º
<b>Área</b>	<b>Dibujo Técnico 1</b>		
<b>Vinculación con otras áreas</b>	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	Diferenciar y trazar óvalos y ovoides. Identificar y construir distintos tipos de volutas. Conocer la forma en que se generan las espirales. Diferenciar las hélices cilíndrica, cónica y esférica.		
<b>Intenciones educativas</b>	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresivas, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, primero sencillos y luego más complejos.		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después, accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado <i>Nos proyectamos</i> , ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	<b>Temporalización</b>	8 sesiones





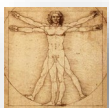
## 2. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.</li> <li>• Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.</li> <li>• 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 hacia el medioambiente.</li> <li>• Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.</li> </ul>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 1</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.</p>	<p>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.</p>	<p><b>A. Fundamentos geométricos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</li> <li>▪ Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.</li> <li>▪ Tangencias básicas. Curvas técnicas.</li> <li>▪ Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.</li> </ul>	<p>A partir de las propiedades de las curvas técnicas, saber construir figuras planas que incorporan óvalos u ovoides en su trazado.</p>	<p>Pág. 95, acts. 1 y 2 Pág. 102, acts. 1 y 2 Pág. 104, acts. 1 y 2 Pág. 104, acts. 5 y 6 Pág. 105, act. 9 Pág. 105, act. 13 (EC)</p>
			<p>A partir de las propiedades de las curvas técnicas, saber construir figuras planas que incorporan volutas o espirales en su trazado.</p>	<p>Pág. 102, act. 3 Pág. 103, act. 4 (EC) Pág. 104, act. 3 (EC) y 4 Pág. 105, act. 12</p>
<p><b>Competencia específica 2</b> Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfica-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente</p>	<p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y</p>		<p>Realizar dibujos que representan figuras tridimensionales que incorporan hélices.</p>	<p>Pág. 103, acts. 5 y 6 Pág. 104, act. 7 Pág. 105, act. 8 Pág. 105, act. 10</p>







<p>operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</p>	<p>propiedades de la geometría plana.</p> <p>2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.</p>		<p>Analizar y reproducir curvas geométricas presentes en la naturaleza.</p>	<p>Pág. 103, act. 6 Pág. 105, act. 11 (EC)</p>
<p><b>Competencia específica 5</b> 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 2D y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<p>Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	<p>Pág. 107, acts. 1, 2, 3 y 4</p>

EC: Evidencia clave

### 3. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

La situación de aprendizaje se encuadra en la secuenciación propuesta dentro del bloque de *Geometría plana*. Para dar sentido al desarrollo del bloque, este contenido temático se imparte como quinta situación de aprendizaje.

### 4. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando al alumnado a través de una lectura en la que se le introduce en una situación real y explica de manera práctica la relación de la situación de aprendizaje con su mundo cercano. Esto permitirá la participación y la motivación de todo el grupo clase. En esta primera parte, se lanza una pregunta que sirve para comenzar a trabajar los contenidos.

**¡Vamos allá!** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).



Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo los distintos entregables que dará respuesta a la situación de aprendizaje.

**Conceptos clave:** Se lleva a cabo un resumen de los contenidos principales tratados en la situación de aprendizaje.

**Actividades finales:** Finalmente, se plantean una serie de actividades clave resueltas, que permiten conocer la síntesis de lo principal y fundamental de los contenidos trabajados, pero que, al estar resueltas, aseguran el proceso de aprendizaje. También se plantean actividades finales para que se trabajen de manera individual o en grupo y se asienten los conocimientos adquiridos. Por último, en la sección *Nos proyectamos* los alumnos usarán diferentes herramientas CAD que les permitirán realizar los contenidos dados en la situación de aprendizaje en un entorno digital.

## 5. Productos

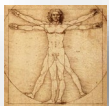
Los entregables consistirán en una serie de láminas con las distintas construcciones planteadas a lo largo de la situación y, además, entregables en la herramienta CAD QCAD.

## 6. Evaluación

- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)

## 7. Recursos

<b>En marcha</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura. Empezamos</li> <li>• Documentos descargables:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Programación de aula</li> <li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li> </ul> </li> <li>• Visor. Adaptación curricular</li> </ul>
<b>¡Vamos allá!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documentos descargables (están marcados con el icono a lo largo del proyecto en la parte de teoría):               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Refuerzo</li> <li>- Consolidación</li> </ul> </li> </ul>



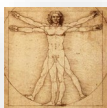
	- Profundización
<b>Conceptos clave</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Resumen</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>- Prueba de evaluación y escala de calificación</li></ul></li></ul>
<b>Actividades finales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li><li>- Autoevaluación</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rúbrica Mis competencias (profesor)</li></ul></li></ul>



### 1. Datos identificativos

<b>Título</b>	<b>Sistema diédrico</b>		
<b>Etapa</b>	Bachillerato	<b>Curso</b>	1º
<b>Área</b>			
<b>Vinculación con otras áreas</b>	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.-		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	Representar puntos, rectas y planos en sistema diédrico. Determinar intersecciones entre planos y rectas. Establecer relaciones de paralelismo y perpendicularidad. Determinar distancias entre puntos, rectas y planos.		
<b>Intenciones educativas</b>	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas primero sencillos y luego más complejos.		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado Nos proyectamos, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	<b>Temporalización</b>	15 sesiones





## 6. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.</li> <li>• Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.</li> <li>• 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 hacia el medio ambiente.</li> <li>• Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.</li> </ul>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2. Y CE3.</p>	<p>3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.</p> <p>3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p><b>B.- Geometría proyectiva.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fundamentos de la geometría proyectiva</li> <li>▪ Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.</li> <li>▪ Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.</li> </ul>	<p>Representar puntos en sistema diédrico y conocer sus distintas posiciones.</p>	<p>Pág. 120, act. 1 Pág. 138, act. 1, 2, 3 Pág. 140, act. 1, 2</p>
			<p>Representar rectas en sistema diédrico y conocer sus distintas posiciones.</p>	<p>Pág. 122, act. 2 Pág. 140, act. 3</p>
			<p>Representar planos en sistema diédrico y conocer sus distintas posiciones. Representar rectas incluidas en planos.</p>	<p>Pág. 126, acts. 3 y 4 Pág. 130, act. 7 Pág. 140, act. 4, 5, 6 (EC), 8, 9, 10 Pág. 141, act. 11, 13</p>
			<p>Representar la tercera proyección y a partir de las proyecciones horizontal y vertical de una pieza, saber trazar la tercera proyección.</p>	<p>Pág. 128, act. 5 Pág. 129, act. 6 Pág. 140, act. 7, 8</p>
			<p>Hallar la intersección entre recta-plano y plano-plano y comprender los procesos para su realización gráfica</p>	<p>Pág. 131, act. 8 Pág. 132, act. 9 Pág. 141, act. 14, 15 (EC), 16</p>



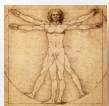
			Comprender las relaciones de paralelismo entre rectas, planos y recta y plano.	Pág. 141, act. 12, 17 (EC), 18
			Comprender las relaciones de perpendicularidad entre rectas, planos y recta y plano.	Pág. 134, act. 10 y 11 Pág. 141, act. 19
			Hallar distancias entre los elementos punto, recta y plano.	Pág. 139, act. 4, 5, 6 y 7 Pág. 141, act. 20 y 21 (EC)
<p><b>Competencia específica 5.</b>                  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 2 y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p><b>5.2</b> Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>▪ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</li> <li>▪ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.</li> <li>▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<p>Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	Pág. 143, act. 1, 2, 3 y 4

### 1.1 Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

La situación de aprendizaje se encuadra en la secuenciación propuesta dentro del bloque de *Geometría proyectiva*. Para dar sentido al desarrollo del bloque, este contenido temático se imparte como primera situación de aprendizaje.

### 1. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.



**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando al alumnado a través de una lectura en la que se le introduce en una situación real y explica de manera práctica la relación de la situación de aprendizaje con su mundo cercano. Esto permitirá, la participación y la motivación de todo el grupo clase. En esta primera parte, se lanza una pregunta que sirve para comenzar a trabajar los contenidos.

**¡Vamos allá!:** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo los distintos entregables que dará respuesta a la situación de aprendizaje.

**Conceptos clave:** Se lleva a cabo un resumen de los contenidos principales tratados en la situación de aprendizaje.

**Actividades finales** Finalmente, se plantean una serie de actividades clave resueltas, que permiten conocer la síntesis de lo principal y fundamental de los contenidos trabajados, pero que al estar resueltas, aseguran el proceso de aprendizaje. También se plantean actividades finales para que se trabajen de manera individual y/o en grupo y se asienten los conocimientos adquiridos. Por último, en la sección Nos proyectamos los alumnos usarán diferentes herramientas CAD que les permitirán realizar los contenidos dados en la situación de aprendizaje en un entorno digital.

## 2. Productos:

Los entregables consistirán en una serie de láminas con las distintas construcciones planteadas a lo largo de la situación y, además, entregables en la herramienta CAD Blender(I).

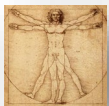
## 3. Evaluación:

- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)

## 4. Recursos:

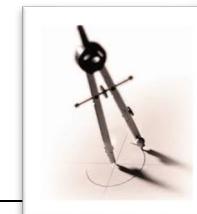






<b>En marcha</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Lectura. Empezamos.</li><li>•Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>- Programación de aula</li><li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li></ul></li><li>•Visor. Adaptación curricular</li></ul>
<b>¡Vamos allá!</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Documentos descargables: (están marcados con el icono a lo largo del proyecto en la parte de teoría)<ul style="list-style-type: none"><li>- Refuerzo</li><li>- Consolidación</li></ul></li></ul>
<b>Conceptos clave</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Resumen</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>- Prueba de evaluación y escala de calificación</li></ul></li></ul>
<b>Actividades finales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li><li>- Autoevaluación</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rúbrica Mis competencias (profesor)</li></ul></li></ul>

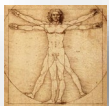




1. Datos identificativos

<b>Título</b>	Sistema de planos acotados.		
<b>Etap</b>	Bachillerato	<b>Curso</b>	1º
<b>Área</b>			
<b>Vinculación con otras áreas</b>	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.-		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	Conocer el punto en sistema acotado. Representar y graduar la recta en sistema acotado. Conocer el plano y las rectas contenidas en él en sistema acotado. Trabajar con terrenos.		
<b>Intenciones educativas</b>	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas primero sencillos y luego más complejos.		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado Nos proyectamos, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	<b>Temporalización</b>	6 sesiones





--	--	--

## 2. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.</li> <li>• Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.</li> <li>• 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 hacia el medio ambiente.</li> <li>• Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.</li> </ul>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES
<b>Competencia específica 3.</b> Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.  Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2. Y CE3.	<b>3.3.</b> Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.  <b>3.5.</b> Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	<b>B.- Geometría proyectiva.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fundamentos de la geometría proyectiva</li> <li>▪ Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.</li> </ul>	Saber trazar puntos, rectas y planos en el sistema de planos acotados a partir de los datos descritos en un enunciado.	Pág. 149, act. 1 y 2 Pág. 154, act. 1, 3 Pág. 156, act. 1 (EC), 2 Pág. 157, act. 6, 7 (EC)
			A partir de la representación en perspectiva de una pieza, saber dibujar las proyecciones de la misma en el sistema acotado.	Pág. 149, act. 2 Pág. 154, act. 2, 3 Pág. 156, act. 3, 4 (EC)
			Representar puntos y rectas que cumplen ciertas condiciones en el sistema de planos acotados.	Pág. 155, act. 4 Pág. 156, act. 3, 4 (EC) Pág. 157, act. 8
			Saber trazar perfiles longitudinales en planos topográficos.	Pág. 155, act. 5 Pág. 156, act. 5 (EC)





<p><b>Competencia específica 5.</b> 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 2 y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. <b>5.2</b> Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>▪ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</li> <li>▪ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.</li> <li>▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<p>Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	<p>Pág. 159, act. 1, 2, 3 y 4</p>
--	--	---	---	-----------------------------------

EC: Evidencia clave

### Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

La situación de aprendizaje se encuadra en la secuenciación propuesta dentro del bloque de *Geometría proyectiva*. Para dar sentido al desarrollo del bloque, este contenido temático se imparte como segunda situación de aprendizaje.

### 3. Metodología

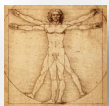
La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando al alumnado a través de una lectura en la que se le introduce en una situación real y explica de manera práctica la relación de la situación de aprendizaje con su mundo cercano. Esto permitirá, la participación y la motivación de todo el grupo clase. En esta primera parte, se lanza una pregunta que sirve para comenzar a trabajar los contenidos.

**¡Vamos allá!:** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo los distintos entregables que dará respuesta a la situación de aprendizaje.

**Conceptos clave:** Se lleva a cabo un resumen de los contenidos principales tratados en la situación de aprendizaje.



**Actividades finales** Finalmente, se plantean una serie de actividades clave resueltas, que permiten conocer la síntesis de lo principal y fundamental de los contenidos trabajados, pero que al estar resueltas, aseguran el proceso de aprendizaje. También se plantean actividades finales para que se trabajen de manera individual y/o en grupo y se asienten los conocimientos adquiridos. Por último, en la sección Nos proyectamos los alumnos usarán diferentes herramientas CAD que les permitirán realizar los contenidos dados en la situación de aprendizaje en un entorno digital.

**4. Productos:**

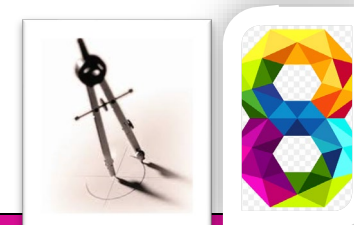
Los entregables consistirán en una serie de láminas con las distintas construcciones planteadas a lo largo de la situación y, además, entregables en la herramienta CAD Blender(II).

**5. Evaluación:**

- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)

**6. Recursos:**

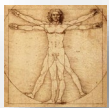
<b>En marcha</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Lectura. Empezamos.</li> <li>•Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Programación de aula</li> <li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li> </ul> </li> <li>•Visor. Adaptación curricular</li> </ul>
<b>¡Vamos allá!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Documentos descargables: (están marcados con el icono a lo largo del proyecto en la parte de teoría)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Refuerzo</li> <li>- Consolidación</li> </ul> </li> </ul>
<b>Conceptos clave</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactivos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Resumen</li> </ul> </li> <li>• Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prueba de evaluación y escala de calificación</li> </ul> </li> </ul>
<b>Actividades finales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactivos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li> <li>- Autoevaluación</li> </ul> </li> <li>• Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rúbrica Mis competencias (profesor)</li> </ul> </li> </ul>



1. Datos identificativos

<b>Título</b>	<b>Sistema axonométrico</b>		
<b>Etap</b>	Bachillerato	<b>Curso</b>	1º
<b>Área</b>			
<b>Vinculación con otras áreas</b>	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.-		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	Conocer las distintas clases de sistemas axonométricos. Representar puntos y rectas en distintas posiciones. Representar planos y rectas contenidas en un plano. Trazar circunferencias situadas en los planos axonométricos.		
<b>Intenciones educativas</b>	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas primero sencillos y luego más complejos.		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado Nos proyectamos, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	<b>Temporalización</b>	8 sesiones





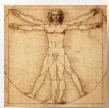
## 7 Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.</li> <li>• Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.</li> <li>• 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 hacia el medio ambiente.</li> <li>• Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.</li> </ul>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2. Y CE3.</p>	<p>3.2. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.</p> <p>3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p><b>B.- Geometría proyectiva.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fundamentos de la geometría proyectiva</li> <li>▪ Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta y plano.</li> </ul>	<p>Representar en perspectiva axonométrica y caballera piezas tridimensionales a partir de sus vistas en sistema diédrico</p>	<p>Pág. 180, act. 1, 2 (EC) Pág. 181, act. 4, 5</p>
			<p>Saber hallar las trazas de rectas y planos en sistema isométrico y caballera a partir de los puntos y rectas descritos en un enunciado.</p>	<p>Pág. 169, act. 4 Pág. 171, act. 5 Pág. 172, act. 6 Pág. 176, act. 7 Pág. 177, act. 8 Pág. 182, act. 5 (EC)</p>
			<p>Saber situar puntos en sistema axonométrico y dibujar las proyecciones de rectas descritas en el enunciado.</p>	<p>Pág. 165, act. 1 Pág. 166, act. 2 Pág. 167, act. 3 Pág. 182, act. 1, 2, 6 Pág. 183, act. 10, 11</p>
			<p>Saber situar planos en sistema axonométrico a partir de los datos del enunciado.</p>	<p>Pág. 182, act. 3, 4 Pág. 183, act. 12, 13 (EC)</p>
			<p>Representar en perspectiva isométrica y caballera los elementos circulares de piezas tridimensionales a partir de sus vistas.</p>	<p>Pág. 180, act. 3 (EC) Pág. 181, act. 6 Pág. 182, act. 7 y 9 Pág. 183, act. 14</p>







			Representar en perspectiva isométrica y caballera piezas geométricas.	Pág. 182, act. 8 Pág. 183, act. 14
<p><b>Competencia específica 5.</b> 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 2 y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>▪ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</li> <li>▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas</li> </ul>	<p>Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	<p>Pág. 185, act. 1, 2, y 3.</p>

EC: Evidencia clave

### Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

La situación de aprendizaje se encuadra en la secuenciación propuesta dentro del bloque de *Geometría proyectiva*. Para dar sentido al desarrollo del bloque, este contenido temático se imparte como tercera situación de aprendizaje.

### 2. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando al alumnado a través de una lectura en la que se le introduce en una situación real y explica de manera práctica la relación de la situación de aprendizaje con su mundo cercano. Esto permitirá, la participación y la motivación de todo el grupo clase. En esta primera parte, se lanza una pregunta que sirve para comenzar a trabajar los contenidos.



**¡Vamos allá!:** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo los distintos entregables que dará respuesta a la situación de aprendizaje.

**Conceptos clave:** Se lleva a cabo un resumen de los contenidos principales tratados en la situación de aprendizaje.

**Actividades finales** Finalmente, se plantean una serie de actividades clave resueltas, que permiten conocer la síntesis de lo principal y fundamental de los contenidos trabajados, pero que al estar resueltas, aseguran el proceso de aprendizaje. También se plantean actividades finales para que se trabajen de manera individual y/o en grupo y se asienten los conocimientos adquiridos. Por último, en la sección Nos proyectamos los alumnos usarán diferentes herramientas CAD que les permitirán realizar los contenidos dados en la situación de aprendizaje en un entorno digital.

### 3. Productos:

Los entregables consistirán en una serie de láminas con las distintas construcciones planteadas a lo largo de la situación y, además, entregables en la herramienta CAD Autocad (II).

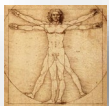
### 4. Evaluación:

- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)

### 5. Recursos:

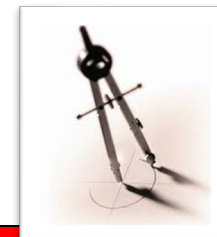
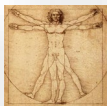
En marcha	<ul style="list-style-type: none"><li>•Lectura. Empezamos.</li><li>•Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>- Programación de aula</li><li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li></ul></li><li>•Visor. Adaptación curricular</li></ul>
-----------	--





<b>¡Vamos allá!</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Documentos descargables: (están marcados con el icono a lo largo del proyecto en la parte de teoría)<ul style="list-style-type: none"><li>- Refuerzo</li><li>- Consolidación</li></ul></li></ul>
<b>Conceptos clave</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Resumen</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>- Prueba de evaluación y escala de calificación</li></ul></li></ul>
<b>Actividades finales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li><li>- Autoevaluación</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rúbrica Mis competencias (profesor)</li></ul></li></ul>

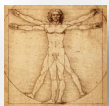




1. Datos identificativos

<b>Título</b>	<b>Sistema cónico</b>		
<b>Etapas</b>	Bachillerato	<b>Curso</b>	1º
<b>Área</b>			
<b>Vinculación con otras áreas</b>	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.-		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	<p>Conocer los elementos del sistema cónico.</p> <p>Trazar rectas en sistema cónico y conocer sus distintos tipos.</p> <p>Representar distintos planos en perspectiva cónica.</p> <p>Trabajar con intersecciones y paralelismo en sistema cónico.</p> <p>Trabajar con puntos métricos.</p> <p>Conocer los métodos perspectivos y la perspectiva frontal.</p>		
<b>Intenciones educativas</b>	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas primero sencillos y luego más complejos.		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado Nos proyectamos, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	<b>Temporalización</b>	14 sesiones





## 2. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.</li> <li>• Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.</li> <li>• 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 hacia el medio ambiente.</li> <li>• Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.</li> </ul>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 3.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2. Y CE3.</p>	<p>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.</p>	<p><b>B.- Geometría proyectiva.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fundamentos de la geometría proyectiva</li> <li>▪ Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.</li> </ul>	<p>Saber hallar las trazas de rectas y planos en sistema cónico. Determinar planos a partir de las proyecciones de puntos y de rectas en el plano de proyección.</p>	<p>Pág. 192, act. 2 (EC) Pág. 193, act. 3 Pág. 195, act. 5 Pág. 208, act. 1 (EC), 2</p>
			<p>Determinar en sistema cónico intersección de planos y de recta-plano.</p>	<p>Pág. 190, act. 1 (EC)</p>
			<p>Resolver problemas de paralelismo y de intersecciones a partir de las proyecciones en el plano de proyección.</p>	<p>Pág. 194, act. 4 Pág. 197, act. 6 Pág. 206, act. 1, 2, 3 Pág. 208, act. 2 (EC), 3, 4, 5, 6</p>
			<p>Dibujar la perspectiva cónica de piezas tridimensionales a partir de sus vistas y conociendo el punto de vista.</p>	<p>Pág. 207, act. 4, 5, 6 Pág. 209, act. 7 (EC), 8</p>
			<p>Elegir adecuadamente los datos necesarios para representar una pieza tridimensional en perspectiva cónica sin que salga deformada.</p>	<p>Pág. 209, act. 9 10, 11 (EC)</p>





<p><b>Competencia específica 5.</b> 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 2 y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p><b>5.2</b> Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>▪ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</li> <li>▪ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.</li> <li>▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<p>Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	<p>Pág. 211, act. 1, 2, y 3.</p>
--	---	---	---	----------------------------------

EC: Evidencia clave

### 3. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

La situación de aprendizaje se encuadra en la secuenciación propuesta dentro del bloque de *Geometría proyectiva*. Para dar sentido al desarrollo del bloque, este contenido temático se imparte como cuarta situación de aprendizaje.

### 4. Metodología

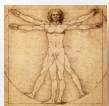
La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando al alumnado a través de una lectura en la que se le introduce en una situación real y explica de manera práctica la relación de la situación de aprendizaje con su mundo cercano. Esto permitirá, la participación y la motivación de todo el grupo clase. En esta primera parte, se lanza una pregunta que sirve para comenzar a trabajar los contenidos.

**¡Vamos allá!:** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo los distintos entregables que dará respuesta a la situación de aprendizaje.

**Conceptos clave:** Se lleva a cabo un resumen de los contenidos principales tratados en la situación de aprendizaje.



**Actividades finales** Finalmente, se plantean una serie de actividades clave resueltas, que permiten conocer la síntesis de lo principal y fundamental de los contenidos trabajados, pero que al estar resueltas, aseguran el proceso de aprendizaje. También se plantean actividades finales para que se trabajen de manera individual y/o en grupo y se asienten los conocimientos adquiridos. Por último, en la sección Nos proyectamos los alumnos usarán diferentes herramientas CAD que les permitirán realizar los contenidos dados en la situación de aprendizaje en un entorno digital.

**5. Productos:**

Los entregables consistirán en una serie de láminas con las distintas construcciones planteadas a lo largo de la situación y, además, entregables en la herramienta CAD Blender (III).

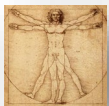
**6. Evaluación:**

- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)

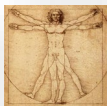
**7. Recursos:**

<b>En marcha</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Lectura. Empezamos.</li> <li>•Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Programación de aula</li> <li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li> </ul> </li> <li>•Visor. Adaptación curricular</li> </ul>
<b>¡Vamos allá!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Documentos descargables: (están marcados con el icono a lo largo del proyecto en la parte de teoría)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Refuerzo</li> <li>- Consolidación</li> </ul> </li> </ul>
<b>Conceptos clave</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactivos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Resumen</li> </ul> </li> <li>• Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prueba de evaluación y escala de calificación</li> </ul> </li> </ul>





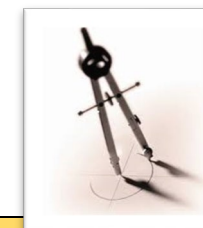
<b>Actividades finales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li><li>- Autoevaluación</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rúbrica Mis competencias (profesor)</li></ul></li></ul>
----------------------------	---



**Situación de aprendizaje 10. Bloque 3. Normalización y documentación gráfica de proyectos**  
**Normalización, Croquización y Escalas.**



DIBUJO TÉCNICO 1 . 1º de Bachillerato



**1. Datos identificativos**

<b>Título</b>	<b>Normalización, croquización y escalas</b>		
<b>Etapas</b>	Bachillerato	<b>Curso</b>	1º
<b>Área</b>			
<b>Vinculación con otras áreas</b>	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.-		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	Conocer la normalización. Trabajar con formatos, escritura y líneas normalizadas. Estudiar las escalas. Conocer la presentación y el archivo de planos. Croquizar.		
<b>Intenciones educativas</b>	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas primero sencillos y luego más complejos.		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado Nos proyectamos, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	<b>Temporalización</b>	6 sesiones





## 15 Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.</li> <li>• Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.</li> <li>• 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 hacia el medio ambiente.</li> <li>• Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.</li> </ul>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5 CE3.</p>	<p>4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.</p> <p>4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.</p>	<p><b>C.- Normalización y documentación gráfica de proyectos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</li> <li>▪ Formatos. Doblado de planos.</li> <li>▪ Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica</li> </ul>	<p>Conocer los ámbitos de actuación de las distintas normas y los organismos encargados de certificarlas.</p>	Pág. 240, act. 1 (EC)
			<p>Conocer los formatos normalizados y sabe emplear el más adecuado para la presentación de sus trabajos.</p>	Pág. 226, act. 1 Pág. 240, act. 2 (EC)
			<p>Conocer y saber utilizar las líneas normalizadas.</p>	Pág. 238, act. 1 Pág. 240, act. 1 (EC)
			<p>Saber escoger la escala adecuada en la realización de un dibujo, conocer la designación correcta y saber cómo inscribirla en el cuadro de rotulación correspondiente.</p>	Pág. 238, act. 2 Pág. 240, act. 3 (EC) y 4 Pág. 241, act. 5, 6, 7
			<p>Conocer y aplicar los modos normalizados de plegar un plano, con y sin fijación.</p>	Pág. 241, act. 8 (EC)
			<p>Realizar croquis a mano alzada claros y completos</p>	Pág. 239, act. 3, 4 (EC) Pág. 240, act. 3 (EC) Pág. 241, act. 9





<p><b>Competencia específica 5.</b> 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 2 y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p><b>5.2</b> Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>▪ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</li> <li>▪ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.</li> <li>▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<p>Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	<p>Pág. 243, act. 1, 2, 3 y 4.</p>
--	---	---	---	------------------------------------

EC: Evidencia clave

### Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

La situación de aprendizaje se encuadra en la secuenciación propuesta dentro del bloque de *Normalización y documentación gráfica de proyectos*. Para dar sentido al desarrollo del bloque, este contenido temático se imparte como primera situación de aprendizaje.

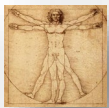
### 2. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando al alumnado a través de una lectura en la que se le introduce en una situación real y explica de manera práctica la relación de la situación de aprendizaje con su mundo cercano. Esto permitirá, la participación y la motivación de todo el grupo clase. En esta primera parte, se lanza una pregunta que sirve para comenzar a trabajar los contenidos.

**¡Vamos allá!:** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo los distintos entregables que dará respuesta a la situación de aprendizaje.



**Conceptos clave:** Se lleva a cabo un resumen de los contenidos principales tratados en la situación de aprendizaje.

**Actividades finales** Finalmente, se plantean una serie de actividades clave resueltas, que permiten conocer la síntesis de lo principal y fundamental de los contenidos trabajados, pero que al estar resueltas, aseguran el proceso de aprendizaje. También se plantean actividades finales para que se trabajen de manera individual y/o en grupo y se asienten los conocimientos adquiridos. Por último, en la sección Nos proyectamos los alumnos usarán diferentes herramientas CAD que les permitirán realizar los contenidos dados en la situación de aprendizaje en un entorno digital.

### 3. Productos:

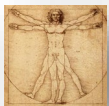
Los entregables consistirán en una serie de láminas con las distintas construcciones planteadas a lo largo de la situación y, además, entregables en la herramienta CAD Fontforge.

### 4. Evaluación:

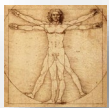
- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)

### 5. Recursos:

<b>En marcha</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Lectura. Empezamos.</li> <li>•Documentos descargables:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Programación de aula</li> <li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li> </ul> </li> <li>•Visor. Adaptación curricular</li> </ul>
<b>¡Vamos allá!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Documentos descargables: (están marcados con el icono a lo largo del proyecto en la parte de teoría)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Refuerzo</li> <li>- Consolidación</li> </ul> </li> </ul>
<b>Conceptos clave</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactivos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Resumen</li> </ul> </li> <li>• Documentos descargables:</li> </ul>



	- Prueba de evaluación y escala de calificación
<b>Actividades finales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li><li>- Autoevaluación</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rúbrica Mis competencias (profesor)</li></ul></li></ul>



**Situación de aprendizaje 11. Bloque 3.** Normalización y documentación gráfica de proyectos  
**Vistas, cortes y secciones.**



DIBUJO TÉCNICO 1 . 1º de Bachillerato

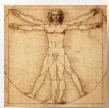


**1. Datos identificativos**

<b>Título</b>	<b>Vistas, cortes y secciones.</b>		
<b>Etapas</b>	Bachillerato	<b>Curso</b>	1º
<b>Área</b>			
<b>Vinculación con otras áreas</b>	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.-		
<b>Descripción de los aprendizajes</b>	Conocer las vistas de un objeto. Trazar los cortes de un objeto. Dibujar las secciones de un objeto.		
<b>Intenciones educativas</b>	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas primero sencillos y luego más complejos.		
<b>Contextos y espacios de aprendizaje</b>	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado Nos proyectamos, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	<b>Temporalización</b>	7 sesiones







## 2. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.</li> <li>• Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.</li> <li>• 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 hacia el medio ambiente.</li> <li>• Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.</li> </ul>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5 CE3.</p>	<p>4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.</p> <p>4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.</p>	<p><b>C. - Normalización y documentación gráfica de proyectos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</li> <li>▪ Formatos. Doblado de planos.</li> <li>▪ Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.</li> <li>▪ Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.</li> </ul>	<p>Saber representar las vistas de una pieza tridimensional y distribuirlas en el plano siguiendo el sistema europeo y aplicando las simplificaciones que resulten oportunas</p>	<p>Pág. 248, act. 1. Pág. 258, act. 1 (EC).</p>
			<p>A partir del plano de corte indicado en una de las vistas, saber representar la vista en corte de una pieza</p>	<p>Pág. 258, act. 2, 3 (EC) y 4.</p>
			<p>Saber escoger los cortes y las secciones que más interesan con el fin de representar adecuadamente una pieza</p>	<p>Pág. 253, act. 2. Pág. 256, act. 1, 2 y 3. Pág. 257, act. 4. Pág. 259, act. 5 y 6.</p>
			<p>Reconocer y saber representar las secciones de una pieza alargada conociendo los planos de corte.</p>	<p>Pág. 257, act. 5. Pág. 259, act. 7 (EC).</p>





<p><b>Competencia específica 5.</b> 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 2 y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.</p>	<p><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. <b>5.2</b> Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>▪ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</li> <li>▪ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.</li> <li>▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<p>Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	<p>Pág. 261, act. 1, 2, y 3.</p>
--	--	---	---	----------------------------------

EC: Evidencia clave

### 3. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

La situación de aprendizaje se encuadra en la secuenciación propuesta dentro del bloque de *Normalización y documentación gráfica de proyectos*. Para dar sentido al desarrollo del bloque, este contenido temático se imparte como segunda situación de aprendizaje.

### 4. Metodología

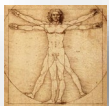
La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando al alumnado a través de una lectura en la que se le introduce en una situación real y explica de manera práctica la relación de la situación de aprendizaje con su mundo cercano. Esto permitirá, la participación y la motivación de todo el grupo clase. En esta primera parte, se lanza una pregunta que sirve para comenzar a trabajar los contenidos.

**¡Vamos allá!:** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo los distintos entregables que dará respuesta a la situación de aprendizaje.

**Conceptos clave:** Se lleva a cabo un resumen de los contenidos principales tratados en la situación de aprendizaje.



**Actividades finales** Finalmente, se plantean una serie de actividades clave resueltas, que permiten conocer la síntesis de lo principal y fundamental de los contenidos trabajados, pero que al estar resueltas, aseguran el proceso de aprendizaje. También se plantean actividades finales para que se trabajen de manera individual y/o en grupo y se asienten los conocimientos adquiridos. Por último, en la sección Nos proyectamos los alumnos usarán diferentes herramientas CAD que les permitirán realizar los contenidos dados en la situación de aprendizaje en un entorno digital.

**5. Productos:**

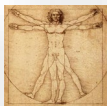
Los entregables consistirán en una serie de láminas con las distintas construcciones planteadas a lo largo de la situación y, además, entregables en la herramienta CAD Autocad (III).

**6. Evaluación:**

- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)

**7. Recursos:**

<b>En marcha</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Lectura. Empezamos.</li> <li>•Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Programación de aula</li> <li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li> </ul> </li> <li>•Visor. Adaptación curricular</li> </ul>
<b>¡Vamos allá!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Documentos descargables: (están marcados con el icono a lo largo del proyecto en la parte de teoría)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Refuerzo</li> <li>- Consolidación</li> </ul> </li> </ul>
<b>Conceptos clave</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactivos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Resumen</li> </ul> </li> <li>• Documentos descargables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prueba de evaluación y escala de calificación</li> </ul> </li> </ul>
<b>Actividades finales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactivos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li> <li>- Autoevaluación</li> </ul> </li> <li>• Documentos descargables: - Rúbrica Mis competencias (profesor)</li> </ul>



**Situación de aprendizaje 12. Bloque 3.** Normalización y documentación gráfica de proyectos  
**Acotación**



DIBUJO TÉCNICO 1 . 1º de Bachillerato



**1. Datos identificativos**

Título		Acotación	
Etapa	Bachillerato	Curso	1º
Área			
Vinculación con otras áreas	El Dibujo Técnico desarrolla un conjunto de competencias diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde la óptica de sus estructuras y elementos técnicos, así como resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando procedimientos inductivos, deductivos y lógicos. Existe vinculación directa con Matemáticas y Tecnología.-		
Descripción de los aprendizajes	Hacer mediciones. Conocer los elementos básicos de las cotas. Acotar distintos elementos geométricos. Disponer cotas de forma adecuada.		
Intenciones educativas	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 terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, 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. Por este motivo, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, comenzando con el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas primero sencillos y luego más complejos.		
Contextos y espacios de aprendizaje	Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el Aula de Dibujo en su primera parte, con los útiles de dibujo y con las indicaciones del profesor en todo momento. Después accederán al Aula de Informática cuando vayan a realizar el apartado Nos proyectamos, ya que mediante los programas y aplicaciones CAD tendrán en su mano una mayor precisión y rapidez, mejorando la creatividad y la visión espacial.	Temporalización	8 sesiones





## 2. Conexión con los elementos curriculares

OBJETIVOS DE ETAPA DE BACHILLERATO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.</li> <li>• Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.</li> <li>• 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 hacia el medio ambiente.</li> <li>• Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.</li> </ul>

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Revuela	ACTIVIDADES
<p><b>Competencia específica 4.</b> 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5 CE3.</p>	<p>4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.</p> <p>4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.</p>	<p><b>C.- Normalización y documentación gráfica de proyectos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</li> <li>▪ Formatos. Doblado de planos.</li> <li>▪ Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.</li> <li>▪ Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.</li> </ul>	<p>Medir y acotar correctamente según normas UNE diferentes geometrías.</p>	<p>Pág. 267, act. 1 (EC). Pág. 274, act. 1 (EC).</p>
			<p>Acotar las vistas diédricas de una pieza tridimensional siguiendo las normas de acotación establecidas y realizando los cortes que resulten necesarios.</p>	<p>Pág. 274, act. 2. Pág. 276, act. 1 (EC).</p>
			<p>Representar y acotar las vistas diédricas de una pieza tridimensional a partir de su representación en perspectiva, realizando los cortes que resulten necesarios.</p>	<p>Pág. 275, act. 3 y 4. Pág. 277, act. 2 (EC).</p>



<p><b>Competencia específica 5.</b> 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 2 y 3D.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.</p>	<p><b>5.1.</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. <b>5.2</b> Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p><b>D. Sistemas CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplicaciones vectoriales 2D-3D.</li> <li>▪ Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.</li> <li>▪ Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.</li> <li>▪ Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.</li> </ul>	<p>Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</p>	<p>Pág. 279, act. 1, 2, y 3.</p>
---	--	---	---	----------------------------------

EC: Evidencia clave

### 3. Localización de la situación de aprendizaje en la programación del curso

La situación de aprendizaje se encuadra en la secuenciación propuesta dentro del bloque de *Normalización y documentación gráfica de proyectos*. Para dar sentido al desarrollo del bloque, este contenido temático se imparte como tercera situación de aprendizaje.

### 4. Metodología

La situación de aprendizaje presenta una metodología inductiva para que sea el propio alumno el que descubra el conocimiento por sí mismo a través de la práctica directa, y así consiga unos aprendizajes más significativos.

**En marcha:** La situación de aprendizaje comienza activando al alumnado a través de una lectura en la que se le introduce en una situación real y explica de manera práctica la relación de la situación de aprendizaje con su mundo cercano. Esto permitirá, la participación y la motivación de todo el grupo clase. En esta primera parte, se lanza una pregunta que sirve para comenzar a trabajar los contenidos.

**¡Vamos allá!:** Los alumnos construyen su propio aprendizaje, con la ayuda del profesor como mediador, a lo largo de las siguientes fases: procesar (aprendizaje razonado con estrategias específicas), abstraer (herramientas para pasar de lo concreto a lo abstracto), comprender (transferencia a otros contextos) y consolidar (estrategias de asentamiento).

Una vez que han asentado los conocimientos, es el momento de llevar a cabo los distintos entregables que dará respuesta a la situación de aprendizaje.

**Conceptos clave:** Se lleva a cabo un resumen de los contenidos principales tratados en la situación de aprendizaje.



**Actividades finales** Finalmente, se plantean una serie de actividades clave resueltas, que permiten conocer la síntesis de lo principal y fundamental de los contenidos trabajados, pero que al estar resueltas, aseguran el proceso de aprendizaje. También se plantean actividades finales para que se trabajen de manera individual y/o en grupo y se asienten los conocimientos adquiridos. Por último, en la sección Nos proyectamos los alumnos usarán diferentes herramientas CAD que les permitirán realizar los contenidos dados en la situación de aprendizaje en un entorno digital.

### 5. Productos:

Los entregables consistirán en una serie de láminas con las distintas construcciones planteadas a lo largo de la situación y, además, entregables en la herramienta CAD Autocad (IV).

### 6. Evaluación:

- Rúbrica mis competencias (autoevaluación)
- Autoevaluación interactiva
- Prueba de evaluación (heteroevaluación)

### 7. Recursos:

<b>En marcha</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Lectura. Empezamos.</li><li>•Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>- Programación de aula</li><li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li></ul></li><li>•Visor. Adaptación curricular</li></ul>
<b>¡Vamos allá!</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Documentos descargables: (están marcados con el icono a lo largo del proyecto en la parte de teoría)<ul style="list-style-type: none"><li>- Refuerzo</li><li>- Consolidación</li></ul></li></ul>
<b>Conceptos clave</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Resumen</li></ul></li><li>• Documentos descargables:<ul style="list-style-type: none"><li>- Prueba de evaluación y escala de calificación</li></ul></li></ul>
<b>Actividades finales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interactivos:<ul style="list-style-type: none"><li>- Rúbrica Mis competencias (alumno)</li></ul></li></ul>





	<ul style="list-style-type: none"><li>- Autoevaluación</li><li>• Documentos descargables:</li><li>- Rúbrica Mis competencias (profesor)</li></ul>
--	---