

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES



IES FRANCISCO VERA. Alconchel
Curso 2025-2026



1. DEPARTAMENTO
2. PERFIL DE SALIDA
3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
4. SABERES BÁSICOS
5. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS
6. CARACTERÍSTICAS, DISEÑO E INSTRUMENTOS DE LA EVALUACIÓN INICIAL
7. CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
 - a. Criterios de evaluación
 - b. Procedimientos e instrumentos de evaluación
 - c. Evaluación del proceso de aprendizaje
8. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO
 - a. Criterios de pérdida de la evaluación continua
9. SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y DISTRIBUCIÓN A LO LARGO DEL CURSO
10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
11. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS
12. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES
13. ELEMENTOS TRANSVERSALES
14. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES
 - a. Actividades complementarias
 - b. Actividades extraescolares
15. INDICADORES DE LOGRO, EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN EN SU CASO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
 - a. Evaluación de la práctica docente
16. ANEXO I

1. **DEPARTAMENTO**

a) **Composición del Departamento**

Durante el curso 2025-2026 el Departamento de Artes Plásticas y Visuales del IES Francisco Vera estará compuesto por:

- Eva M^a Lemus Rojas: Jefa del Departamento
- Ángela María Velasco Lara

b) **Distribución de materias entre las profesoras**

- Eva M^a Lemus Rojas, imparte:
 - Educación Plástica Visual y Audiovisual 1º ESO A: 1 grupo, 3h
 - Educación Plástica Visual y Audiovisual 3º ESO A+Diver y B: 2 grupos, 4h
 - Expresión Artística 4º ESO: 1 grupo, 3h
 - Dibujo Técnico 1º Bachillerato Ciencias: 1 grupo, 4h
 - Dibujo Técnico 2º Bachillerato Ciencias: 1 grupo, 4h
- Ángela María Velasco Lara, imparte:
 - Educación Plástica Visual y Audiovisual 1º ESO B: 1 grupo, 3h

2. **PERFIL DE SALIDA**

Los cambios profundos producidos en la sociedad en los últimos años requieren plantearse nuevos retos educativos para las futuras generaciones. La LOMLOE 3/2020 plantea en su preámbulo que no debemos limitarnos a un retorno a los principios de la LOE 6/2006, sino que además, es necesario adaptar nuestro sistema educativo a los retos y desafíos del S.XXI, de acuerdo con los objetivos fijados por la Unión Europea y la UNESCO para la década 2020-2030, así, los enfoques principales a tener en cuenta serán:

- Los derechos de la infancia y educación (DUDN 1989).
- La igualdad de género a través de la coeducación.
- Un enfoque transversal orientado a que todo el alumnado tenga garantías de éxito.
- Atención al desarrollo sostenible (Agenda 2030).
- Adaptación a la era digital.
- El derecho a la educación inclusiva (Convención de los derechos de las personas con discapacidad, ratificado por España en el 2008).
- Una formación integral centrada en el desarrollo de las competencias, asociados a la comunicación, a la formación artística, ciencias, la tecnología o la actividad física.

Girando en torno a los retos citados anteriormente, el RD 217/2022, de 29 de marzo, introduce El Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica. Se trata de la herramienta en la que se concretan los principios y los fines del sistema educativo español referidos a dicho periodo. El Perfil identifica y define, en conexión con los retos del siglo XXI, las competencias clave que se espera que los alumnos y alumnas hayan desarrollado al completar esta fase de su itinerario formativo. De esta manera se quiere garantizar que todo alumno o alumna que supere con éxito la enseñanza básica y, por tanto, alcance el Perfil de salida sepa activar los aprendizajes adquiridos para responder a los principales desafíos a los que deberá hacer frente a lo

largo de su vida:

- Desarrollar una actitud responsable a partir de la toma de conciencia de la degradación del medio ambiente y del maltrato animal basada en el conocimiento de las causas que los 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 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 un 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 puede 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.

El abordaje de los distintos desafíos, que están interconectados entre sí, requiere de las competencias clave desarrolladas en las diferentes áreas del currículo. Los contenidos disciplinares son fundamentales, ya que permiten al alumnado comprender el mundo, analizar críticamente y actuar frente a los problemas reales. La integración de estos retos en el Perfil de salida no se limita a adquirir conocimientos, sino a ponerlos en práctica para dar respuestas a las necesidades sociales. Superarlos implica también adoptar una postura ética que armonice el bienestar personal con el bien común, ampliar la mirada hacia los problemas globales y cultivar una forma de pensar compleja, abierta y capaz de lidiar con la incertidumbre. Además, se exige empatía, compromiso con valores como la justicia, la equidad y la democracia, así como una actitud crítica y activa frente a las situaciones de exclusión e injusticia.

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Las competencias específicas son los desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, las competencias clave, y por otra, los saberes básicos de las áreas y los criterios de evaluación. Según el Decreto 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura en la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual (a partir de ahora EPVA) de 1º y 3º, las competencias específicas son las siguientes:

1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.
2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula.
3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.
4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.
5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.
6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.
7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.
8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.

Para la materia de Expresión Artística de 4º ESO:

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.
2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándose al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.
3. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos desarrollando el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.
4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

En el Decreto 109/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo del bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura, se encuentran las competencias específicas de la materia de Dibujo Técnico, y son:

1. Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.
2. Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.
3. Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas. Formalizar y definir, de manera apropiada e inequívoca y en todos sus detalles, diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO, valorando asimismo la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.
4. Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D, apreciando su uso en las profesiones actuales y como herramientas ideales de indagación y experimentación.

RELACIÓN ENTRE COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

En la siguiente Tabla se muestra la conexión entre las competencias específicas de la materia de EPVA y los descriptores operativos de las competencias clave en la enseñanza básica, tal y como se recoge en el DECRETO 110/2022, de 22 de agosto (ESO).

Tabla 1, 2 y 3. Conexiones entre las Competencias Específicas y los descriptores del perfil de salida LOMLOE de EPVA, Expresión Artística y Dibujo Técnico.

CIAS ESPECÍFICA	COMPETENCIAS CLAVE																								Tot. Descrip.										
	CCL		CP	STEM		CD		CPSAA		CC		CE		CCEC																					
	DESCRPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE																																		
	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
CE1	x																																		5
CE2	x																		x		x			x	x							x		7	
CE3	x	x												x								x		x								x		7	
CE4		x												x	x						x				x							x		6	
CE5		x																	x		x	x			x									7	
CE6		x												x							x			x								x		5	
CE7		x	x								x			x				x						x		x							x	8	
CE8	x										x					x					x		x			x							x	7	
																																			0
																																			0
																																			0
																																			0
																																			0
	4	5	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	4	1	1	0	1	2	0	6	2	1	5	1	6	0	0	0	0	2	2	3	3	19
	10					0			2					7					11					12				0			10				52
	19%					0%			4%					13%					21%					23%				0%			19%				

	A	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	
1																																				
2	COMPETEN CIAS ESPECÍFICA S						CP		STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC					
3																																				
4			CC12	CC13	CC14	CC15	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	Tot. Descrip.
5		CE1	x	x					x						x	x									x							x	x			9
6		CE2														x					x				x		x							x	x	6
7		CE3																	x			x												x	x	5
8		CE4										x						x						x						x					x	6
9																															x					0
10																																				0
11																																				0
12																																			0	
13																																			0	
14																																			0	
15																																			0	
16																																			0	
17																																			0	
18		1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	2	1	0	1	2	0	2	0	1	2	0	1	0	0	0	1	1	1	2	3	19	
19		3			1		1					5					5					3				1			7				26			
20		12%			4%		4%					19%					19%					12%				4%			27%				1			

[illegible]

4. **SABERES BÁSICOS**

Los saberes básicos son aquellos conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas. A continuación, se enumeran los saberes básicos extraídos directamente de los decretos en los que se basa esta programación.

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

		el arte y sus características expresivas.
--	--	---

	C.2 El proceso creativo	C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
		C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.
	C.3 Geometría	C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.
		C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.
		C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.
		C.3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica y sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.
	BLOQUE D	IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL
	D.1 Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos	D.1.1. El lenguaje de la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales
		D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.
		D.1.3. Desinformación y manipulación
	D.2 Diseño y manipulación de imágenes digitales	D.2.1. Dibujos creados por ordenador
		D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes
		D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador
		D.2.4. Animaciones básicas por ordenador
	D.3 Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico	D.3.1. La fotografía. Origen y evolución
		D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones
		D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles
		D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos
		D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.
		D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas

		utilizando distintos tipos de planos y distintos estilos de dibujo.
		D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos del cómic.
		D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.
		D.3.9. Nuevos formatos digitales
		D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.
		D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtítulo y audiodescripción.
		D.3.12. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

4º ESO EXPRESIÓN ARTÍSTICA		
BLOQUE A	TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS	
	A.1. Técnicas gráfico-plásticas.	A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
		A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.
		A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
		A.1.4. Técnicas de estampación: monotipias planas. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
		A.1.5. Graffiti y pintura mural.
	A.2. Escultura.	A.2.1. Técnicas básicas de modelado de volúmenes.
		A.2.2. Ensamblaje artístico.
	A.3. Arte: reciclaje y toxicidad.	A.3.1. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
		A.3.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.
BLOQUE B	DISEÑO Y PUBLICIDAD	
	B.1. Proceso creativo.	B.1.1. Boceto.
		B.1.2. Guión o proyecto.
		B.1.3. Presentación final.

		B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
	B.2. Lenguaje visual.	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.
		B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual.
		B.2.3. Percepción visual.
		B.2.4. Teoría del color.
		B.2.5. Composición.
	B.3. Diseño.	B.3.1. Diseño gráfico.
		B.3.2. Diseño de producto.
		B.3.3. Diseño de moda.
		B.3.4. Diseño de interiores.
		B.3.5. Escenografía.
		B.3.6. Iniciación al diseño inclusivo.
	B.4. Publicidad	B.4.1. Publicidad: análisis de mensajes publicitarios. Estudio de sus elementos formales: formas, color, luz, encuadres, planos, uso de la palabra y el sonido, estudio de personajes y decorados.
		B.4.2. Publicidad y consumo responsable. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. Técnicas y recursos persuasivos. Técnicas procedentes del psicoanálisis. E. Bernays.

BLOQUE C	FOTOGRAFÍA, LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	
	C.1. Fotografía	C.1.1. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.
		C.1.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia y antotipia.
		C.1.3. Fotografía digital.
		C.1.4. Fotografía expresiva.
		C.1.5. El fotomontaje digital y tradicional.
		C.1.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.

	C.2. Imagen secuenciada, guión cinematográfico y animación	C.2.1. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guión y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La imagen secuenciada.
		C.2.2. Proyectos de videoarte.

1º BACHILLERATO		
BLOQUE A	FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS	
	A.1 Historia de la geometría	A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría
		A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico.
		A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.
	A.2 Trazados en el plano	A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones
		A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz)
		A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales
	A.3 Relaciones geométricas	A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Thales.
		A.3.1.2. Equivalencia
		A.3.1.3. Semejanza
	A.4 Construcción de formas poligonales	A.4.1.1. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos cóncavos (estrellados) y convexos.
		A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos.
	A.5 Tangencias. Potencia e inversión	A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.
		A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.
	A.6 Transformaciones geométricas	A.6.2.1. Transformaciones geométricas: homología y afinidad
		A.6.2.2. Homología y afinidad aplicados a la resolución de problemas en los sistemas de representación.
	A.7 Curvas cónicas	A.7.2.1. Curvas cónicas: métodos de construcción avanzados.
		A.7.2.2. Rectas tangentes a curvas cónicas.
		A.7.2.3. Trazado con y sin herramientas digitales.

BLOQUE B		GEOMETRÍA PROYECTIVA	
	B.1 Fundamento de la geometría proyectiva	B.1.1.1 Fundamentos de la geometría proyectiva.	
		B.1.1.2. Sistemas de Representación. Fundamentos.	
	B.2 Sistema Diédrico	B.2.1.1. Representación de punto, recta y plano.	
		B.2.1.2.Traza de rectas y planos con planos de proyección	
		B.2.1.3. Relaciones de pertenencia a recta y a plano.	
		B.2.1.4. Relaciones de paralelismo y perpendicularidad	
		B.2.1.5. Obtención de distancias en verdadera magnitud	
		B.2.1.6. Figuras contenidas en planos.	
	B.3 Sistema Axonométrico y	B.3.1.1. Sistema axonométrico. Proyecciones cilíndrica ortogonal y cilíndrica oblicua.	
	Perspectiva Caballera	B.3.1.2. Perspectiva axonométrica isométrica. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.	
		B.3.1.3. Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos básicos.	
		B.3.1.4. Perspectiva caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, línea,plano.	
		B.3.1.5. Perspectiva caballera. Proyección cilíndrica oblicua. Representación de figuras y sólidos básicos.	
	B.4 Sistema de planos acotados	B.4.1.1. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.	
		B.4.1.2. Identificación de elementos para su interpretación en planos.	
	B.5 Sistema Cónico	B.5.1.1. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema	
		B.5.1.2. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas.	
BLOQUE C		NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN DE PROYECTOS. GRÁFICA DE PROYECTOS	
	C.1 Escalas, normalización y	C.1.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.	
		C.1.1.2. Concepto de normalización. Las normas	

	acotación	fundamentales UNE en ISO.
		C.1.1.3. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
		C.1.1.4. Normas básicas: elección de vistas necesarias. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.
		C.1.1.5. Acotación. Elementos y conceptos básicos.
	C.2 Formatos y planos técnicos	C.2.1.1. Formatos. Doblado de planos.
BLOQUE D	SISTEMAS CAD	
	D.1 Sistemas CAD. Representaciones 2D	D.1.1.1. Aplicaciones vectoriales 2D
	D.2 Sistemas CAD. Representaciones 3D	D.2.1.1. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.

2º BACHILLERATO		
BLOQUE A	FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS	
	A.1 Historia de la geometría	A.1.2.1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
	A4.Construcción de formas poligonales	A.4.2.1. Triángulos y cuadriláteros. Métodos de construcción indirectos.
	A.5 Tangencias. Potencia e inversión	A.5.2.1. Potencia de un punto respecto a una circunferencia.
		A.5.2.2. Eje radical y centro radical.
		A.5.2.3. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión.
	A.6 Transformaciones geométricas	A.6.2.1. Transformaciones geométricas: homología y afinidad.
		A.6.2.2. Homología y afinidad aplicados a la resolución de problemas en los sistemas de representación.
	A.7 Curvas	A.7.2.1. Curvas cónicas: métodos de construcción avanzados.

	cónicas	A.7.2.2. Rectas tangentes a curvas cónicas.
		A.7.2.3. Trazado con y sin herramientas digitales.
BLOQUE B	GEOMETRÍA PROYECTIVA	
	B.1 Fundamentos de la geometría proyectiva	B.1.2.1. Sistemas de representación. Ampliación.

	B.2 Sistema Diédrico	B.2.2.1. Abatimientos y verdaderas magnitudes.
		B.2.2.2. Giros y cambios de plano. Aplicaciones.
		B.2.2.3. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides rectos y oblicuos
		B.2.2.4. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección.
		B.2.2.5. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.
		B.2.2.6. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.
	B.3 Sistema Axonométrico y de Perspectiva Caballera	B.3.2.1. Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.
		B.3.2.2. Perspectiva caballera. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.
	B.4 Sistema de planos acotados	B.4.2.1. Resolución de problemas de cubiertas sencillas.
		B.4.2.2. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
	B.5 Sistema Cónico	B.5.2.1. Representación de sólidos y espacios arquitectónicos y urbanísticos a partir de sus vistas.
BLOQUE C	NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN DE PROYECTOS. GRÁFICA DE PROYECTOS	
	C.1 Escalas, normalización y acotación	C.1.2.1. Croquis y planos de taller.
		C.1.2.2. Perspectivas normalizadas
		C.1.2.3. Cortes, secciones y roturas.
		C.1.2.4 Acotación. Profundización.
	C.2 Formatos y planos técnicos	C.2.2.1. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

		C.2.2.2. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de proyectos ingenieriles o arquitectónicos sencillos.
		C.2.2.3. Diseño, ecología y sostenibilidad.
BLOQUE D	SISTEMAS CAD	
	D.1 Sistemas CAD. Representación 2D	D.1.2.1. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.
	D.2 Sistemas CAD. Representación 3D	D.2.2.1. Fundamentos de diseño de piezas en 3D.
		D.2.2.2. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

En el anexo I se muestra una tabla que relaciona los descriptores de competencias claves, las competencias específicas, los criterios de evaluación y los saberes básicos por bloques.

5. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS

En primer lugar, hay que destacar que, las relaciones entre las distintas competencias específicas de cada una de las materias que imparte este departamento aparecen recogidas en los decretos antes mencionados, y también, las que se pueden establecer entre las competencias específicas de otras materias de la etapa.

En cuanto a las relaciones con las competencias clave y sus descriptores, se incidirá muy especialmente en la **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**, pues el desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con nuestras materias, ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciendo, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación de los diversos recursos expresivos que se plantean en la materia, por lo que el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

Nuestras materias, contribuyen a desarrollar la **Competencia en comunicación lingüística (CCL) y la Competencia plurilingüe (CP)**, ya que a lo largo de los cursos, los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral y escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de las materias, a la vez que integran el lenguaje plástico y visual y técnico con otros lenguajes, especialmente a través de los medios audiovisuales, en los que la imagen y el lenguaje oral y escrito se combinan en lenguajes multimedia complejos que potencian la capacidad comunicativa.

De la misma manera, contribuyen a complementar la **Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología (STEAM)**, a través del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje

simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad a través de la geometría y la representación objetiva de las formas. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciamos además el pensamiento crítico. Se contribuirá a la adquisición de esta competencia, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Así mismo hay que destacar que la **Competencia digital (CD)** se desarrolla con estas materias a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, como medio de búsqueda y selección crítica y reflexiva de información, así como para utilizar diferentes soportes para la realización y exhibición de proyectos. También proporciona destrezas en el manejo de aplicaciones informáticas para la creación o manipulación de imágenes y audiovisuales, mostrándoles el panorama creativo más actual y el diseño de piezas industriales y entornos arquitectónicos.

Mejoran la **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CAA)**, al introducir al alumno en procesos creativos basados en la investigación y experimentación y en los que debe integrar su propia forma de expresión, todo lo cual, le permite adquirir un mayor grado de autonomía, al tener que resolver problemas de manera creativa, organizando sus actividades en función de los recursos, el tiempo y la información disponibles. Por tanto, el alumnado desarrolla la capacidad de superar los obstáculos con éxito, fomentando su motivación, la autoestima, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

Del mismo modo contribuyen a alcanzar las **Competencias ciudadana (CC)** al fomentar la creación artística personal y el trabajo en equipo, por lo que se facilita la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad, que contribuyen a la adquisición de habilidades sociales, pues en las materias se debe desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva. Además, el estudio y análisis de obras artísticas ajenas y el conocimiento de los principios básicos de su conservación, favorecen la valoración y respeto por el patrimonio cultural. Por último, sirven para desarrollar estrategias de planificación, de aprehensión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. Por lo que la toma de decisiones de manera autónoma, el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, la búsqueda de nuevas soluciones y planteamientos, así como la autocrítica, fomentan de manera importante la **Competencia emprendedora (CE)** entre nuestros alumnos.

6. **CARACTERÍSTICAS, DISEÑO E INSTRUMENTOS DE LA EVALUACIÓN INICIAL**

Las evaluaciones iniciales del departamento tienen como objetivo fundamental obtener un diagnóstico del punto de partida del alumnado, activando sus conocimientos previos sobre los contenidos que se trabajarán en el curso y detectando estilos de aprendizaje, intereses, habilidades técnicas y grado de conocimiento de recursos artísticos y técnicos. Esta fase permite adaptar la práctica docente a las necesidades del grupo y de cada estudiante.

- Es de carácter diagnóstico, no calificadora.
- Valora conocimientos previos, experiencias personales y motivaciones.

- Atiende a la diversidad del alumnado y su potencial creativo y técnico..

El diseño de la evaluación inicial consiste en la planificación de actividades y rutinas que permitan recoger información relevante de cada alumno/a desde el principio del curso, garantizando la participación activa y la reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.

Para recopilar información útil y ajustada en la evaluación inicial, se emplean los siguientes instrumentos:

- Observación sistemática en clase: Atención a la actitud, participación e interacción con el grupo durante actividades prácticas.
- Recogida de trabajos iniciales: Ejercicios de creatividad, lectura de imágenes, capacidad espacial y de destrezas manuales y capacidad de copia de la realidad.
- Cuestionarios de autoevaluación y entrevistas: Ayudan a conocer intereses y percepciones del alumnado sobre la asignatura.

Estos procedimientos permiten obtener una visión amplia del alumnado, y servirán de referencia para evaluar el progreso adquirido a lo largo del curso.

7. CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación en el sistema educativo, según la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), se concibe como un proceso esencial e inseparable de la práctica docente. No se limita únicamente a comprobar resultados de aprendizaje, sino que constituye un procedimiento **global, continuo y formativo**, cuyo objetivo principal es orientar las decisiones educativas y mejorar tanto el progreso del alumnado como la propia práctica docente.

Se entiende, por tanto, como un proceso sistemático de recogida y análisis de información válida y fiable, que facilita la toma de decisiones y permite dar una respuesta ajustada a las necesidades de cada estudiante, así como a las demandas de la comunidad educativa.

a. Criterios de evaluación

A continuación, se especifican cuáles son los criterios de evaluación recogidos en los decretos asociados a sus competencias específicas de las materias.

EPVA 1º y 3º ESO

Competencia específica 1

Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la

perspectiva de género.

Criterio 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, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.

Competencia específica 2

Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.

Criterio 2.2. Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.

Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.

Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.

Competencia específica 3

Criterio 3.1. Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.

Criterio 3.2. Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medio ambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.

Competencia específica 4

Criterio 4.1. Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.

Criterio 4.2. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.

Criterio 4.3. Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.

Criterio 4.4. 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.

Competencia específica 5

Criterio 5.1. Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.

Criterio 5.2. Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.

Criterio 5.3. Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.

Criterio 5.4. Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.

Competencia específica 6

Criterio 6.1. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.

Criterio 6.2. Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.

Criterio 6.3. Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.

Criterio 6.4. Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados

Competencia específica 7

Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).

Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.

Competencia específica 8

Criterio 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

Criterio 8.2. Desarrollar proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utilizando las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual, organizando de manera ordenada y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

Criterio 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

Competencia específica 1

Criterio 1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y cultura 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.

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

Criterio 1.3. Reconocer los puntos en común encontrados entre expresiones artísticas de diferentes épocas, sociedades y culturas, relacionándolos de forma razonada e integradora con su propia identidad cultural, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas.

Competencia específica 2

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

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

Competencia específica 3

Criterio 3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.

Criterio 3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente, y además seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

Competencia específica 4

Criterio 4.1. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.

Criterio 4.2. Crear un producto artístico, individual o grupal de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados.

Criterio 4.3. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración positiva de los logros alcanzados.

DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO

Competencia específica 1

Criterio 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.

Criterio 1.2. Mostrar curiosidad por identificar los elementos geométricos que encontramos en nuestro entorno: en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, en la naturaleza, en diseños gráficos, artes decorativas, patrones textiles, etc.

Competencia específica 2

Criterio 2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

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

Criterio 2.3. Resolver gráficamente tangencias básicas y trazar curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.

Criterio 2.4. Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).

Competencia específica 3

Criterio 3.1. Conocer las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación.

Criterio 3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.

Criterio 3.3. Definir elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.

Criterio 3.4. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.

Criterio 3.5. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.

Criterio 3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

Competencia específica 4

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

Criterio 4.2. Elaborar la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.

Competencia específica 5

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

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

DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO

Competencia específica 1

Criterio 1.1. Analizar la evolución de las formas geométricas 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.

Criterio 1.2. Identificar, comprender y reproducir los elementos geométricos que se encuentran en nuestro entorno tanto en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, como en la naturaleza, en diseños gráficos e industriales.

Competencia específica 2

Criterio 2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.

Criterio 2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.

Criterio 2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción a la vez que mostrando interés por la precisión.

Criterio 2.4. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones (simetrías, homotecias, giros, homología y afinidad) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

Criterio 2.5. Conocer las relaciones entre las matemáticas y el dibujo. Aprender los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos necesarios, enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje.

Competencia específica 3

Criterio 3.1. Conocer los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación apreciando la idoneidad de cada uno de ellos según el carácter de la representación gráfica que se busca.

Criterio 3.2. Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre la utilidad de los métodos utilizados y los resultados obtenidos.

Criterio 3.3. Representar, aplicando los fundamentos del sistema diédrico, cuerpos geométricos y de revolución, incluyendo sus desarrollos.

Criterio 3.4. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométrica y cónica.

Criterio 3.5. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.

Criterio 3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

Competencia específica 4

Criterio 4.1. Elaborar la documentación gráfica adecuada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis, vistas diédricas acotadas y planos conforme a norma.

Criterio 4.2. Trabajar en equipo en la elaboración coordinada de toda la documentación gráfica relativa a un proyecto, incluyendo una fase última de identificación y subsanación de errores entre las partes.

Competencia específica 5

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

Criterio 5.2. Recrear virtualmente figuras planas y piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos individuales y en grupo.

Criterio 5.3. Incorporar la experimentación en el uso de las herramientas digitales como estrategia óptima para apreciar la agilidad, eficiencia y multiplicidad de opciones que estas herramientas proporcionan.

Criterio 5.4. Debatir y argumentar en torno al enriquecimiento que las herramientas digitales aportan frente a los medios tradicionales, tanto en lo que respecta al aprendizaje de esta materia como a su aplicación en un entorno empresarial y laboral.

b. Procedimientos e instrumentos de evaluación

Para poder realizar una evaluación del alumnado lo más completa posible se usan una serie de instrumentos de evaluación que nos proporcionan una visión del grado de adquisición de competencias y obtener en base a esto, una calificación final. El alumnado será consciente desde el principio tanto de las normas de aula que regulan el funcionamiento de la asignatura como de los criterios que se van a utilizar para la evaluación de su trabajo.

En cada evaluación se tendrán en cuenta los resultados obtenidos en los siguientes aspectos:

1.Trabajos de la asignatura, que incluyen:

- Realización de pruebas teóricas y/o prácticas.
- Cuaderno/block/carpeta en papel y/o digital, a modo de repositorio de todas las actividades realizadas en clase y toma de apuntes. Para los archivos digitales, el alumno puede tomar fotografías del bloc físico y subirlas a la plataforma que el profesor le indique (Classroom, Drive...).
- Presentación de forma correcta y a tiempo de actividades en papel o a través de medios digitales, en función del tiempo de enseñanza que estemos llevando a cabo.
- Manejo de materiales y herramientas específicas de la asignatura, tanto las manuales como las digitales.
- Correcta utilización del lenguaje técnico, artístico y escrito (esto implica especial atención en la expresión y ortografía).

2. Observación sistemática del alumno/a en las sesiones de clase.

3. Intercambios orales y presentaciones sobre los procesos de los trabajos y los resultados.
4. Trabajo en equipo o colaborativo como creación de proyectos o trabajos de investigación.
5. Seguimiento académico en plataformas online (Classroom, Rayuela, Escholarium).
6. Listas de control que registran la ausencia o presencia de alguna determinada conducta o secuencia de acciones durante las clases, pudiendo contemplar comportamientos no previsibles de antemano.
7. Actitud correcta y responsable.

En el momento del curso en que se detecte que el progreso de un alumno/a no es el adecuado, se establecerán las medidas de refuerzo educativo correspondientes y se informará a las familias.

c. Evaluación del proceso de aprendizaje

Todas las evidencias se registran en el cuaderno del profesor (que podrá ser físico o digital) puesto que es una herramienta que también nos permite registrar de una manera rápida sobre actividades, pruebas y resultados de nuestros alumnos para su posterior informe a sus tutores legales y a los propios alumnos/as. El uso de rúbricas de carácter general y específicas sobre el rendimiento del alumno permite que esta evaluación tenga en cuenta los elementos curriculares en sinergia.

Para valorar capacidades como la empatía, sensibilidad, respeto, compromiso, sentido moral o afectividad, se analizan la conducta, la actitud y las habilidades que muestra el alumnado tanto en la realización de tareas propuestas en clase como en actividades de simulación, hábitos de lectura o el trabajo colaborativo. Para ello, los instrumentos son: La observación directa del comportamiento, el análisis de los materiales entregados por los estudiantes (como actividades realizadas, proyectos y las preguntas o dudas que plantean), y el uso de rúbricas específicas tanto de las actividades como las propias que utiliza el alumnado para co-evaluarse. Adicionalmente, se usarán rúbricas especializadas que ofrecen la oportunidad de que los propios estudiantes participen en la coevaluación de las tareas efectuadas por el grupo, promoviendo así el aprendizaje entre iguales y el desarrollo de su autonomía y capacidad crítica.

En resumen, el proceso de aprendizaje incluye:

- Una evaluación inicial.
- Una evaluación continua y formativa
- Una evaluación final o sumativa, que será el resultado de la evaluación continuada durante todo el curso.

8. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

Como ya se ha comentado en el epígrafe anterior, para evaluar al alumnado se tienen en cuenta los puntos obtenidos en los distintos trabajos, situaciones de aprendizaje, proyectos de investigación, y el cuaderno de bocetos realizados en cada UD respectivamente.

Teniendo en cuenta los criterios de evaluación relacionados con las competencias específicas,

(que todas tendrán el mismo peso en la calificación), las calificaciones obtenidas en cada una de ellas por los alumnos se expresarán en los siguientes términos: Insuficiente (0,1,2,3,4), Suficiente (5), Bien (6), Notable (7, 8) y Sobresaliente (9, 10). Será calificación positiva la igual o superior a cinco.

Para obtener estos valores se aplicarán los siguientes criterios:

APLICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN ESO	
NOTA TRIMESTRAL	<p>Resultado de una observación continua y diaria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades finales: ejercicios, láminas y proyectos. <p>-Deben de estar correctamente identificados, con el nombre por detrás en cada uno de ellos.</p> <p>-Los trabajos se entregarán siguiendo las instrucciones de los mismos, sin recuadros y sin flecos.</p> <p>-No entregar las actividades o entregarlas fuera del plazo acordado (más de una semana después de la fecha de entrega), conlleva tener que entregarlo en la siguiente evaluación, no contando este trabajo para esa evaluación.</p> <p>-Entregarla más tarde, pero sin llegar a sobrepasar una semana, conlleva una penalización en la calificación de ese trabajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de bocetos que registran el trabajo de clase previo a los proyectos. • Interés activo por la materia • Dedicación al trabajo • Actitud tanto con los compañeros/as como con el profesorado, el aula y toda la comunidad educativa. • Asistencia a clase. • Cuidado y buen uso del material propio y de la clase <p>-Alcanzar o superar el 30 % de faltas de material al trimestre supondrá una calificación nula en este apartado. Además, podrá suponer una calificación negativa en la nota trimestral; puesto que impide la realización de las actividades en el aula. Al ser la asignatura eminentemente práctica, contar con el material necesario para la realización de las actividades es imprescindible para la adquisición de los saberes y competencias específicas del nivel educativo.</p>
	<p>Será el resultado del trabajo competencial de todo el curso, siendo la media de las competencias en las tres evaluaciones.</p>
NOTA FINAL ORDINARIA	<p>-Será muy importante entregar todos los ejercicios que se realicen en el aula y conservar los trabajos (en formato físico y digital) hasta que haya finalizado el curso y se haya aprobado la materia, en previsión de posibles revisiones de calificaciones.</p>

APLICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN BACHILLERATO	
NOTA TRIMESTRAL	<p>1º Bachillerato: Resultado de una observación continua y la nota media (30% calificación)</p> <p>2º Bachillerato: Resultado de una observación continua y la nota media (20% calificación)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Interés • Actitud en clase (comportamiento) • Asistencia • Cuidado y buen uso del material propio y de la clase • Intervenciones positivas en clase • Actividades diarias en clase o en casa. <p><i>No entregar las actividades o entregarlas fuera de la fecha establecida conllevará una penalización en la calificación.</i></p>
	<p>1º Bachillerato: Nota media (70% calificación)</p> <p>2º Bachillerato: Nota media (80% calificación)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de diferente carácter y usando instrumentos variados que evalúen el nivel competencial adquirido por el alumno.
NOTA FINAL ORDINARIA	Será el resultado de la evaluación continua del alumno durante todo el curso y su progresivo aprendizaje durante las tres evaluaciones.
NOTA FINAL EXTRAORDINARIA	La conseguida en la prueba extraordinaria.
<p>-Será obligatorio entregar todos los ejercicios que se realicen (en casa y en el aula) y conservar los trabajos (en formato físico y digital) hasta que haya finalizado el curso y se haya aprobado la materia, en previsión de posibles revisiones de calificaciones.</p> <p>-En 2º de bachillerato, tanto la falta a los exámenes como la falta a las horas lectivas previas de un día de examen deberán de ser justificadas con justificante médico, de no ser así, el alumno/a será susceptible a ser amonestado.</p>	

c. Procedimientos de recuperación

-El alumnado de 1º, 3º y 4º de ESO que no obtengan una calificación de Suficiente en alguna evaluación, podrán recuperar las evaluaciones suspensas realizando los trabajos con insuficiente, no entregados o no terminados hasta que se termine el curso. Si los ejercicios se realizan correctamente y se entregan dentro de las fechas establecidas por la profesora, este se contará como un trabajo más y se volverá a hacer la media de las competencias trabajadas en la evaluación con la calificación de Insuficiente. En ciertos casos se podrá recurrir a la realización de una prueba o examen para determinar la superación de la evaluación suspensa.

-En Bachillerato, si se ha obtenido una calificación menor de 5 en la evaluación, el alumno tendrá la oportunidad de intentar recuperarla durante la evaluación inmediatamente posterior a la suspensión a través de una prueba escrita. Se podrán realizar actividades de recuperación a lo largo de toda la evaluación, de manera voluntaria, que le facilitará el profesor si el docente determina que éste lo necesita. Deberá realizar la prueba en la fecha que se determine siempre dentro de la evaluación posterior a la que se ha suspendido. Para superar la evaluación es necesario obtener en la prueba una nota igual o superior a 5 puntos.

d. Criterios de pérdida de la evaluación continua

La evaluación continua se entiende como un seguimiento constante y sistemático del progreso del alumnado mediante ejercicios, trabajos y actividades durante el curso, garantizando así el logro de los objetivos de la asignatura. Para su correcto desarrollo, es fundamental tener un seguimiento de las clases y entregar todas las actividades realizadas dentro y fuera del aula. Si un alumno pierde el derecho a esta evaluación continua por faltas de asistencia injustificadas, de más de un 25% de las mismas (según el ROF), deberá superar un examen final basado en los conocimientos mínimos del curso. En cambio, si la pérdida se debe a causas justificadas (como enfermedad), el departamento propondrá actividades periódicas de apoyo en coordinación con el departamento de orientación para ayudar al alumno a superar la materia.

Este sistema busca asegurar la continuidad en el aprendizaje y proporcionar vías de recuperación adaptadas según la situación del estudiante.

9. SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y DISTRIBUCIÓN A LO LARGO DEL CURSO

Durante el curso se van a desarrollar diferentes situaciones de aprendizaje teniendo en cuenta los ritmos de aprendizaje y siempre que la situación lo permita. Se presentan a continuación una propuesta inicial de las situaciones de aprendizaje que se realizarán en 1º ESO, 3º ESO, 4º ESO y bachillerato. Por cursos, se exponen las diferentes situaciones de aprendizaje:

<u>1º ESO</u>	
1º EVALUACIÓN	-¿Quién soy yo hoy? -Mis ojos no me engañan... o tal vez sí.
2º EVALUACIÓN	-"De lo real a lo abstracto: jugando con emojis". -"Trazos con historia: punto, línea y plano en manos femeninas"

3º EVALUACIÓN	-El color ha llegado a nuestra mesa. -Geo-metría, medimos la tierra.
<u>3º ESO</u>	
1º EVALUACIÓN	-“Aquí hay identidad: tipografía y diseño”. -“Pixelando la historia del arte”.
2º EVALUACIÓN	-“Tras la máscara, ellas”. -“Nos visitan los elementos básicos del lenguaje visual”.
3º EVALUACIÓN	-¿Te has encontrado alguna? Texturas -Exploramos nuestro espacios
<u>4º ESO</u>	
1º EVALUACIÓN-	“El diseño de mi identidad: tipografía, caligrafía y lettering”. -“El tiempo, qué misterio: calendario”.
2º EVALUACIÓN	-“Criaturas por conocer, los alebrijes”. -“Interpretamos a las grandes pintoras”.
3º EVALUACIÓN	-“Nos sentamos a dibujar”. -“Un fanzine para cada persona”.
<u>1º BACHILLERATO</u>	
1º EVALUACIÓN	-“Polígonos en acción: precisión y construcción geométrica”. -“Trazados fundamentales: claridad y limpieza en el dibujo”. -“Tangencias y enlaces: técnicas para el diseño industrial”. -“Curvas cónicas: del concepto a la ejecución práctica”.
2º EVALUACIÓN	-“Sistemas de representación: explorando la geometría proyectiva”. -“Dibujo diédrico: puntos, rectas y planos en tres dimensiones”. -“Relaciones geométricas: paralelismo, perpendicularidad e intersecciones”.

3º EVALUACIÓN	-"Perspectivas isométrica y caballera: representando sólidos y espacios". -"Modelado digital: creación de piezas 2D y 3D con CAD". -"Proyectos colaborativos: virtualizando diseños técnicos complejos".
---------------	--

Se muestra un ejemplo de situación de aprendizaje completa que posiblemente pueda sufrir cambios y modificaciones a lo largo del curso. Por otra parte, en esta programación solamente se presentan de manera esquemática algunos de sus componentes. El resto se desarrollarán en la programación de aula. Todas ellas seguirán las pautas marcadas en el Decreto 110/2022, y 1019/2022 mencionado con anterioridad.

Situación de aprendizaje 1. ¿QUIÉN SOY YO, HOY?	
EJE TEMÁTICO: Yo, conmigo. El presente	4 SESIONES <i>Del 13 al 22 de septiembre.</i>
JUSTIFICACIÓN	
J.W Von Goethe "La juventud quiere mejor ser estimulada que instruida" El periodo de la adolescencia es vital para el autoconocimiento, la formación de la identidad y del desarrollo psicosocial. Nos situamos en el 2223 y nuestra clase tiene la oportunidad de dejar unas instrucciones para que se hagan réplicas de ellos/as, al igual que se recrean obras de artistas como Sol LeWitt, a través de las instrucciones que se conservan.	
FINALIDAD DE LOS APRENDIZAJES	
El alumnado elaborará un Auto-manual de instrucciones, para que, en un futuro, se pueda crear una persona igual. Se hará a través de una exploración sobre: lo que me gusta, lo que no me gusta, lo que admiro, lo que como, en lo que me fijo. Fomentar su pensamiento divergente. ¿Cómo somos? ¿Qué dejarías escrito en un manual de instrucciones que sea fundamental para construir a alguien igual que tú?	
ARTISTAS REFERENTES	COMPETENCIAS
-Josehp Kosuth -SolLeWitt: https://www.rtve.es/noticias/20150717/fundacion-botin-des-cubre-sol-lewitt-primera-gran-muestra-espana/1182060.shtml	-CPSAA: CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5. -CCL: CCL1

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE <i>Qué queremos que aprenda el alumnado y para qué (capacidad + saber + finalidad)</i>	OBJETIVOS DE ETAPA
1. Entender la comunicación visual como medio para expresar la visión del mundo, las emociones, así como para desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	L

1. Conocer los elementos de la comunicación visual y los niveles de iconicidad.	B, G, L
3. Planificar el proceso creativo, desde el mensaje hasta la forma de mostrarlo.	B, G, H, L
4. Elaborar individualmente una obra a modo de instrucciones que refleje su identidad explorando diferentes materiales	F, L

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE / DESCRIPTORES OPERATIVOS
Competencia específica 5	5.1/ 5.2	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
Competencia específica 4	4.4	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2
Competencia específica 8	8.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

SABERES BÁSICOS	ELEMENTOS TRANSVERSALES
<p>D) El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresa y estética.</p> <p>-Arte contemporáneo</p> <p>B) El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posibilidades expresivas y comunicativas. <p>C) Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas.</p>	<p>-Identidad y autoconocimiento</p> <p>-Educación emocional</p> <p>-Arte conceptual</p>

SECUENCIACIÓN EN SESIONES		
	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES Y ESPACIOS
1	<p>-Actividad detonante: mundo en 2223, han encontrado la fórmula para construir personas del pasado a través de instrucciones.</p> <p>-Ficha con preguntas creativas para autoconocerse.</p> <p>-Explicación del reto por pasos.</p> <p>-Actividad con post-it sobre ideas previas sobre comunicación y lenguaje visual.</p> <p>-Teoría: elementos comunicación visual.</p>	<p>-Banco de imágenes</p> <p>-Papel continuo y pos-its</p> <p>-Ficha.</p>
2	<p>-Teoría: Niveles de iconicidad</p> <p>-Práctica nivel de comicidad usando información de la ficha para autoconocerse.</p> <p>-Crear mensajes escritos claros que les definan</p> <p>-Creación un personaje en nivel de iconicidad bajo.</p>	<p>-Vídeo</p> <p>-Ficha</p> <p>-Rúbrica de evaluación</p>

3	-Analizar el formato de las instrucciones como medio para comunicar. Ejemplo: exposición sobre la artista Sol LeWitt y banco de pictogramas el Sistema Aumentativo y Alternativo de Comunicación (SAAC)	-Ejemplos de modelos de instrucciones -Material artístico: blog A4, lápices, rotuladores, collage y otros.
4	-Planificación: serie de bocetos que comuniquen visualmente las frases. Elegir formato para realizarlo -Elaboración de las instrucciones -Presentación a la clase	-Escala de feedback -Rúbrica

EVALUACIÓN					
CRITERIOS PARA LA CALIFICACIÓN CUANTITATIVA Y CUALITATIVA					
CE	CRITERIO EV.	TÉCNICA/INSTRUMENTO DE EV.			
		Rúbrica	Producto final	Observación directa	Escala de feedback
5	5.1	X	X		
	5.2			X	
4	4.4	X	X		
8	8.1			X	X

10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En el aula conviven estudiantes con distintos grados de madurez personal, capacidades de aprendizaje, ritmos y estilos cognitivos, así como intereses y motivaciones diversas hacia la materia. Por ello, resulta necesario diseñar un abanico de propuestas y actividades variadas que permitan estimular, acompañar y desarrollar el talento de todo el alumnado, favoreciendo al mismo tiempo la consecución de los objetivos y de las competencias básicas de la etapa de ESO.

En esta programación se contemplan diferentes medidas inspiradas en los principios de calidad, equidad, igualdad de oportunidades, normalización, integración e inclusión educativa, igualdad entre sexos, no discriminación, flexibilidad, accesibilidad, diseño universal y colaboración dentro de la comunidad educativa (Decreto 98/2016, de 5 de julio).

a. Alumnado que no promociona o que promociona y tienen la asignatura pendiente

En el caso de que el alumno/a no promocioe tendrá un plan de apoyo específico para adquirir las competencias no obtenidas en la materia suspensa al repetir su curso. Este plan constará de un seguimiento inicial para detectar carencias y un seguimiento más continuo a lo largo del curso. En el caso de promocionar con la materia suspensa, se procederá de la siguiente manera:

-Al Alumnado con 1º ESO EPVA suspensa, que promocionen a 2º ESO se facilitará la posibilidad de recuperar la materia pendiente al alumno/a que promocioe a 2º ESO a través de una serie de actividades, ejercicios y dinámicas prácticas y/o teóricos, que recogen los contenidos

correspondientes a los saberes básicos dados durante el curso anterior. La fecha de entrega será publicada y se hará saber al alumno/a antes de la convocatoria. Si no consigue recuperar la materia, tiene la posibilidad de cursar 3º EPVA. Tener un Suficiente en 3º ESO conlleva la superación de la materia pendiente de 1ºESO.

-Al Alumnado con 3º ESO EPVA suspensa que promocionen a 4º ESO se facilitará la posibilidad de recuperar la materia pendiente al alumno/a que promocione a 2º ESO a través de una serie de actividades, ejercicios y dinámicas durante el curso escolar, antes de 3º ESO.

-En Bachillerato, por carácter general, no se podrá cursar la asignatura de Dibujo Técnico II, sin haber cursado Dibujo Técnico I. En los casos excepcionales de aquellos/as alumnos que lo hagan, tendrán una prueba teórica después de la 1ª evaluación para aprobar la materia. De no ser así, también se podrá aprobar la materia sacando un Suficiente en Dibujo Técnico II. Para recuperar la materia de Dibujo Técnico I en caso de haber promocionado, se deberá realizar una prueba teórica en la fecha acordada por el departamento. La fecha de la prueba será publicada y se hará saber al alumno/a antes de la convocatoria

b. Medidas extraordinarias para alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

Se realizarán adaptaciones y ajustes curriculares para aquellos alumnos con necesidades especiales de apoyo educativo (ACNEE, altas capacidades, incorporación tardía, compensatoria...) en las que se favorecerá el desarrollo de la expresión personal y de la creatividad, para ello se adecuarán los objetivos, seleccionando los contenidos atendiendo a las características del alumnado y se utilizarán estrategias metodológicas que favorezcan la participación de todo el alumnado.

Una vez estudiado cada caso con el Departamento de Orientación, analizados los informes y realizadas las pruebas necesarias, se realizarán dichas adaptaciones o ajustes según las necesidades detectadas, teniendo en cuenta estos aspectos:

ACIs	<ul style="list-style-type: none"> • Qué es capaz de hacer el alumno al inicio (nivel curricular) • Propuesta de objetivos a conseguir • Diseño de contenidos y criterios de evaluación específicos • Temporalización • Metodología empleada y materiales didácticos • Criterios de corrección y calificación adaptados
Ajustes curriculares	<ul style="list-style-type: none"> • Qué es capaz de hacer el alumno al inicio (nivel curricular) • Adaptaciones de los contenidos y criterios de evaluación sin eliminarlos • Temporalización • Metodología empleada y materiales didácticos

Se diseñarán actividades con distintos grados de dificultad, que permitan la necesaria flexibilidad de la programación y la adaptación a las distintas posibilidades y capacidades de los alumnos. Serán actividades específicas para los alumnos ACNEAR en base a las características de cada uno, su nivel curricular, así como la adaptación o ajuste que se vaya a llevar a cabo.

Los criterios de calificación no se aplicarán del mismo modo para los alumnos ACNEAE. Se diseñarán unos criterios para cada uno de ellos, adecuados a sus características individuales, en los que no solo se valorará la consecución de los objetivos propuestos, así como el desarrollo de los contenidos, sino también el avance del propio alumno dentro de sus posibilidades y la actitud ante el trabajo y el propio esfuerzo personal.

c. Programas de refuerzo y/o ampliación

Para el alumnado que, a través de la observación continua empieza a tener dificultades en un momento determinado del curso, o que requiere de actividades de ampliación, el departamento cuenta con material que se hará llegar si llega el caso al alumno/a, con previo informe a las familias. Además, irá acompañado de un seguimiento por ambas partes.

11. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS

El departamento colaborará activamente en varios proyectos que se desarrollan en el centro, así como en proyectos dentro del ámbito INNOVATED, Cultura emprendedora, etc. que fomentan el uso de las nuevas tecnologías y de metodologías activas y colaborativas. En el cuadro adjunto se detallan los proyectos:

PROYECTOS, REDES Y PLANES	
Plan de Igualdad	Plan de Lectura
Red de Inteligencia Emocional y Salud Mental	REBEX
Red de Cooperación y Desarrollo Sostenible	Red de Inteligencia Emocional y Salud Mental
Red Extremeña de Escuelas Emprendedoras.	Red de Cooperación y Desarrollo Sostenible
Red de centros promotores de actividad físico-deportiva y salud.	Foros Nativos Digitales

Además, este departamento está muy comprometido con el Plan de Igualdad, promoviendo en el día a día los valores de este plan. En el mes de marzo especialmente, se hacen actividades de mujeres artistas en todas las asignaturas y se da voz a la parte de la mujer artista en las aulas.

12. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES

La metodología es el conjunto de estrategias, técnicas, procedimientos y acciones organizadas y planificadas conscientemente por el profesor/a, con el fin de posibilitar el aprendizaje del alumnado y la consecución de los objetivos planteados.

Así, partiendo de las necesidades de un alumnado en la fase vital de la adolescencia, que vive en un contexto digitalizado, sometido a continuos cambios, y donde todo está al alcance de un clic, Prensky (2002) acuña el término de “nativos digitales” para explicar la relación de los jóvenes con la tecnología), mi modelo metodológico busca alcanzar unos principios que se enumeran en el siguiente apartado.

a) Principios metodológicos

PRINCIPIO 1.- Un enfoque constructivista, en el que se parte de la zona del desarrollo próximo y de los conocimientos e ideas previas del alumnado para construir aprendizajes significativos. El/la docente es el guía para generar dicho andamiaje.

PRINCIPIO 2.- Una mirada inclusiva, que tiene en cuenta la diversidad del aula, las capacidades, intereses, ritmos, necesidades y estilos de aprendizaje, generando entornos accesibles y participativos.

PRINCIPIO 3.- Garantizar aprendizajes funcionales, asegurando la utilización de los mismos cuando el alumnado los necesite fuera del aula, tanto en la aplicación práctica del conocimiento adquirido, como la habilidad resolutoria para generar nuevos aprendizajes.

PRINCIPIO 4.- La investigación y la reflexión sobre la propia práctica educativa, buscando el desarrollo del pensamiento crítico y la metacognición.

PRINCIPIO 5.- El desarrollo integral y pleno de la persona, a través del autoconocimiento, la relación con los demás, y con el entorno, adquiriendo valores imprescindibles para su futuro

b) Estrategias metodológicas

Atendiendo a estos los principios teóricos, se utilizan una serie de estrategias metodológicas que ayudan en la práctica docente del día a día. Son las siguientes:

- **APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS y/o RETOS(ABP):** el alumnado lleva a cabo un proceso de investigación y creación que comienza con un desafío inicial que sorprende y emociona, y culmina con la creación de un producto final real y tangible.
- **APRENDIZAJE SERVICIO:** el servicio le da sentido al aprendizaje porque lo que se aprende se puede transferir a la realidad en forma de acción.
- **FLIPPED CLASSROOM:** se da la vuelta a la exposición teórica por parte del docente ya que los conceptos teóricos se ven en casa. De esta manera, en clase se puede dedicar tiempo a trabajar y aplicar los saberes en las diferentes actividades y proyectos.
- **DISCIPLINA POSITIVA:** defiende que la clave de la educación no reside en el castigo, sino en el respeto entre personas. Apuesta por participar activamente en la búsqueda de soluciones como un viaje hacia el respeto mutuo y la colaboración.
- **ART THINKING:** utiliza las estrategias de la creación contemporánea, su esencia y su

capacidad crítica y aplicarlo en el día a día del aula. Empezando con un detonante que despierte la curiosidad.

c) Herramientas de enseñanza-aprendizaje

A nivel global, situaciones de aprendizaje y las sesiones de toda la programación, comparten el siguiente guión:

- **EJE TEMÁTICO y PROYECTO:** el curso, temáticamente, sigue una estructura trimestral, por lo que cada trimestre se trabajará una temática principal relacionada con tres ámbitos de desarrollo del adolescente: consigo mismo, con los otros/as y con el entorno. En la primera sesión de cada trimestre se contextualiza el eje temático, y se explica la importancia del mismo. Se exponen también los objetivos, la organización temporal y la manera de evaluar. En la última sesión se hace un repaso de todo lo trabajado, haciendo una presentación sobre trabajos relevantes que han entregado, para que toda la clase pueda verlo, y se revisa si se han alcanzado los objetivos junto con una reflexión final. Cada bloque tiene asociado un proyecto con un producto final, que se realizará en la última unidad del trimestre, como una “celebración del aprendizaje”.
- **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:** implica el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas. Esto, les permitirá transferirlas a los entornos cercanos, a la realidad y sus intereses (Art. 2 del Decreto 110/2022). En la primera sesión de cada unidad se contextualiza la situación del proyecto y la organización de las etapas. Se explican también los objetivos de aprendizaje generales, la organización temporal y la manera de evaluar. En la última sesión, se hace un repaso de todo lo trabajado, y se realizan actividades de metacognición y reflexión continua a lo largo de ella.
- **SESIÓN:** se ha elaborado atendiendo las cuatro fases del ciclo de Kolb (1984). El proceso de conceptualización resulta fundamental para poder aplicar lo aprendido, de manera significativa, a situaciones de la vida real; y, mediante el producto final, se puede ver la aplicación. Para comenzar, hay un tiempo de relajación (si la sesión coincide que es después del recreo) o activación (si es antes), y después, se diferencian tres fases: la inicial, para conectar con las sesiones anteriores, la principal, donde se llevan a cabo las tareas y la final con actividades de conclusión y reflexión. Además, las estrategias que aplico en el aula son:

TÉCNICAS	
Trabajo cooperativo	Se trabajan estructuras de S.Kagan (1985) y E.Aronson (1978).
Fomento de la creatividad	Estrategias para mejorar la creatividad de acuerdo con autores como Ken Robinson (2015) o J.A Marina (2013).
Estrategias metacognitivas y rutinas de pensamiento	Rutinas de pensamiento y reflexión del propio proceso de aprendizaje. Proyecto Zero de la U. Harvard, D. Perkins y otros(1994).

Diario de aprendizaje	Dossier de aprendizaje que recoge los procesos de los proyectos.
Estrategias interactivas	Mediante debates, reflexiones, análisis crítico o diálogos.
Uso de las TIC	Son fundamentales para el trabajo del alumnado, para generar materiales propios, búsqueda de información y motivación.

d) **Actividades**

Además, desde el principio de curso, se marcarán una serie de tareas necesarias para el funcionamiento del aula como son, pasar lista, mantenimiento de la pizarra, encargado/a de traer fotocopias o material fuera del aula, cuidado de las plantas, control del tiempo, etc. Con todas ellas se hace un cartel que las recoge y los alumnos/as irán rotando en la consecución de las mismas mensualmente. También se explicarán herramientas como “Tiempo fuera positivo”, basado en la premisa de Jane Nelsen que dice que “los estudiantes (y los adultos) actúan mejor cuando se sienten mejor”. De esta manera atendemos a una parte fundamental en el aula que es el aprendizaje socioemocional y la convivencia.

Las actividades son acciones que promueven experiencias de aprendizaje. Las actividades planteadas son variadas y permiten la adquisición de más de una competencia al mismo tiempo, como indica el artículo 2 del RD 217/2022. En la siguiente tabla muestro los tipos de actividades planteadas en las unidades didácticas:

TIPOS DE ACTIVIDADES	
De introducción y motivación	Sirven para introducir las situaciones de aprendizaje y/o situaciones de aprendizaje. Buscan estimular el interés de los estudiantes, conectando con los conocimientos previos.
De desarrollo	Trabajar los principales contenidos, adquirir nuevos conocimientos, progresar en el aprendizaje. Individuales y por equipos. Ej: búsqueda e investigación, debates, de creación, expresión, planificación y elaboración del producto final.
De carácter transversal	Actividades cortas, formales o informales, que sirven para romper la rutina y evitar perder el hilo del contenido de la propia unidad. Basadas en el Programa DAME10 del MECD, como pequeños juegos, ej. de respiración/relajación/movimiento.
Metacognitivas	El alumnado reflexiona y profundiza en el proceso de aprendizaje. Ej: rutinas de pensamiento, reflexión individual, valoración grupal.
De síntesis y consolidación	Complementan las actividades de desarrollo, con el objetivo de verificar que se han conseguido los objetivos marcados. E: exposiciones, portfolio, instalaciones.

De refuerzo y ampliación	Para evitar la desmotivación del alumnado que no alcanza los objetivos, y aquellos que los han superado. Ej: fichas, láminas, vídeo, enlaces webs, actividades TICs.
De diagnóstico y evaluación	Al inicio de la UD, para conocer los conocimientos previos del alumnado; durante, para ver si está consiguiendo los objetivos marcados; y al final, para medir el nivel de éxito alcanzado. Ej: Diana y escala de evaluación, rúbrica, preguntas, rutinas.

e) Recursos didácticos y organizativos

Los recursos didácticos, de acuerdo con Rivilla y Mata (2009) en "Didáctica General", son cualquier medio que el profesor prevenga utilizar en el diseño y desarrollo del currículo para aproximar o facilitar los saberes básicos al alumnado, mediar en las experiencias de aprendizaje, desarrollar habilidades cognitivas, apoyar sus estrategias metodológicas, facilitar y enriquecer la evaluación. La siguiente tabla muestra una clasificación de los recursos didácticos:

Recursos	Medios didácticos	Materiales didácticos
Materiales	Mobiliario y materiales del aula y del departamento. Recursos del CPR.	Materiales de elaboración propia, fichas, revistas, portafolios del alumnado, carteles, biblioteca del departamento, recursos editoriales. Para la materia de Dibujo Técnico de 1º Bachillerato se utiliza el libro: Dibujo técnico I. 1 Bachillerato. Savia por su claridad expositiva, su aplicación a la realidad y su lenguaje eficaz.
Tecnológicos	Proyector, ordenador, aula de informática, cámaras, móviles, tablet.	Recursos web, aplicaciones, software específico (WeVideo, Gimp,...)
Ambientales	<ul style="list-style-type: none"> - Aula de referencia del grupo: en las que se pueden usar dispositivos portátiles. - Aula de dibujo: se utiliza para las clases de las asignaturas que imparte este departamento siempre que haya disponibilidad pues a veces se solapan los horarios. Está especialmente preparada para la realización de prácticas, estando dotada de amplias mesas, taburetes y materiales propios del lenguaje plástico. Además hay un ordenador, un proyector y una pizarra. - El centro dispone de otras aulas específicas (Infolab, aulas de desdobles, biblioteca, patio...) que en momentos puntuales se pueden usar para desarrollar tareas que impliquen llevar al alumnado a espacios diferentes. 	
Humanos	Conjunto de profesores y PAS, donde destaque el equipo docente que conforma este departamento, la jefa de departamento, una profesora del Dpto. de Tecnología que imparte 1ºESO B y una docente del programa Educa	

	Lectura, que viene a hacer co-docencia algunas horas a la semana con 1º ESO.
--	--

Además de estos recursos, también utilizo recursos como:

- Tablero de rotación de alumnos/as ayudantes, que cambian cada mes
- Marcadores de puntos y pulsadores para realizar concurso de preguntas.
- Cubo de los 6 sombreros de pensar, actividad de Edward de Bono. -Muro virtual donde se cuelgan artistas contemporáneos de referencia.

En cuanto a los materiales de trabajo para el alumnado, a principio de curso se informa tanto por classroom como con una fotocopia para que lleven a sus casas en el caso de 1º ESO. Son los siguientes:

- Carpeta de plástico o cartón con solapas o cremallera para llevar los materiales(se dejará en clase para no tener que traerla todos los días de clase).
- Cuadernillo liso A5 para bocetos
- Block de dibujo A4 (sin márgenes y que se puedan arrancar las hojas)
- Lápiz: HB, goma y sacapuntas
- Estilógrafos: 0.4 / 0.8 o Pilot negro
- Caja de lápices de colores acuarelables
- Caja de rotuladores
- Regla milimetrada, escuadra y cartabón; y compás (que funcione)
- Tijeras y pegamento

En los recursos organizativos expongo aquellos utilizados para gestionar el tiempo y el espacio:

- Tiempo: la asignatura de EPVA de 1º ESO y 4º Expresión artísticas cuentan con tres sesiones semanales de 50 minutos cada una, la de 3º EPVA con dos sesiones, y las de Dibujo Técnico de 1º y 2º Bachillerato con cuatro sesiones. Cuando acaba la sesión, suena el timbre, que ayuda a secuenciar temporalmente los periodos lectivos.
- Espacio: el mobiliario y su colocación irá variando atendiendo a las necesidades de los proyectos y actividades a los largo del curso. Algunas distribuciones:
 - Modo parejas: para trabajos que requieren de concentración individual.
 - Modo grupal: puede estar en grupos de 3 o 4, basado en el trabajo cooperativo.
 - Modo U: para fomentar la participación en debates grupales o en sesiones de explicación de contenidos y proyección de recursos visuales.
 - Modo "libre": se utiliza en sesiones inesperadas. Es una dinámica que consiste en dar la pauta de que cada uno coja su mesa y se coloque en el sitio de la clase que cree que va a trabajar mejor ese día (es libre y aleatorio).
 - Modo sin mesas: para disponer de todo el espacio y trabajar en el suelo, paredes o de pie.

13. ELEMENTOS TRANSVERSALES

Además, será fundamental trabajar, junto a los saberes básicos, los elementos transversales durante todo el curso. En el artículo 11 del Decreto 110/2022 se presta atención a los siguientes elementos transversales en todas las materias, que en nuestra materia se trabajan:

IGUALDAD DE GÉNERO Y AFECTIVO-SEXUAL

A través del trabajo con artistas mujeres y colectivos con diversas identidades sexuales. Así, se visibilizan sus aportaciones en la historia del arte, la igualdad de género y la afectivo-sexual. Concretamente, en la UD9, que coincide con el 8M, realizamos una actividad interdepartamental a nivel de centro, de un mural dibujado por los alumnos/as sobre noticias de periódicos.

EDUCACIÓN AMBIENTAL Y PARA EL CONSUMO

Haciendo consciente al alumnado de que su implicación ayudará a poner foco a este elemento transversal. Trabajar con materiales reciclados, artistas que abrazan el entorno y la naturaleza, y un proyecto enfocado a trabajar conscientemente con materiales del entorno, permitirán el fomento de la conciencia crítica hacia el consumo sostenible y el cuidado de nuestro planeta. En la UD3 nos paramos a reflexionar sobre lo que consumimos en un día, como parte de lo que somos. Con ello también, realizamos una pieza collage que se expone en la muestra de final de trimestre #orgulloadolescente.

PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA Y RESOLUCIÓN PACÍFICA DE CONFLICTOS

Trabajar de forma cooperativa, y en grupos, ayudará a entender el aula como una mini sociedad, en la que todos/as conviven y se respetan. Así, proporcionarles herramientas para abordar conflictos, roles e interacciones, permitirá que se desarrollen socialmente. Fomentar sus habilidades sociales de una manera práctica y conectada con la realidad del aula.

En el eje temático Yo, con el otro, se trabaja en grupo, con algunas estrategias de aprendizaje cooperativo, donde llevamos a la práctica las dinámicas aprendidas.

EMPRENDIMIENTO, ESPÍRITU CRÍTICO Y COMPROMISO SOCIAL

Este elemento transversal se entrena a lo largo del curso a través de los tres bloques temáticos, ya que, en todos ellos, se requiere que el alumnado coja las riendas de su aprendizaje en momentos concretos. Así se impulsarán las habilidades de investigación, emprender e innovar. Especialmente en la UD5, realizamos un fanzine para explicar la adolescencia a adultos. Este fanzine puede ser adquirido por los asistentes a la exposición #orgulloadolescente y lo recaudado va destinado a una organización sin ánimo de lucro que trata con problemas en esta etapa de la vida. También, en la UD7, realizamos un taller para personas mayores, afianzando vínculos intergeneracionales.

COMPRENSIÓN LECTORA, EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA

Las exposiciones a la clase fomentan el uso de la expresión oral, al igual que las habilidades comunicativas y de diálogo en los trabajos en equipo. La lectura de información para los proyectos desarrollará la comprensión lectora. Las autoevaluaciones, el proyecto del fanzine y las reflexiones de los portafolios permitirán aplicar el uso y la destreza de la expresión escrita.

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y COMPETENCIA DIGITAL

En la era digital y audiovisual, por lo que es vital que el alumnado sepa utilizar los recursos tecnológicos con coherencia en su día a día. En la tercera evaluación con la grabación y montaje de vídeo, se hará especial hincapié, pero en general el uso de aplicaciones móviles, creación de contenidos digitales son algunas acciones que fomentarán las TIC en el aula.

EDUCACIÓN EMOCIONAL Y EN VALORES (hacia los retos y desafíos globales del S. XXI)

No se puede dejar de mencionar que venimos de unos años complicados, donde la crisis del COVID-19 ha tenido un fuerte impacto en la salud mental de los/as adolescentes. Las repercusiones a nivel emocional y social necesitan de medidas para evitar que sufran consecuencias graves y duraderas a largo plazo. La LOMLOE recoge en su preámbulo la necesidad de trabajar la educación emocional en la educación secundaria, apuntando que “se pondrá especial atención”, y el artículo 11 del Decreto 110/2022, y en las competencias específicas de la materia también la menciona.

Es por ello, que en materias como EPVA, la salud emocional encuentra un lugar idóneo para ser trabajada, ya que el arte facilita enormemente la expresión de las emociones y los sentimientos. Numerosos estudios de neurociencia y autores como Eliot W. Eisner (2004) han probado que las actividades artísticas promueven el desarrollo de los procesos cognitivos a través de la estimulación de la plasticidad cerebral, permitiendo que se liberen neurotransmisores, como la noradrenalina, que interviene en los procesos relacionados con el autocontrol y la regulación emocional. Las unidades didácticas del primer eje temático (de la 1 a la 5) contemplan diferentes actividades donde se produce el encuentro con la identidad a través de la creatividad, la gestión de la frustración, o el binomio ensayo-error, ayudarán al alumnado a transitar diferentes estados emocionales y experimentar que cada uno tiene su función en su realidad cotidiana. Nuestra materia, en los ejes temáticos, trabaja muchos de estos valores junto con los saberes básicos.

14. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Para el presente curso 2025/2026, el departamento plantea varias actividades complementarias y extraescolares destinadas a enriquecer la visión de nuestros alumnos sobre la asignatura y los temas que plantea, así como abordar algunos contenidos desde otra perspectiva diferente de la habitual en el aula.

e. Actividades complementarias

Estas actividades servirán tanto para el aprendizaje de los saberes básicos, como para la aplicación de estos aprendizajes en la práctica, permitiendo tanto al alumnado como a la profesora evaluar lo aprendido. Dentro de estas actividades cabe destacar:

- Salidas al entorno del instituto y al pueblo, que ayudarán a conectar con el espacio que les rodea y poder crear utilizando la realidad del entorno cotidiano.
- Exposiciones de trabajos y proyectos en el entorno del instituto (pasillos, aulas, patio, etc.)
- Participación en celebraciones pedagógicas como el Día del centro, Día del Libro, Día de la Salud, etc.
- Comentario de películas, formatos audiovisuales,, etc. Ya que vivimos en la era de la imagen, la información visual que nos llega es necesaria saberla interpretar. De esta forma se contribuirá tanto al desarrollo de la comprensión visual, lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual y el uso de las TICs.

f. Actividades extraescolares

Estas actividades son muy interesantes para el alumnado ya que permiten una mayor

participación de la comunidad educativa en la vida del centro, desarrollando valores importantes. Estas se encuentran en la programación del departamento de extraescolares.

Estas, están incluida en la

- Visita con 1º ESO al Museo Vostell (Malpartida de Cáceres)
- Visita con 4º ESO al Museo Helga de Alvear (Cáceres)
- Visita con 1º/3º ESO a la Fundación José Gordillo (Fuente del Maestre)

15. INDICADORES DE LOGRO, EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN EN SU CASO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

La programación será evaluada a través de las rúbricas que se muestran a continuación y será susceptible de ser mejorada en años venideros tras la detección de posibles errores, modificaciones por temporalización, nuevas ideas de situaciones de aprendizaje o cambio en la planificación.

PROGRAMACIÓN		
Indicadores de logro	Puntuación del 1 al 10	Observaciones
Los objetivos didácticos se han formulado en función de los estándares de aprendizaje evaluables que concretan los criterios de evaluación.		
La selección y temporalización de contenidos y actividades ha sido ajustada.		
La programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses de los alumnos lo más posible.		
Los criterios de evaluación y calificación han sido claros y conocidos de los alumnos, y han permitido hacer un seguimiento del progreso de los alumnos.		
La programación se ha realizado en coordinación con el resto del profesorado.		
DESARROLLO		
Indicadores de logro	Puntuación del 1 al 10	Observaciones
Antes de iniciar la resolución de una serie de ejercicios y problemas, se ha hecho una introducción sobre el tema para motivar a los alumnos y saber sus conocimientos previos.		
Antes de iniciar la resolución de una serie de ejercicios y problemas, se ha expuesto y justificado el plan de trabajo (importancia, utilidad, etc.), y han sido		

informados sobre los criterios de evaluación.		
Se ha ofrecido a los alumnos un guión del tema, para que siempre estén orientados en el proceso de aprendizaje.		
Los ejercicios y problemas propuestos han sido variados en su tipología, y han favorecido la adquisición de las competencias clave.		
La distribución del tiempo en el aula es adecuada.		
Se han utilizado recursos variados (audiovisuales, informáticos, etc.).		
Se han facilitado estrategias para comprobar que los alumnos entienden y que, en su caso, sepan pedir aclaraciones.		
Las actividades grupales han sido suficientes y significativas.		
El ambiente de la clase ha sido adecuado y productivo.		
Se ha proporcionado al alumno información sobre su progreso.		
Ha habido coordinación con otros profesores del grupo.		
EVALUACIÓN		
Indicadores de logro	Puntuación del 1 al 10	Observaciones
Se ha realizado una evaluación inicial para ajustar la programación a la situación real de aprendizaje.		
Se han utilizado de manera sistemática distintos procedimientos e instrumentos de evaluación, que han permitido evaluar contenidos, procedimientos y actitudes.		
Los alumnos han contado con herramientas de autocorrección, autoevaluación y coevaluación.		
Se han proporcionado actividades y procedimientos para recuperar el área en la evaluación final ordinaria a los alumnos con esta pendiente del curso anterior.		

g. Evaluación de la práctica docente

Así como se enuncia en el artículo 28 del Decreto 110/2022 “el profesorado evaluará tanto los aprendizajes de los alumnos como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, para lo que establecerá los correspondientes indicadores de logro en las programaciones”.

Criterio	Excelente	Bueno	Aceptable	Necesita Mejorar
Conocimiento del contenido	Demuestra profundo conocimiento, domina el contenido y lo comunica con claridad y precisión	Sólido conocimiento, comunicación clara	Buen conocimiento, comunicación adecuada	Conocimiento básico con dificultades para comunicar
Estrategias de enseñanza	Utiliza una amplia variedad de estrategias que promueven aprendizaje activo y desarrollo artístico	Estrategias efectivas que fomentan aprendizaje y desarrollo artístico	Estrategias adecuadas con algunas limitaciones	Estrategias poco efectivas que dificultan el aprendizaje
Gestión del aula y clima	Fomenta relaciones positivas, participación activa, y ambiente respetuoso	Establece relaciones positivas y clima favorable	Relaciones adecuadas con algunas dificultades para promover participación	Relaciones limitadas que afectan la participación
Evaluación y retroalimentación	Proporciona evaluaciones detalladas y retroalimentación constructiva	Evaluación clara con retroalimentación pertinente	Evaluación adecuada pero limitada en claridad o detalle	Evaluación generalizada que dificulta la comprensión

ANEXO I. Saberes básicos, competencias específicas, descriptores del perfil de salida.

1º y 3º ESO EPVA**BLOQUE A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.**

Saberes básicos	Indicadores	Competencias específicas (Criterios de evaluación)	Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.	16. Crea mensajes utilizando la comunicación audiovisual y experimenta con los instrumentos y las técnicas adecuadas.	Competencia 5 Crit. ev 5.4	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3
Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género	8. Reconoce los diferentes cánones de belleza a lo largo de la historia y sus valores y contravalores.	Competencia 1 Crit. ev 1.1	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1
	6. Reconoce las diferentes tendencias y manifestaciones artísticas propias del arte contemporáneo.	Competencia 3 Crit. ev 3.2	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2
Patrimonio arquitectónico	11. Observa y reconoce las formas geométricas en diferentes manifestaciones culturales artísticas.	Competencia 4 Crit. ev 4.2	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3.
La geometría en la arquitectura y el urbanismo.	11. Observa y reconoce las formas geométricas en diferentes manifestaciones culturales artísticas.	Competencia 4 Crit. ev 4.2	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3.

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

Saberes básicos	Indicadores	Competencias específicas (Criterios de evaluación)	Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.	5. Utiliza los recursos de lenguaje visual como medio de comunicación.	Competencia 5 Crit. ev 5.1	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
	12. Realiza propuestas artísticas individuales y colectivas.	Competencia 4 Crit. ev 4.4	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4

	17. Analiza y crea imágenes identificando su función comunicativa, sus aspectos formales y sus significados.	Competencia 5 Crit. ev 5.4	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3
	14. Identifica y utiliza el color a partir de todas las cualidades, sensaciones cromáticas y sus aspectos comunicativos.	Competencia 5 Crit. ev 5.1	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
	9. Aplica los principales elementos de la geometría plana y los trazados geométricos básicos.	Competencia 2 Crit. ev 2.4	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2
Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.	1. Utiliza recursos técnicos de representación visual.	Competencia 4 Crit. ev 4.3	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
	14. Identifica y utiliza el color a partir de todas las cualidades, sensaciones cromáticas y sus aspectos comunicativos.	Competencia 5 Crit. ev 5.1	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	4. Identifica los elementos que intervienen en el proceso de percepción desarrollando el hábito de percibir de manera reflexiva.	Competencia 4 Crit. ev 4.1	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2
La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio	2. Es capaz de representar gráficamente el cuerpo humano y sus partes de manera proporcionada.	Competencia 5 Crit. ev 5.4	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3
Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.	1. Utiliza recursos técnicos de representación visual.	Competencia 4 Crit. ev 4.3	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4

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

Saberes básicos	Indicadores	Competencias específicas (Criterios de evaluación)	Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones	14. Identifica y utiliza el color a partir de todas sus cualidades, sensaciones cromáticas y sus aspectos comunicativos	Competencia 5 Crit. ev 5.1	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
	13. Utiliza las técnicas y los soportes adecuados para diseñar propuestas creativas.	Competencia 4 Crit. ev 4.3	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	14. Identifica y utiliza el color a partir de todas sus cualidades, sensaciones cromáticas y sus aspectos comunicativos	Competencia 5 Crit. ev 5.1	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
	13. Utiliza las técnicas y los soportes adecuados para diseñar propuestas creativas.	Competencia 4 Crit. ev 4.3	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
	1. Utiliza recursos técnicos de representación visual.	Competencia 4 Crit. ev 4.3	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	7. Realiza un proyecto siguiendo las diferentes fases de desarrollo según criterios preestablecidos.	Competencia 8 Crit. ev 8.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso	13. Utiliza las técnicas y los soportes adecuados para diseñar propuestas creativas.	Competencia 4 Crit. ev 4.3	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.	9. Aplica los principales elementos de la geometría plana y los trazados geométricos básicos.	Competencia 2 Crit. ev 2.4	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2
	9a. Utiliza con destreza los instrumentos propios del dibujo técnico.	Competencia 6 Crit. ev 6.4	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4, CPSAA3
	9b. Redes modulares.	Competencia 6 Crit. ev 6.2	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4, CPSAA3
Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.	9. Aplica los principales elementos de la geometría plana y los trazados geométricos básicos.	Competencia 2 Crit. ev 2.4	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2

Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza	9. Aplica los principales elementos de la geometría plana y los trazados geométricos básicos.	Competencia 2 Crit. ev 2.4	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2
	9a. Utiliza con destreza los instrumentos propios del dibujo técnico.	Competencia 6 Crit. ev 6.4	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4, CPSAA3
Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos	10 Utiliza los fundamentos y la operatividad básica de los diferentes sistemas técnicos de representación.	Competencia 8 Crit. ev 8.3	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4, CPSAA3

BLOQUE D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

Saberes básicos	Indicadores	Competencias específicas (Criterios de evaluación)	Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.	15. Crea imágenes a partir de las nuevas tecnologías digitales experimentando con sus formatos y sus posibilidades artísticas.	Competencia 8 Crit. ev 8.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.	3. Describe los elementos formales del lenguaje visual en el análisis de las producciones artísticas.	Competencia 2 Crit. ev 2.1	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3
	3a. Distingue los valores y contravalores existentes en la publicidad	Competencia 1 Crit. ev 1.2	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.
	16a. Analiza imágenes según un significado temático o simbólico concreto.	Competencia 2 Crit. ev 2.2	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3
Desinformación y manipulación.	3a. Distingue los valores y contravalores existentes en la publicidad	Competencia 1 Crit. ev 1.2	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.
Dibujos creados por ordenador.	15. Crea imágenes a partir de las nuevas tecnologías digitales experimentando con sus formatos y sus posibilidades artísticas.	Competencia 8 Crit. ev 8.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

Iniciación a programas de edición de imágenes	15. Crea imágenes a partir de las nuevas tecnologías digitales experimentando con sus formatos y sus posibilidades artísticas.	Competencia 8 Crit. ev 8.1	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
Diseño gráfico asistido por ordenador.	16. Crea mensajes utilizando la comunicación audiovisual y experimenta con los instrumentos y las técnicas adecuadas.	Competencia 5 Crit. ev 5.4	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3
Animaciones básicas por ordenador	16. Crea mensajes utilizando la comunicación audiovisual y experimenta con los instrumentos.	Competencia 5 Crit. ev 5.4	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3

La fotografía. Origen y evolución.	1r curso		
Elementos de una cámara y sus funciones.	1r curso		
Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.	1. Utiliza recursos técnicos de representación visual.	Competencia 4 Crit. ev 4.3	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos	1. Utiliza recursos técnicos de representación visual.	Competencia 4 Crit. ev 4.3	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.	1r curso		
Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo	1r curso		
Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic	1r curso	Competencia 5 Crit. ev 5.4	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3
La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.	16. Crea mensajes utilizando la comunicación audiovisual y experimenta con los instrumentos y las técnicas adecuadas.	Competencia 5 Crit. ev 5.4	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
Nuevos formatos digitales	15. Crea imágenes a partir de las nuevas tecnologías digitales experimentando con sus formatos y sus posibilidades artísticas.	Competencia 8 Crit. ev 8.1	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3
Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.	16. Crea mensajes utilizando la comunicación audiovisual y experimenta con los instrumentos y las técnicas adecuadas.	Competencia 5 Crit. ev 5.4	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3

Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtitulado y audiodescripción	16. Crea mensajes utilizando la comunicación audiovisual y experimenta con los instrumentos y las técnicas adecuadas.	Competencia 5 Crit. ev 5.4	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3
Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.	15. Crea imágenes a partir de las nuevas tecnologías digitales experimentando con sus formatos y sus posibilidades artísticas.	Competencia 8 Crit. ev 8.1	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4

4º EXPRESIÓN ARTÍSTICA

BLOQUE A. Técnicas gráfico-plásticas.

Saberes básicos	Indicadores	Competencias específicas (Criterios de evaluación)	Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
A.1. Técnicas gráfico-plásticas.			
A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	1. Utiliza el dibujo como herramienta de representación visual.	Competencia 2 Crit. ev 2.2	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	Competencia 4 Crit. ev 4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	5. Lee imágenes a partir de los elementos visuales y compositivos que las conforman.	Competencia 1 Crit. ev 1.1	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
A.1.2. Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.	2. Experimenta con las diferentes técnicas gráfico-plásticas bidimensionales y tridimensionales de expresión artística.	Competencia 2 Crit. ev 2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
	11. Aplica las propiedades de la geometría plana para diseñar formas u objetos.	Competencia 4 Crit. ev 4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	8. Utiliza los diferentes sistemas de representación técnicos para diseñar objetos.	Competencia 4 Crit. ev 4.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.	2. Experimenta con las diferentes técnicas gráfico-plásticas bidimensionales y tridimensionales de expresión artística.	Competencia 2 Crit. ev 2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
	3. Experimenta con las técnicas digitales de expresión artística.	Competencia 1 Crit. ev 1.2	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
A.1.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.	2. Experimenta con las diferentes técnicas gráfico-plásticas bidimensionales y tridimensionales de expresión artística.	Competencia 2 Crit. ev 2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4

A.1.5.Grafiti y pintura mural.	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	Competencia 4 Crit. ev 4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
A.2. Escultura.			
A.2.1. Técnicas básicas de modelado de volúmenes.	8. Utiliza los diferentes sistemas de representación técnicos para diseñar objetos.	Competencia 4 Crit. ev 4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
A.2.2. Ensamblaje artístico.	8. Utiliza los diferentes sistemas de representación técnicos para diseñar objetos.	Competencia 4 Crit. ev 4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
A.3. Arte: reciclaje y toxicidad.			
A.3.1.El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.	5. Lee imágenes a partir de los elementos visuales y compositivos que las conforman.	Competencia 1 Crit. ev 1.1	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
A.3.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	2. Experimenta con las diferentes técnicas gráfico-plásticas bidimensionales y tridimensionales de expresión artística.	Competencia 2 Crit. ev 2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4

BLOQUE B. Diseño y publicidad

Saberes básicos	Indicadores	Competencias específicas (Criterios de evaluación)	Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
B.1. Proceso creativo.			
B.1.1. Boceto.	12. Sigue las diferentes fases del proceso creativo para realizar producciones artísticas.	Competencia 4 Crit. ev 4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	7. Explora las diferentes posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual.	Competencia 3 Crit. ev 3.1	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
B.1.2. Guión o proyecto.	12. Sigue las diferentes fases del proceso creativo para realizar producciones artísticas.	Competencia 4 Crit. ev 4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	7. Explora las diferentes posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual.	Competencia 3 Crit. ev 3.1	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
B.1.3. Presentación final.	12. Sigue las diferentes fases del proceso creativo para realizar producciones artísticas.	Competencia 4 Crit. ev 4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	7. Explora las diferentes	Competencia 3	CD5, CPSAA1, CPSAA3,

	posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual.	Crit. ev 3.1	CCEC3, CCEC4
B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	12. Sigue las diferentes fases del proceso creativo para realizar producciones artísticas.	Competencia 4 Crit. ev 4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
B.2. Lenguaje visual.	7. Explora las diferentes posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual.	Competencia 3 Crit. ev 3.1	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.	3. Experimenta con las técnicas digitales de expresión artística.	Competencia 1 Crit. ev 1.2	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	Competencia 4 Crit. ev 4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual.	3. Experimenta con las técnicas digitales de expresión artística.	Competencia 1 Crit. ev 1.2	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	Competencia 4 Crit. ev 4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	5. Lee imágenes a partir de los elementos visuales y compositivos que las conforman.	Competencia 1 Crit. ev 1.1	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
B.2.4. Teoría del color.	3. Experimenta con las técnicas digitales de expresión artística.	Competencia 1 Crit. ev 1.2	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	Competencia 4 Crit. ev 4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	5. Lee imágenes a partir de los elementos visuales y compositivos que las conforman.	Competencia 1 Crit. ev 1.1	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
B.2.5. Composición.	3. Experimenta con las técnicas digitales de expresión artística.	Competencia 1 Crit. ev 1.2	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	Competencia 4 Crit. ev 4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	5. Lee imágenes a partir de los elementos visuales y compositivos que las conforman.	Competencia 1 Crit. ev 1.1	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
B.3. Diseño.			
B.3.1. Diseño gráfico.	11. Aplica las propiedades de la geometría plana para diseñar formas u objetos.	Competencia 4 Crit. ev 4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	9. Realiza propuestas artísticas sobre situaciones reales para conocer los diferentes campos profesionales de las artes visuales.	Competencia 4 Crit. ev 4.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
B.3.2. Diseño de producto.	11. Aplica las propiedades de la geometría plana para diseñar formas u objetos.	Competencia 4 Crit. ev 4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

	9. Realiza propuestas artísticas sobre situaciones reales para conocer los diferentes campos profesionales de las artes visuales.	Competencia 4 Crit. ev 4.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	8. Utiliza los diferentes sistemas de representación técnicos para diseñar objetos.	Competencia 4 Crit. ev 4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
B.3.3. Diseño de moda.	11. Aplica las propiedades de la geometría plana para diseñar formas u objetos.	Competencia 4 Crit. ev 4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	9. Realiza propuestas artísticas sobre situaciones reales para conocer los diferentes campos profesionales de las artes visuales.	Competencia 4 Crit. ev 4.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	8. Utiliza los diferentes sistemas de representación técnicos para diseñar objetos.	Competencia 4 Crit. ev 4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
B.3.4. Diseño de interiores.	11. Aplica las propiedades de la geometría plana para diseñar formas u objetos.	Competencia 4 Crit. ev 4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	9. Realiza propuestas artísticas sobre situaciones reales para conocer los diferentes campos profesionales de las artes visuales.	Competencia 4 Crit. ev 4.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	8. Utiliza los diferentes sistemas de representación técnicos para diseñar objetos.	Competencia 3 Crit. ev 4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

B.3.5. Escenografía.	11. Aplica las propiedades de la geometría plana para diseñar formas u objetos.	Competencia 4 Crit. ev 4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	9. Realiza propuestas artísticas sobre situaciones reales para conocer los diferentes campos profesionales de las artes visuales.	Competencia 4 Crit. ev 4.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	8. Utiliza los diferentes sistemas de representación técnicos para diseñar objetos.	Competencia 4 Crit. ev 4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
B.3.6. Iniciación al diseño inclusivo.	11. Aplica las propiedades de la geometría plana para diseñar formas u objetos.	Competencia 4 Crit. ev 4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	9. Realiza propuestas artísticas sobre situaciones reales para conocer los diferentes campos profesionales de las artes visuales.	Competencia 4 Crit. ev 4.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	8. Utiliza los diferentes sistemas de representación técnicos para diseñar objetos.	Competencia 4 Crit. ev 4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

B.4. Publicidad.

B.4.1. Publicidad: análisis de mensajes publicitarios. Estudio de sus elementos formales: formas, color, luz, encuadres, planos, uso de la palabra y el sonido, estudio de personajes y	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	Competencia 4 Crit. ev 4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	9. Realiza propuestas artísticas sobre situaciones reales para conocer los diferentes campos	Competencia 4 Crit. ev 4.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

decorados.	profesionales de las artes visuales.		
	12. Sigue las diferentes fases del proceso creativo para realizar producciones artísticas.	Competencia 4 Crit. ev 4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
B.4.2. Publicidad y consumo responsable. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. Técnicas y recursos persuasivos. Técnicas procedentes del psicoanálisis. Edward Bernays.	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	Competencia 4 Crit. ev 4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	9. Realiza propuestas artísticas sobre situaciones reales para conocer los diferentes campos profesionales de las artes visuales.	Competencia 4 Crit. ev 4.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	12. Sigue las diferentes fases del proceso creativo para realizar producciones artísticas.	Competencia 4 Crit. ev 4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

BLOQUE C. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

Saberes básicos	Indicadores	Competencias específicas (Criterios de evaluación)	Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
C.1. Fotografía.			
C.1.1. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.	10. Experimenta con las diferentes técnicas fotográficas.	Competencia 2 Crit. ev 2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	Competencia 4 Crit. ev 4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	6. Realiza producciones artísticas utilizando diferentes técnicas audiovisuales.	Competencia 3 Crit. ev 3.2	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
FC1.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.	10. Experimenta con las diferentes técnicas fotográficas.	Competencia 2 Crit. ev 2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
C1.3. Fotografía digital.	10. Experimenta con las diferentes técnicas fotográficas.	Competencia 2 Crit. ev 2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
	3. Experimenta con las técnicas digitales de expresión artística.	Competencia 1 Crit. ev 1.2	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2

C.1.4. Fotografía expresiva.	10. Experimenta con las diferentes técnicas fotográficas.	Competencia 2 Crit. ev 2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
	3. Experimenta con las técnicas digitales de expresión artística.	Competencia 1 Crit. ev 1.2	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
C.1.5. El fotomontaje digital y tradicional.	10. Experimenta con las diferentes técnicas fotográficas.	Competencia 2 Crit. ev 2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
	3. Experimenta con las técnicas digitales de expresión artística.	Competencia 1 Crit. ev 1.2	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
C.1.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	10. Experimenta con las diferentes técnicas fotográficas.	Competencia 2 Crit. ev 2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
C.2. Imagen secuenciada, guión cinematográfico y animación.			
C.2.1. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guión y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La Imagen secuenciada.	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	Competencia 4 Crit. ev 4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	6. Realiza producciones artísticas utilizando diferentes técnicas audiovisuales.	Competencia 3 Crit. ev 3.2	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
	7. Explora las diferentes posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual.	Competencia 3 Crit. ev 3.1	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
	3. Experimenta con las técnicas digitales de expresión artística.	Competencia 1 Crit. ev 1.2	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
C2.2. Proyectos de videoarte.	13. Aplica los preceptos del videoarte para realizar propuestas artísticas personales.	Competencia 3 Crit. ev 3.1	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
	7. Explora las diferentes posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual.	Competencia 3 Crit. ev 3.1	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4