



**PROGRAMACIONES
DIDÁCTICAS
2025-2026**

**"IESO Encomienda de Santiago"
Socovos (Albacete)**

**PROGRAMACIONES DEL DPTO.
DIBUJO Y TECNOLOGÍA**

CONTENIDOS

- 1. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE DIBUJO**
- 2. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE TECNOLOGÍA**
- 3. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE FILOSOFÍA**



**PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA
2025-2026**

**"IESO Encomienda de Santiago"
Socovos (Albacete)**

PROGRAMACIÓN DE DIBUJO

Datos del documento y derechos	
Título: Programación Didáctica Dibujo	Este documento es propiedad intelectual de su autor
Autor: Antonis KARAGKOUNIS	Se permite Usar, copiar, compartir.
Cuerpo: Profesores Ens. Secundaria	Atribución: se debe acreditar al autor original.
Especialidad: Dibujo CC.AA: C-LM	No comercialización: el documento no puede ser utilizado con propósitos comerciales sin la autorización del autor, o ser publicado total o parcialmente bajo otra identidad.
Última revisión: 23/10/2025	

1. CONTEXTO

1.1. Justificación de la Programación Didáctica

1.2. Marco normativo

1.3. Características de las materias

1.3.1. Proyectos de Artes Plásticas y Visuales

1.3.2. Educación Plástica, Visual y Audiovisual

1.3.3. Expresión Artística

1.4. Características del centro

1.4.1. Prioridades establecidas en el proyecto educativo (PEC)

1.5. Características del entorno

1.6. Características generales del alumnado

1.7. Necesidades Educativas específicas de los grupos

1.7.1. PAPV / 1ºESO

1.7.2. EPVA II / 2ºESO

1.7.3. EPVA III / 3ºESO

1.7.4. Expresión Artística / 4ºESO

1.8. Análisis de resultados del curso anterior

2. EI CURRÍCULO LOMLOE

2.1. Objetivos de la ESO

2.2. Perfil de salida

2.3. Competencias clave

2.3.1. Contribución del área a la adquisición de las CC

2.4. Elementos Transversales

2.5. Saberes básicos, Competencias específicas y Criterios de evaluación

2.5.1. PAPV / 1º ESO

2.5.2. EPVA II-III / 2º-3º ESO

2.5.3. Expresión Artística / 4º ESO

3. LA PROGRAMACIÓN DE AULA

3.1. Objetivos de la PD (O)

3.2. Desarrollo y evaluación de las CC

3.3. Unidades (C) y Criterios de Calificación básicos (I) y complementarios (Ic)

3.3.1. PAPV / 1º ESO

3.3.2. EPVA II / 2º ESO

3.3.3. EPVA III / 3º ESO

3.3.4. Expresión Artística / 4º ESO

3.3.5. Contenidos comunes (C) y Criterios complementarios de evaluación (V I-III) y de calificación (Ic)

4. METODOLOGÍA

4.1. Principios metodológicos (M)

4.2. Estrategias y técnicas metodológicas (E)

4.2.1. Metodología de Aula

- 4.3. Recursos didácticos
- 4.4. Actividades de aprendizaje (A)
- 4.5. Actividades Complementarias (AC) y Extraescolares (AE)
- 4.6. Interdisciplinariedad y Coordinación interdepartamental
- 4.7. Atención a las familias
- 4.8. Organización espacial y agrupaciones
- 4.9. Inclusión Educativa en el aula
- 4.10. Plan Lector (PLC)

5. EVALUACIÓN

- 5.1. Procedimientos de evaluación
- 5.2. Evaluación del proceso de enseñanza
 - 5.2.1. Heteroevaluación (HE)
 - 5.2.2. Evaluación Práctica Docente (EPD)
 - 5.2.3. Evaluación interna (Evl)
- 5.3. Evaluación del proceso de aprendizaje
 - 5.3.1. Criterios de evaluación y de Calificación
 - 5.3.2. Instrumentos de evaluación
 - 5.3.3. Criterios de Promoción

6. ANEXOS

- 6.1. Bibliografía de la Programación Didáctica
- 6.2. Bibliografía de los recursos didácticos
 - 6.2.1. Proyectos editoriales de la materia de EPV
 - 6.2.2. Obras monográficas sobre lenguajes visuales y gráficos
 - 6.2.3. Hª de Arte y Estética
 - 6.2.4. Recursos en la red
- 6.3. Abreviaturas y nomenclatura (por orden de aparición)
- 6.4. Niveles de logro de los criterios de calificación

La estructura de este documento y los recursos formales empleados tienen el objetivo de facilitar la lectura, estructurando los datos y complementando la información con elementos visuales. Por la misma razón, en determinados apartados del texto ofrecemos dos lecturas paralelas: una básica, que integra los contenidos nucleares (en negro) y otra complementaria, que aporta matizaciones y contenidos adicionales (en verde). También existen versiones abreviadas y simplificadas, publicadas en el aula virtual de cada grupo, a disposición del alumnado y sus familias.

1. CONTEXTO

Las **Programaciones didácticas (PD)** son “instrumentos específicos de planificación, desarrollo y evaluación de cada materia” cuyos referentes son los elementos del currículo, las características de cada materia, las características y documentos programáticos del Centro y las necesidades educativas específicas del alumnado; y su finalidad, garantizar la coherencia y continuidad de los contenidos de la etapa, de manera que el alumnado alcance los fines de la ESO.

La estructura de esta programación se ajusta a lo establecido en el artículo 8.2 de la Orden 118/2022, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de CLM (OOFCE) y las materias a las que se refiere son las que desde el **área de Dibujo** se imparten en el presente curso escolar en 1º, 2º, 3º y 4º de la ESO con el Currículo LOMLOE:

- **Proyectos de Artes Plásticas y Visuales (PAPV)**, materia optativa que se imparte con un total de 2 horas semanales en 1º de la ESO a una agrupación de 11 alumn@s.
- **Educación Plástica Visual y Audiovisual II (EPVA II)**, materia obligatoria que se imparte con un total de 4 h/sem. A 27 alumn@s: 2 h en 2ºA, de 14 alumnos, y 2 en 2ºB, de 13.
- **Educación Plástica Visual y Audiovisual III (EPVA III)**, materia obligatoria que se imparte con 2 h/sem. en 3º de la ESO a 22 alumnos.
- **Expresión Artística (EA)**, materia optativa que se imparte con un total de 2 h/sem. en 4º de la ESO a una agrupación de 7 alumnos.

1.1. JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Esta Programación, y la propuesta bibliográfica que la concreta, se han diseñado por el profesor de Dibujo para la etapa de la ESO, partiendo de unos *principios pedagógicos generales (a)*:

a	Principios pedagógicos generales (a)
1.	La educación es un instrumento poderoso que mejora la condición humana y la vida y garantiza la igualdad de oportunidades, el desarrollo personal y el éxito profesional.
2.	Nuestro cometido es proporcionar una enseñanza equitativa de calidad, que desarrolle al máximo las potencialidades del alumnado, contrarrestando cualesquiera desigualdades debidas a las condiciones del entorno, a circunstancias personales, etc.
3.	La adquisición del conocimiento es una tarea que dura toda una vida y, para ello debemos, en primer lugar, estimular la disposición del alumnado para aprender y su capacidad de hacerlo de manera autónoma, proporcionando entornos de aprendizaje estimulantes, motivadores y exigentes y consolidando en ellos hábitos de estudio y de trabajo.
4.	El aprendizaje se consigue mediante un esfuerzo compartido : el alumnado ha de asumir una actitud responsable y comprometida con sus estudios; las familias, implicarse con el trabajo de sus hijos; el profesorado, enseñar de forma responsable y objetiva los elementos del currículo, potenciando las capacidades y estimulando las competencias del alumnado, excluyendo todo tipo de discriminación, adoctrinamiento o proselitismo; la Administración educativa, proporcionar los recursos necesarios en las mejores condiciones; y el entorno, respetar y facilitar esta tarea.
5.	La acción educativa, además, ha de favorecer el desarrollo de la libertad y autonomía personal y la formación en los valores democráticos -el respeto de los derechos y libertades fundamentales, la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres, el respeto a la diferencia -física, psíquica, cultural, de género...-, la convivencia pacífica y rechazo de actitudes discriminatorias, la solidaridad y una actitud crítica ante las desigualdades, la tolerancia y la capacidad de resolver conflictos, la preparación para el ejercicio responsable de la ciudadanía y la participación en

	la vida económica, social y cultural...-, que hacen posible el desarrollo autónomo del individuo y la convivencia pacífica y cohesión social.
6.	Tiene asimismo el objetivo de potenciar valores y actitudes propios de la sensibilidad contemporánea: la inteligencia emocional (que se manifiesta mediante el autocontrol, la empatía y la estabilidad emocional), la responsabilidad y sentido crítico del alumnado, una disposición para una vida física y mental saludable, hábitos de higiene y cuidado personal, el respeto por las condiciones de vida y los recursos vitales, la preservación de nuestro hábitat y el consumo sostenible y responsable, el empleo constructivo del tiempo libre y el ocio, etc.
7.	A fin de garantizar la equidad e inclusión educativa, nuestra respuesta ha de ser individualizada , favoreciendo la escolarización y el aprendizaje del alumnado cuya diversidad de aptitudes, intereses, expectativas y necesidades requiera la adopción de medidas de inclusión educativa.
8.	Los educadores también debemos promover la orientación académica y profesional , facilitando a nuestro alumnado el acceso a la etapa postobligatoria y a la vida laboral, en función de sus intereses, capacidades y aptitudes.
9.	La inmensidad de aplicaciones pedagógicas del universo mediático , en sus dimensiones educativa y productiva, así como los recursos informáticos y digitales disponibles en el centro, convierten las TIC en otro instrumento importante para la documentación y elaboración de trabajos académicos, para el desarrollo de la creatividad y para el diseño de materiales didácticos, agilizando el proceso de enseñanza / aprendizaje y la organización y coordinación docente.
10.	La adquisición progresiva del saber artístico y el conocimiento y apreciación del patrimonio cultural, universal y propio, por parte del alumnado, es otra prioridad educativa para el profesor de Dibujo.

...y teniendo en cuenta los *principios epistemológicos, pedagógicos y metodológicos* del área (**b**), el *marco normativo* vigente a nivel nacional y regional (**c**), las *condiciones socio-culturales* del entorno y las *características y recursos del centro* (**d**) y las *características* específicas del alumnado (**e**), con el **fin** de: **(1)** plantear *aprendizajes* que desarrollen las *capacidades perceptivas, expresivas, cognitivas, productivas, inventivas, divergentes, convergentes y estéticas* del alumnado, y **(2)** facilitar *situaciones* que estimulen el desarrollo y uso de sus *competencias instrumentales* (a, b, c), *intrapersonales* (d, f), *social* (e) y *cultural* (g), priorizando la equidad y garantizando el derecho a la enseñanza.

En el *contexto curricular*, nuestra programación contribuye a la consecución de los **finés educativos** específicos del área y de los generales de la ESO, desarrollando las capacidades *perceptivas, expresivas, creativas y estéticas* necesarias para abordar los aprendizajes específicos; potenciando las habilidades *cognitivas, expresivas, artísticas* y las competencias *intra- e interpersonales* a las que hacen referencia los *objetivos generales de etapa* (OE); y favoreciendo la adquisición y dominio de los *conocimientos, destrezas y actitudes transversales* de las *competencias clave* (CC).

Asimismo, promueve la enseñanza de los *elementos transversales* del currículo (ET, ver ado.2.4), proporcionando un espacio para la interacción social, la igualdad y el respeto; fomentando el desarrollo de los valores que sustentan la libertad, la justicia y el respeto a la diferencia –física, psíquica, cultural, identitaria-; impulsando la educación medioambiental y el desarrollo sostenible; enriqueciendo el lenguaje verbal con formatos lingüísticos universales, como lo son los códigos icónicos, audiovisuales y simbólicos, etc.:

f	Finalidades de la PD (f) y relación con el Currículo:	OE	CC	ET
a	(Capacidades) Perceptiva: observar, comprender, identificar	m, j	STEM, CCEC, CPSAA	5
b	Expresiva: sintetizar, interpretar, comunicar...	m, h, i	CCL, CCEC	1

c	Cognitiva: analizar, asimilar, conocer...	e, f, n, g	STEM, CD, CPSAA	1
d	Inventiva: resolver, modificar, descubrir...	e, g	STEM, CE, CCEC	3
e	Divergente: imaginar, asociar, intuir, experimentar...	m, j	CCEC, CE, CCL	3
f	Convergente: razonar, abstraer, deducir, concluir...	f, g, e	STEM, CPSAA, CD	3
g	Estética: sensibilizar, valorar, comprender, respetar...	m, j, h	CCEC, CPSAA, CC	1-5
h	(Competencias) Intrapersonal: perseverancia, responsabilidad, autonomía, iniciativa, motivación para el esfuerzo, sentido crítico, autoestima, inteligencia emocional ...	b, g, k, a, c	CPSAA, CE	4
i	Interpersonal: diálogo, tolerancia, solidaridad, empatía, colaboración, resolución pacífica de conflictos...	a, c, d, b, j	CE, CCL, CE	2
OE: Objetivos de etapa / CC: Competencias clave / ET: Elementos transversales				

Es **responsable** de *elaborar, aplicar y revisar* este documento el profesor de Dibujo, quien imparte PAPV, EA y los dos niveles de EPVA durante el presente curso escolar.

A continuación, exponemos nuestro **análisis contextual** que contempla los siguientes ámbitos y agentes, por este orden:

1.2. MARCO NORMATIVO

Normativa de aplicación de ámbito nacional:

- **LEY ORGÁNICA 2/2006**, de Educación 2/2006, BOE de 4 de mayo), modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se Modifica la Ley Orgánica de Educación (en adelante LOMLOE).
- **REAL DECRETO 732/1995**, por el que se establecen los derechos y deberos de los alumnos y las normas de convivencia en los centros (**RD732-95**).
- **REAL DECRETO 217/2022**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la ESO (**RD217-22**).

Normativa de ámbito regional, vigente en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (CLM):

- **LEY 7/2010**, de Educación de CLM (**LECM**).
- **DECRETO 3/2008**, de la convivencia escolar en CLM (**DCE**).
- **DECRETO 85/2018**, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de CLM (**DIE**).
- **DECRETO 8/2022**, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en la comunidad autónoma de CLM (**DE**).
- **DECRETO 92/2022**, por el que se regula la organización de la orientación académica, educativa y profesional en la comunidad autónoma de CLM (**DO**).
- **DECRETO 82/2022**, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de CLM (**DCCM**).
- **ORDEN 108/2025**, de 24 de julio, por la que se dictan instrucciones sobre medidas educativas, organizativas y de gestión para el desarrollo del curso escolar 2025/2026 en la CC.AA de C-LM (**I25-6**).
- **ORDEN 134/2023**, de 22 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación interna de los centros sostenidos con fondos públicos que imparten las enseñanzas no universitarias en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (**OEI**).
- **ORDEN 186/2022**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de CLM (**OE**).
- **ORDEN 118/2022**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de CLM (**OOFC**).
- **ORDEN 169/2022**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de CLM (**OPL**).

- La *Constitución Española* establece, en su artículo 27, que la educación básica es obligatoria y gratuita.
- La LOE, modificada por la LOMCE y posteriormente por la LOMLOE, establece los principios, fines y objetivos de la educación básica, asegurando una formación continua, inclusiva y equitativa a todos los ciudadanos.
- El RD 217-22 establece el currículo básico de la de ESO y las competencias que el alumnado debe alcanzar durante la etapa educativa, especificando los objetivos comunes y los criterios de evaluación, las competencias específicas y los saberes básicos de cada materia.
- El DCCM, en virtud de las competencias atribuidas a las administraciones educativas, establece el currículo de la ESO en el ámbito de gestión de la CC.AA. de C-LM.
- La OE regula la evaluación del alumnado en la ESO en la CC.AA. de C-LM.

1.3. CARACTERÍSTICAS DE LAS MATERIAS

La *Educación Visual* es decisiva para la formación integral del individuo, pues le capacita tanto para *percibir, seleccionar e interpretar* críticamente los numerosos estímulos sensoriales, procedentes de un universo *saturado de signos*, como para *analizar y comprender* la realidad visual, social y cultural, *expresar* sus ideas, sentimientos y estados de ánimo e *interactuar* con el medio de forma original, crítica y sensible, a través de sus realizaciones. Estimula, así sus *capacidades creativas y expresivas* y le proporciona *competencias intra- e interpersonales*, contribuyendo a la constitución de una identidad polifacética, sensible e intelectualmente inquieta.

En el **ámbito educativo** la enseñanza artística desarrolla el *pensamiento divergente*, la *sensibilidad*, la *inteligencia estética* y *creatividad* del alumnado, potencia sus facultades *cognitivas*, capacidades *perceptivas* y competencias *socio-afectivas* y fomenta la *iniciativa personal*, la *responsabilidad* y el *sentido crítico*, contribuyendo a los fines de la Educación Secundaria Obligatoria; concretamente, a la consecución de las capacidades generales que plantean los *Objetivos de etapa*, a la adquisición de los conocimientos, habilidades y actitudes que recogen las *Competencias clave* y al desarrollo de los dominios, destrezas y aptitudes a los que hace referencia el *Perfil de salida*. Además, la materia capacita al alumnado para abordar problemas en múltiples situaciones de forma creativa, estimulando su autonomía e inventiva; refuerza aprendizajes procedentes de otras áreas (conocimientos históricos y científicos, capacidades reflexivas y comunicativas, habilidades de análisis e interpretación de la realidad, destrezas manipulativas, etc.), impulsando el carácter interdisciplinar, propio del saber contemporáneo; y brinda un espacio de convivencia, interacción y experimentación, donde la participación, el respeto y la tolerancia son valores centrales.

1.3.1. PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

Esta materia “... proporciona al alumnado la oportunidad de experimentar con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes artísticos, para así, ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias, especialmente las relacionadas con sus inquietudes y entorno más cercano. Dentro de un planteamiento global y transversal, esta materia ofrece las pautas y las herramientas necesarias para desarrollar proyectos creativos e interdisciplinares, a partir de distintas propuestas (STEAM, SHAPE...), complementando y reforzando también los contenidos de las materias del mismo nivel, para obtener un aprendizaje global y significativo. Sin motivación no existe aprendizaje por lo que se propone una metodología dinámica y activa, basada en proyectos, que fomentará la participación de la comunidad educativa y el que los alumnos y alumnas planifiquen y generen creaciones con diferentes medios...”

... propone una planificación flexible y dinámica de los saberes básicos para, por un lado, poder aplicarlos en proyectos de centro, usando los procedimientos, materiales y técnicas oportunos, además de, por otro, favorecer el trabajo interdisciplinar... Destaca también la

importancia de situar la obra artística en un contexto concreto, teniendo en cuenta aspectos relevantes ... como: la reutilización, el reciclaje, la sostenibilidad de los materiales y recursos usados, entre otros, añadiendo una reflexión sobre su incidencia en la sensibilidad del destinatario.

... permite asentar los saberes adquiridos tras haber cursado las materias artísticas de la etapa educativa previa, Educación Primaria, ya que tiene un carácter integrador, basado en una metodología activa y práctica, suponiendo, además, un avance, debido a su enfoque interdisciplinar y proyectual, que propone una enseñanza contextualizada en un entorno concreto y relacionada con otras materias o proyectos del centro...

Los saberes básicos de esta materia se organizan en torno a cuatro bloques, que son los siguientes:

1. El proceso creativo... hace referencia a todas las fases de realización de un ejercicio o proyecto creativo, destacando la importancia de buscar y crear estrategias creativas adecuadas a un objetivo y espacios concretos. Este proceso creativo será desarrollado a lo largo de todo el curso escolar en las diferentes propuestas didácticas.
2. El arte para entender el mundo. Conocer las finalidades, características contextuales, aspectos técnicos y expresivos de las creaciones artísticas nos permite entender mejor la sociedad en la que vivimos, así como su evolución ...
3. Experimentación con técnicas artísticas. Este bloque desarrolla las técnicas y medios gráfico-plásticos, junto con los audiovisuales, propios de otros lenguajes artísticos, que puedan encajar en el proceso de un proyecto interdisciplinar artístico....
4. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo. Con este bloque se pretende relacionar los contenidos propios de la materia con otras disciplinas, como pueden ser las científicas, las relacionadas con la ecología o las humanidades, además de llevar a cabo proyectos interdisciplinares en el entorno del centro...

Como en toda producción humana, se hace necesario tener en cuenta la sostenibilidad, tanto en el uso de recursos como en la gestión de los residuos que la producción artística pudiera generar. De la misma forma, se tendrá en cuenta no solo el uso de materiales y herramientas innovadores, sino también el de nuevos materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y cuidado medioambiental. Transversalmente, se utilizarán las técnicas digitales... en la generación de composiciones..."¹.

1.3.2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

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

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

¹ DCCM, p.213.

largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico.

... está diseñada a partir de ocho competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado...

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar el grado de consecución de las mismas por parte del alumnado.

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

Desde el punto de vista metodológico, esta materia “... requiere situaciones de aprendizaje que supongan una acción continua, combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima. El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee cada situación, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados”².

1.3.3. EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Esta materia “...favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística.

... está diseñada a partir de cuatro competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Estas competencias específicas pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado, y ha de tenerse en cuenta que, por consistir en la crea-

² DCCM, p.94

ción de producciones artísticas, la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras, es decir, de la observación y valoración crítica de producciones artísticas, y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráfico-plásticas como audiovisuales.

Los criterios de evaluación, que determinan el grado de adquisición de las competencias específicas, deben aplicarse en un entorno flexible y propicio para la expresión creativa del alumnado.

El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos. Estos se encuentran divididos en dos bloques: «Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos; y «Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

Dado su carácter práctico, ... contribuye a la asunción responsable de las obligaciones, a la cooperación y al respeto a las demás personas; desarrolla la capacidad de trabajo en equipo y la autodisciplina, además de promover el trato igualitario e inclusivo; favorece el espíritu innovador y emprendedor, fomentando la creatividad, la iniciativa personal y la capacidad de aprendizaje a partir de los errores cometidos; y permite participar en el enriquecimiento del patrimonio a través de la creación de producciones personales.

Desde el punto de vista metodológico, "... resulta conveniente diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos. Estas situaciones deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo aprendizajes significativos y susciten su compromiso e implicación"³.

1.4. CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO

El **I.E.S.O. Encomienda de Santiago** es un centro docente público, dependiente de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, situado en una zona de difícil acceso, la localidad de Socovos en la sierra del Segura, a unos 105 km al sur de Albacete, que imparte enseñanzas de la ESO.

Las **instalaciones** e infraestructura son de reciente creación, reúnen las condiciones establecidas por la normativa vigente en cuanto a accesibilidad, iluminación, temperatura, ventilación y eficiencia energética, son más que suficientes para albergar al alumnado escolarizado y disponen de espacios adaptados para las distintas áreas, materias y actividades educativas, aunque carece de zonas exteriores cubiertas, hecho que dificulta la realización de actividades al aire libre en las semanas de climatología adversa. El mobiliario y los recursos materiales, didácticos e informáticos del centro se encuentran en buen estado de conservación, reúnen las condiciones necesarias para la docencia, son suficientes para al alumnado escolarizado y su mantenimiento, sustitución e inventario se están haciendo de forma regular y satisfactoria.

La **oferta educativa** del Centro para el presente curso escolar, tras los cambios de matrícula producidos en los primeros días, consiste en 4 unidades de la ESO: 1 de 1º, de 22 alumn@s; 1 de 2º, de 27, que se desdobra en algunas materias; 1 de 3º, de 22 alumn@s;

³ DCCM, p.105.

y 1 de 4º de la ESO, de 21 alumn@s; con un total de 92 alumn@s matriculados, que provienen de esta localidad y de 7 localidades próximas. La tasa de admisión de alumnado se está recuperando tras las cifras de los últimos cursos (de los 131 alumn@s matriculados en el curso 2014/15, a los 80 del curso 2023/24), lo que marca la tendencia general en los centros educativos de la zona, en riesgo máximo de despoblación.

Al tratarse de un IESO y según la disposición OOFC, los **Departamentos Didácticos** de las diferentes áreas y materias están agrupados en: *Científico, Sociolingüístico, de Lenguas extranjeras, de Música y Educación Física, de Dibujo y Tecnología*, donde se integra nuestra área, de *Religión y de Orientación*; que se coordinan con regularidad a través de la *Comisión de Coordinación Pedagógica*.

El **personal no docente** consta de 1 ordenanza, personal laboral de la JCCM, 1 auxiliar administrativo, personal funcionario, y 2 limpiadoras, contratadas por una empresa externa.

El **horario** es de 8:30 a 14:30 horas, de lunes a viernes, con 6 periodos de 55' y 1 recreo de 30' entre el 3º y 4º periodo.

Los **documentos programáticos** del Centro son el *Proyecto Educativo (PEC)*, las *Normas de Convivencia, Organización y Funcionamiento (NCOF)*, la *Programación General Anual (PGA)* y el *Proyecto de Gestión (PGC)*, entre otros, disposiciones que especifican, regulan y garantizan las enseñanzas a impartir, la forma de organizar y aprovechar los recursos del centro, la convivencia de profesores, alumnos y familias, el derecho a una enseñanza inclusiva de calidad, etc.; elaborados todos ellos por el Equipo Directivo y los especialistas de cada materia, aprobados por el Consejo Escolar y puestos a disposición de la comunidad educativa, conforme a la legislación vigente.

1.4.1. PRIORIDADES ESTABLECIDAS EN EL PROYECTO EDUCATIVO (PEC)

A. Pedagógicas: facilitar al alumnado la transición entre centros y etapas, proporcionarles la orientación académica y profesional necesarias, en función de sus capacidades e intereses, asegurar una educación inclusiva, incorporar la acción tutorial y los contenidos transversales al currículo y facilitar el proceso de aprendizaje en todos los ámbitos y niveles.

B. De convivencia: difundir las Normas de Convivencia entre la comunidad educativa, hacer partícipe al alumnado en el diseño y cumplimiento de las Normas de Aula, establecer procedimientos y protocolos claros en relación con la convivencia, fomentar la acción tutorial como medio para mejorar la convivencia en el centro, facilitar la colaboración con las familias, promover la coordinación interinstitucional, resolver los problemas de convivencia desde el respeto y el diálogo y prevenir el absentismo.

C. Organizativas: organizar los agrupamientos de forma equitativa y equilibrada en cuanto a posibilidades del centro y composición de cada grupo, adoptar las medidas de inclusión educativa necesarias, dinamizar la coordinación didáctica, mejorar los resultados académicos, impulsar el diálogo con el alumnado, dinamizar la coordinación entre centros y proporcionar la respuesta pedagógica necesaria.

Nuestra programación contribuirá a la consecución de todas ellas, promoviendo las medidas que establezca el centro.

1.5. CARACTERÍSTICAS DEL ENTORNO

Las **localidades adscritas** al IESO Encomienda de Stgo. son 7, pertenecientes todas ellas a la provincia de Albacete: los municipios de Férez, Letur y Socovos y las pedanías de La Dehesa, La Abejuela, Tazona y Los Olmos.

La **economía** de la zona se basa fundamentalmente en la agricultura y ganadería, la explotación forestal, el turismo rural, y algo menos en la industria y servicios. El **tejido empresarial** está compuesto por pequeñas empresas, con estrategias de gestión y administración de

tipo familiar. La *tasa de actividad* es normal, la *de emigración*, alta, y la *de inmigración*, muy baja.

Los **núcleos familiares** son biparentales en su mayoría, de un nivel socioeconómico medio-bajo y formativo bajo (estudios mayoritariamente primarios), cuyas ocupaciones principales están relacionadas con la actividad económica de la zona. La mayoría del alumnado proviene de los colegios adscritos, con niveles de conocimientos previos al inicio de la ESO bastante homogéneos, gracias a la coordinación entre centros.

El **entorno institucional** está compuesto por los centros de Primaria, con los que el centro mantiene al menos 2 reuniones por curso y una coordinación fluida para el intercambio de documentación e información académica sobre el alumnado a escolarizar, el IES Sierra del Segura, con el que se organizan jornadas de acogida y se coordina la escolarización de l@s alumnad@s que cursan Bachillerato y Formación Profesional, el AMPA y el Ayto. de Socovos que participan en el Consejo Escolar, asociaciones culturales de las localidades adscritas, que promueven actividades extracurriculares y colaboran con el centro, la Administración educativa, a través del Servicio de Inspección con el que nuestro centro mantiene una estrecha relación, entre otros.

1.6. CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL ALUMNADO

En la etapa de la ESO el alumnado atraviesa una **etapa crítica** para la constitución de su identidad y su orientación académica y profesional, definida por cambios físicos, emocionales, cognitivos y conductuales irreversibles: el adolescente accede al pensamiento formal, con el que aborda los problemas de forma organizada, aprende más fácilmente, retiene mejor lo aprendido y puede indagar de manera abstracta e inductiva. No obstante, es muy vulnerable emocionalmente y su conducta puede verse alterada por su entorno social próximo.

En términos específicos, nuest@s alumn@s tienen **dificultades** de comprensión y expresión oral y escrita, su motivación hacia el aprendizaje es media, no disponen de técnicas de estudio y hábitos de trabajo sistemático y tienen un **notable** desfase curricular en nuestra área. Su comportamiento es generalmente bueno, pero hay casos de absentismo escolar. La tasa de *abandono escolar* es significativa, principalmente entre los varones y en 2º de la ESO, que abandonan la etapa para iniciar estudios de formación profesional; y la de *alumn@s que titulan* a la edad teórica de 4º de la ESO, incluyendo a aquellos que empezaron aquí y titularon en otro centro, inferior a la media nacional.

Además, las condiciones del entorno suponen cierta **desigualdad** en cuanto al acceso por parte de nuestro alumnado a actividades y recursos de carácter pedagógico y lúdico, respecto a aquellos adolescentes que viven en núcleos urbanos. Asimismo, la notable discontinuidad docente, tanto en Primaria como en Secundaria, debido a la situación geográfica de la zona, genera unas dificultades añadidas al alumnado en lo que respecta a los periodos de cambio y adaptación.

Las principales **barreras**⁴ que impiden que la respuesta educativa llegue por igual a tod@s son las siguientes:

- Alumn@s **desmotivad@s** que, sin que exista una barrera cognitiva, no estudian y, a menudo, tienen comportamientos disruptivos y conductas irrespetuosas, o tienden al abandono o absentismo escolar.
- Alumn@s con **desfase curricular** en varias materias que, debido a causas relativas a su entorno (ausencia de estímulos, indiferencia ante la cultura y el conocimiento, falta de perspectiva de futuro, situación familiar desfavorable...), no han adquirido el hábito de estudio.

⁴ Ver “*Memoria Final Dibujo-Filosofía_2024-25*”, ado.6.1

- Alumn@s con discapacidad psíquica o intelectual leve, que precisan de medidas específicas de inclusión educativa.
- Alumn@s con incorporación tardía al sistema educativo que, debido a sus circunstancias familiares y/o personales, se encuentran en situación de desventaja respecto a los demás.

En este contexto, donde la acción educativa es el único recurso que puede contrarrestar la desigualdad de oportunidades y la carencia de estímulos culturales y de recursos pedagógicos, realidades que afectan al alumnado de zonas remotas, despobladas y de difícil acceso, consideramos especialmente importante que se activen **medidas** específicas, a nivel de Administración educativa, de centro y de entorno familiar, desde el momento en que se detectan esas barreras en el aula⁵.

1.7. NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS DE LOS GRUPOS

En el **área de Dibujo**, la oferta educativa para este curso consiste en las materias descritas en el ¶ 1, que imparte el profesor de Dibujo a un total de 67 alumn@s del Centro:

1.7.1. PAPV / 1ºESO

Esta materia optativa se imparte con 2 horas semanales a una agrupación de 11 alumn@s de 1º de la ESO. Hay 2 ACNEE que precisan de medidas de inclusión educativa en las áreas instrumentales básicas y 1 repetidor. **Dada la extensión del currículo y las características del grupo, la programación de aula se adaptará a los intereses y del alumnado y a las posibilidades del centro.**

Los conocimientos previos del grupo son *iniciales* en el bloque C. *Experimentación con técnicas artísticas* y escasos en los bloques A. *El proceso creativo* y B. *El arte para entender el mundo* (ver “Informe Evaluación Inicial_2025-26”, tabla 1.1.1).

La competencia cultural y artística del grupo *está iniciada*: identifican los elementos formales y semánticos básicos del lenguaje plástico y visual y su dominio de las técnicas gráfico-plásticas básicas es *básico*, aunque *desconocen* los principales códigos y manifestaciones artísticos. (ibíd., tabla 1.1.2).

En cuanto a destrezas, su nivel madurativo es *normal* para su edad, sus *habilidades manipulativas* poco desarrolladas y su creatividad, *baja*.

En lo referente a la actitud, su interés hacia la *materia* es aceptable, aportan los materiales necesarios, atienden y trabajan en clase y preparan las tareas en casa, a excepción de 5 alumnos (hábito de trabajo sin iniciar, dispersión en clase, sin supervisión en casa).

El clima en clase es bueno y no se observan conductas perjudiciales para la convivencia, más allá de las constantes interrupciones del proceso de enseñanza.

Todo el alumnado dispone de recursos y destrezas para acceder al aula virtual de la materia, alojada en la plataforma *EducamosCLM*.

1.7.2. EPVA II / 2ºESO

Materia obligatoria que se imparte con 2 horas semanales a 2ºESO, grupo de 27 alumn@s (14 en 2ºA y 13 en 2ºB), de l@s cuales 3 promocionan por imperativo legal y 2 con materias pendientes. Hay 3 ACNEE y 4 ACNEAE, alumn@s que precisan de medidas de inclusión educativa en las áreas instrumentales básicas (5 por desfase curricular y 1 por altas capacidades).

Los conocimientos previos del grupo son *escasos* en los bloques A. *Patrimonio artístico y cultural*, B. *Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual*. La *expresión gráfica* y D. *Imagen y comunicación visual y audiovisual* e *iniciales* en el C. *Expresión artística* y

⁵ Ibíd., ado.6

gráfico-plástica: técnicas y procedimientos (ver “Informe Evaluación Inicial_2025-26”, tabla 2.1.1).

La competencia cultural y artística del grupo *está iniciada* (dominan las técnicas gráfico-plásticas básicas e identifican los elementos formales y semánticos básicos del lenguaje plástico, visual y audiovisual, aunque *desconocen* los principales códigos y manifestaciones artísticas).

En cuanto a destrezas, su *nivel madurativo* y *habilidades manipulativas* son *normales*, su *creatividad* medio-baja y su *expresión gráfica y visión espacial* en desarrollo.

En lo referente a la actitud, su interés hacia la *materia* es aceptable, aportan los materiales necesarios, atienden y trabajan en clase y preparan las tareas en casa, a excepción de 7 alumnos (hábito de trabajo sin iniciar, dispersión en clase, sin supervisión en casa).

El clima en clase es bueno y no se observan conductas perjudiciales para la convivencia, más allá de las constantes interrupciones del proceso de enseñanza.

Todo el alumnado dispone de recursos y destrezas para acceder al aula virtual de la materia, alojada en la plataforma *EducamosCLM*.

1.7.3. EPVA III / 3ºESO

Materia obligatoria que se imparte, con un total de 2 horas semanales, a 3ºA, grupo de 22 alumn@s, de l@s cuales 2 promocionan por imperativo legal y 6 con materias pendientes. Hay 1 ACNEE y 1 ACNEAE, alumn@s que precisan de medidas de inclusión educativa en las áreas instrumentales básicas por desfase curricular. Dado que el mismo profesor impartió la materia a este alumnado en 2º, *adaptaremos la programación, evitando la repetición de contenidos, reforzando los aprendizajes que ya impartimos en cursos anteriores y profundizando en aquellos que no pudimos impartir por falta de tiempo.*

Los conocimientos previos del grupo son *intermedios* en los bloques *B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica, C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos, iniciales* en el bloque *D. Imagen y comunicación visual y audiovisual y básicos* en el *A. Patrimonio artístico y cultural*.

La competencia cultural y artística del grupo *está en desarrollo* (identifican los elementos formales y semánticos básicos del lenguaje plástico y visual, dominan las técnicas gráfico-plásticas e informáticas básicas y conocen los principales códigos artísticos).

En cuanto a destrezas, su *nivel madurativo* es bueno, en general, sus *habilidades manipulativas* desarrolladas, su *creatividad* medio-alta y su *expresión gráfica y visión espacial* en desarrollo.

En lo referente a la actitud, 10 alumn@s muestran interés hacia la materia, atienden y participan en clase y realizan las tareas; hay 8 que pueden mejorar su actitud y rendimiento y 3 que no aportan los materiales necesarios para el trabajo, no prestan la atención necesaria en clase, no participan, no realizan las tareas y se dispersan con facilidad (1 de ellos, absentista).

No se observan, no obstante, conductas perjudiciales para la convivencia, salvo las constantes interrupciones del proceso de enseñanza.

Todo el alumnado dispone de recursos y destrezas para acceder al aula virtual de la materia, alojada en la plataforma *EducamosCLM*.

1.7.4. EXPRESIÓN ARTÍSTICA / 4ºESO

Materia optativa que se imparte, con un total de 3 horas semanales, a una agrupación de 7 alumn@s, 2 de los cuales promocionan con materias pendientes. No hay alumnado ACNEE, ACNEAE y/o con dificultades de acceso al currículo y se trata de un grupo medio-bueno en cuanto a rendimiento. Respecto a su orientación académica, tod@s quieren con-

tinuar a la etapa postobligatoria: 3 cursarían bachillerato científico-tecnológico, 2 sociolingüístico, 1 artístico y 1 Formación profesional relacionada con la ganadería; hecho que se ha tenido en cuenta, por lo que **la programación será adaptada, individualizando los contenidos en función de la orientación académica y profesional de cada alumn@**. Cualesquiera modificaciones serán consensuadas con los interesados e incorporadas a las actas de nuestro departamento.

Los conocimientos previos del grupo son *intermedios* en el bloque A. *Técnicas gráfico-plásticas e iniciales* en el B. *Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia*.

La competencia cultural y artística del grupo está *en desarrollo* (identifican los elementos formales y semánticos básicos del lenguaje plástico y visual, dominan las técnicas grafico-plásticas e informáticas básicas y conocen los principales códigos y manifestaciones artísticas).

En cuanto a destrezas, su *nivel madurativo* es bueno, en general, sus *habilidades manipulativas* desarrolladas, su *creatividad* medio-alta y su *expresión gráfica y visión espacial* en desarrollo.

En lo referente a la actitud, **muestran interés hacia la materia, atienden en clase y realizan las tareas 5 alumnas; siendo 2 los que no trabajan, no atienden, ni participan y se dispersan con facilidad**.

No obstante, no se observan problemas de disciplina y el ambiente en clase es positivo.

Todos disponen de recursos y destrezas para acceder al aula virtual de la materia, alojada en la plataforma EducamosCLM.

Para un análisis más detallado de las características del alumnado, ver “*Informe Evaluación Inicial_2025-26*”.

1.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS DEL CURSO ANTERIOR

Tras el análisis de la *Metaevaluación*, realizada a lo largo y a finales del curso anterior por el profesor (indicadores en ¶ 5.2.2), y teniendo en cuenta la *evaluación de la práctica docente*, realizada por el alumnado (Heteroevaluación, indicadores en ¶ 5.2.1), aportamos unas **propuestas de mejora** a nivel metodológico, normativo y de centro (ver “*Memoria final Dibujo_2024-25*”, ¶ 6) y actualizamos la programación en función de los resultados.

A nivel de **Programación de aula**, consideramos que tanto el diseño programático actual, adaptado al marco normativo LOMLOE, como la forma de aplicarlo en el aula son idóneos, teniendo en cuenta los intereses y necesidades de nuestro alumnado y los recursos y posibilidades disponibles en el centro: las materias de carácter más procedimental, PAPV y EA, se han programado teniendo en cuenta esos dos factores, acotando la extensión de la propuesta curricular a esta realidad, y en la materia de EPVA hemos distribuido los saberes básicos en 17 unidades de carácter obligatorio, que secuenciamos según criterios pedagógicos y epistemológicos (algo que la normativa anterior no permitía), de forma que el alumnado, al terminar la etapa, haya podido adquirir los aspectos procedimentales, conceptuales y actitudinales básicos del saber artístico, de forma progresiva y en función de sus capacidades.

Además, con el fin de diversificar y enriquecer los aprendizajes y lograr una evaluación objetiva, aportamos unos **elementos complementarios** (objetivos O -¶ 3.1-, descriptores d -¶ 3.2-, contenidos complementarios Cⁿ -en gris ¶ 3.3.1-3.3.4-, criterios de evaluación complementarios V -¶ 3.3.5), de carácter sumativo, cuyo objetivo es complementar los saberes básicos y las competencias específicas de nuestras materias, permitiendo un desarrollo de la programación individualizado y adaptado a las necesidades educativas y al perfil de aprendizaje específicos de cada alumn@. La no consecución de esos elementos por

parte de un alumno en ningún momento tendrá como efecto una calificación negativa, siempre que haya desarrollado los saberes básicos y logrado las competencias específicas de forma satisfactoria, como se especifica en los ¶ 4.9 y 5.3.1.

Respecto a la **complejidad de los contenidos**, problemática ajena a nuestra voluntad que afectaba sobre todo al alumnado de 1º de la ESO bajo el currículo LOMCE, al iniciar ahora la etapa con una materia optativa, de carácter práctico y propedéutico, se logra impulsar el interés y la motivación por el área y hacer la materia mucho más atractiva, dejando los contenidos más complejos para 2º, cuando el alumnado ya cuenta con la madurez, destrezas y hábitos necesarios (sin perjuicio de la adquisición progresiva de la terminología específica del área); siendo éste un aspecto fundamental que satisface nuestras reiteradas peticiones acerca de la adaptación de los contenidos curriculares al desarrollo madurativo del alumnado (ver propuestas de mejora de cursos anteriores).

En cuanto a la **metodología**, seguimos optando por lecturas explicativas y holísticas de los referentes artísticos más relevantes de diferentes contextos y épocas, por planteamientos prácticos que fomenten la creatividad, la iniciativa, la autonomía y el aprendizaje colaborativo, por proyectos interdisciplinares que favorezcan el desarrollo de las competencias y promuevan la aplicación de lo aprendido y por metodologías dinámicas y soportes interactivos que agilicen el proceso de enseñanza/aprendizaje, usando para ello los recursos didácticos elaborados por el profesor, recursos disponibles en la red y los recursos propios de nuestro centro.

Por lo que se refiere a los **instrumentos de evaluación**, en esta área optamos por procedimientos variados no *invasivos*, adaptados al perfil de aprendizaje de cada alumn@, y los datos necesarios para las pruebas objetivas se extraen a partir del trabajo diario en clase. Cuando estos datos son insuficientes (en el caso de un alumno absentista o en situación de abandono), las pruebas objetivas son obligatorias (ver ado.5.3.2, *Principios generales de calificación*).

Respecto a la **disciplina**, la dispersión del alumnado desmotivado y en situación de abandono, aun tratándose de casos puntuales, genera constantes interrupciones, enlentece el desarrollo de la PD y empobrece la calidad de los contenidos impartidos, deteriorando el clima en clase y menoscabando el proceso de enseñanza/aprendizaje. Por otra parte, aspectos como la falta de atención, la baja participación y la carencia de interés en clase y de hábito de trabajo en casa son fenómenos generalizados que requieren de un cambio de actitud por parte de todos: al margen de las medidas correctoras que podamos adoptar en el aula ante casos concretos, consideramos que estas problemáticas tienen una envergadura mucho más amplia, por lo que es necesario que se activen medidas específicas para *prevenir* estas situaciones, a nivel de entorno familiar, escolar e institucional, desde el momento en que se detectan en el aula (*ibíd.*, ¶ 6.1, 6.3, 6.5).

Asimilar los saberes que han forjado la identidad cultural del mundo occidental, aunque se trate de un nivel muy básico, requiere de una actitud seria por parte del alumnado: implicación activa y participación en clase, reflexión, investigación y estudio en casa, elaboración de trabajos relevantes que van más allá del mero acopio de datos encontrados en la web o de respuestas elaboradas por IA. Si el alumnado se dedica a cosas ajenas a la clase, solo logrará el aburrimiento, la desmotivación y el desfase curricular y perderá la oportunidad de sumergirse al mundo fascinante del conocimiento.

Para un análisis más detallado, ver citado documento (*ibíd.*, ¶ 1.1.1, 1.1.2, 1.1.3, 1.2.1, 1.3.1, 6.1-6.5).

2. EL CURRÍCULO LOMLOE

Para elaborar esta programación partimos de los *principios generales*⁶ y los *elementos prescriptivos* del currículo oficial. Esta disposición establece los **finés de la ESO** en términos de: “a) adquisición por el alumnado de los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico-tecnológico y motor; b) desarrollo y consolidación de hábitos de estudio y de trabajo; c) preparación para la incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral y d) formación para el ejercicio de sus derechos y obligaciones como ciudadanos.

2.1. OBJETIVOS DE LA ESO

Son el *referente básico* común a todos los niveles y materias de la etapa y determinan los logros, o **capacidades generales**, que se espera que el alumnado alcance al finalizar la etapa, cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave⁷; *están relacionados con facultades cognitivas (f, e), habilidades expresivas (l, h, i), destrezas (b, e) y competencias intrapersonales (b, g, k), socio-afectivas (a, c, d) y estéticas (m, j):*

OE	Objetivos de Etapa (OE)
a	<i>“Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.</i>
b	<i>Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.</i>
c	<i>Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.</i>
d	<i>Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, incluidos los derivados por razón de distintas etnias, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos..</i>
e	<i>Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.</i>
f	<i>Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</i>
g	<i>Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</i>
h	<i>Comprender y expresarse en la lengua castellana con corrección, tanto de forma oral, como escrita, utilizando textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.</i>
i	<i>Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada, aproximándose a un nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas.</i>

⁶ RD217/22, Art.4-5, DCCM, Art.4-5

⁷ RD217/22, Art.2.a

j	Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia de España, y especialmente de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural. Este conocimiento, valoración y respeto se extenderá también al resto de comunidades autónomas, en un contexto europeo y como parte de un entorno global mundial.
k	Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
l	Conocer los límites del planeta en el que vivimos y los medios a su alcance para procurar que los recursos prevalezcan en el espacio el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adquiriendo hábitos de conducta y conocimientos propios de una economía circular.
m	Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, conociendo y valorando las propias castellano-manchegas, los hitos y su personajes y representantes más destacados” ⁸ .

2.2. PERFIL DE SALIDA

El **perfil de salida** del alumnado al término de la enseñanza básica es un elemento curricular único e idéntico para todo el territorio nacional, que integra los fines y objetivos de las distintas etapas e identifica y define las competencias que se espera que l@s alumn@s hayan desarrollado al completar esta fase formativa, constituyendo así el referente último del desempeño competencial, tanto en la evaluación de las distintas etapas y modalidades, como para la titulación de Graduado en la ESO:

	Perfil de Salida (PS)
a	Desarrollar una actitud responsable a partir de la toma de conciencia de la degradación del medioambiente 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.
b	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.
c	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.
d	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.
e	Entender los conflictos como elementos connaturales a la vida en sociedad que deben resolverse de manera pacífica.
f	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.
g	Aceptar la incertidumbre como una oportunidad para articular respuestas más creativas, aprendiendo a manejar la ansiedad que puede llevar aparejada.

⁸ DCCM, Art.7

<i>h</i>	<i>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.</i>
<i>i</i>	<i>Sentirse parte de un proyecto colectivo, tanto en el ámbito local como en el global, desarrollando empatía y generosidad.</i>
<i>j</i>	<i>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 último⁹.</i>

2.3. COMPETENCIAS CLAVE

Para lograrlo, siguiendo la *Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018*, el alumnado tiene que desarrollar progresivamente las **Competencias Clave (CC)**: *unos conocimientos, destrezas y actitudes, de naturaleza funcional y transversal*, que son abordados desde las distintas áreas, ámbitos y materias del currículo, con el fin de activar los aprendizajes adquiridos para solucionar situaciones reales y responder así a los principales desafíos a los que el alumnado deberá hacer frente a lo largo de su vida. Las CC contribuyen así a la realización personal del adolescente, a su incorporación a la vida adulta y participación pacífica y democrática en la sociedad, a la capacidad de desarrollar un aprendizaje permanente y a una vida saludable y respetuosa con los seres vivos y el entorno.

Con el objetivo de lograr la incorporación, el desarrollo y la evaluación de las CC al currículo de las diferentes áreas, ámbitos y materias, se definen unos **Descriptor Operativos (DO)** que constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las *competencias específicas* de cada área o materia, por tanto, el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el Perfil de salida y, por consiguiente, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa:

	Competencias Clave (CC)	Descriptor Operativos (DO)
CC L	Competencia en comunicación lingüística: supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa. Constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Su desarrollo está vinculado a la comprensión, dominio y reflexión acerca del uso y estructura del	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales. CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento. CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual. CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.

⁹ DCCM, Anexo I

	lenguaje, por lo que también hace posible apreciar su dimensión estética y disfrutar de la cultura literaria.	CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.
CP	Competencia plurilingüe: implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales. Permite mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.	CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional. CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual. CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.
STEM	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería: entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible. Permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos. Conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social. Comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.	STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario. STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia. STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad. STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos. STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.
CD	Competencia digital: implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y	CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual. CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

	datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.	CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva. CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías. CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.
CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender: implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.	CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos. CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas. CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas. CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes. CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.
CC	Competencia ciudadana: contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible.	CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto. CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial. CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia. CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, eco-dependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

C E	Competencia emprendedora: implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles, de valor social, cultural y económico-financiero.	CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional. CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor. CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.
C C E C	Competencia en conciencia y expresión culturales: supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.	CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística. CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan. CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa. CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

2.3.1. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA A LA ADQUISICIÓN DE LAS CC

Las competencias clave constituyen un *instrumento pedagógico unitario* que atraviesa el currículo, integrando los elementos curriculares de las distintas áreas y materias. En nuestra área, todas ellas intervienen, en mayor o menor medida, siendo esenciales la CCEC, la CCL, la STEM y la CD:

CCL. La **competencia en comunicación lingüística** se desarrolla en las tres materias, a través del *análisis de referentes visuales y artísticos* en múltiples formatos y contextos; el *uso correcto y creativo del lenguaje artístico*, de sus variantes y de sus interacciones con otros lenguajes; la *selección reflexiva de significantes*, adecuando los significados a los fines de la comunicación; la *documentación, defensa y presentación de actividades* y proyectos; y una *expresión oral y escrita adecuada*, dominando progresivamente la terminología del área.

CP. La **competencia plurilingüe** está presente en las 3 materias, con la *lectura de referentes visuales y artísticos*, procedentes de diferentes culturas, en el entorno mediático -principalmente en inglés-, la *transferencia de contenidos lingüísticos a diferentes lenguajes plásticos y visuales* y las interacciones entre ellos y la *apreciación de la pluralidad y riqueza cultural de los diferentes modos y estilos expresivos*, tanto verbales como no verbales.

STEM. La **competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería** se desarrollan principalmente en el 1^{er} trimestre, en EPVA y EA, mediante el *descubrimiento gradual de los procedimientos geométricos* básicos y los fundamentos de los sistemas de representación; la *aplicación del razonamiento matemático*, los trazados geométricos y los convencionalismos gráficos para interpretar y representar la realidad espacial; el *uso de procesos científicos y tecnológicos* para resolver problemas gráficos y con fines creativos; la *apreciación de las relaciones geométricas* presentes en la naturaleza y la valoración de la dimensión racional del arte; la *resolución de problemas técnicos* y de diseño con rigor metodológico y precisión, etc.

CD. La **competencia digital** se desarrolla en sus 3 dimensiones -creativa, cognitiva e interactiva-, en las 3 materias, mediante contenidos comunes, como el *uso de aplicaciones* infográficas, procedimientos informáticos, dispositivos electrónicos y formatos digitales para describir gráficamente ideas y diseñar proyectos; la *búsqueda, selección y análisis de información* para documentarse; la *presentación, defensa y entrega de trabajos* por medios electrónicos y soportes digitales; un *uso creativo, seguro y responsable* de los recursos tecnológicos disponibles, etc.

CPSAA. La **Competencia personal, social y de aprender a aprender** se desarrolla en todas, de forma continua y global, pues lo que planteamos es la *progresiva valoración y adquisición del conocimiento artístico* por parte del alumnado; y con contenidos concretos, como la *reflexión y planificación previa* a la realización de las tareas; la *aplicación de los aprendizajes* adquiridos para resolver problemas en diversos ámbitos y situaciones; la *toma de conciencia de las propias capacidades* y limitaciones; la *apreciación de las posibilidades actuales* y *valoración de los recursos disponibles*; el *desarrollo del sentido de la responsabilidad*, la *curiosidad intelectual*, la *motivación para aprender* y la *capacidad para trabajar en equipo*, etc.

CC. La **competencia ciudadana** se desarrolla igualmente en todas de forma continua, a través del *análisis y descubrimiento del valor histórico* de las principales concepciones estéticas y manifestaciones artísticas; la *participación activa y responsable* en actividades en el aula y el centro; el *cumplimiento de las normas de convivencia* y respeto por los derechos de los miembros de la comunidad educativa; el *consumo sostenible, respeto y conservación del entorno* y de los recursos disponibles, etc.

CE. La **competencia emprendedora** se estimula en todas *fomentando la autonomía*, la *responsabilidad* y el *sentido crítico* del alumnado; *potenciando la capacidad de identificar necesidades*, definir objetivos, planificar el proceso creativo, formalizar proyectos y evaluar objetivamente los resultados; *impulsando el interés por la innovación*, la creatividad y el sentido crítico; etc.

CCEC. La **competencia en conciencia y expresión culturales** constituye el *perfil competencial* del área y se consigue a través de múltiples actividades integradas en los aprendizajes de las 3 materias, como son el *análisis de referentes visuales y artísticos*; el *descubrimiento de los principales géneros artísticos*, movimientos estéticos y procedimientos creativos; la *indagación en las diferentes concepciones estéticas*, manifestaciones artísticas y estilos; la *apreciación del patrimonio cultural* universal y propio; el *uso de los elementos constitutivos de los lenguajes visuales* para describir la realidad espacial y con fines expresivos; la *experimentación con diferentes códigos artísticos*, procedimientos creativos y medios de representación; el *desarrollo de la creatividad*, la iniciativa personal, la imaginación,

la sensibilidad y la originalidad; la *valoración de la libertad de expresión* y el derecho a una identidad cultural propia; la *apreciación del arte como práctica cultural* y como fuente de conocimiento, etc.

2.4. CONTENIDOS TRANSVERSALES

La Administración educativa, en colaboración de los centros docentes, fomentará, y las programaciones didácticas incorporarán, los *Elementos Transversales* del currículo, que aquí resumimos en los siguientes contenidos:

	Elementos Transversales (ET)
1	<i>“La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional...”</i>
2	<i>...la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia por razón de sexo o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.... la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social; y el desarrollo de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombres y mujeres por igual, a las personas con discapacidad, el respeto a la pluralidad y el Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo, la prevención del terrorismo y el rechazo a la violencia terrorista y cualquier tipo de violencia ... incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico. ...el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las TIC, así como la protección ante emergencias y catástrofes</i>
3	<i>...el desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y el fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como la ética empresarial ... a partir de actitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.</i>
4	<i>... la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma.</i>
5	<i>...la educación vial ... la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, ... los derechos y deberes de los usuarios de las vías, el respeto de normas y señales, ... la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía...”¹⁰</i>

2.5. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El currículo define como **Saberes básicos SB** los “conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas”¹¹.

Asimismo, son **Competencias específicas CE** los “desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento

¹⁰ Decreto 40/2015, por el que se establece el currículo de la ESO y Bachillerato en la CC.AA de C-LM, Art.3. En el DCCM, estos elementos se articulan, en un orden distinto, en el Art.6 y en el Perfil de salida.

¹¹ RD217, Art.2.e

de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación”¹².

Finalmente, los **Criterios de evaluación V** son los “referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje”¹³.

Incorporamos estos elementos en el ado. siguiente (tablas 2.5.1-2.5.3), relacionando los Saberes básicos **SB** de cada materia con las Competencias específicas **CE_n**, sus Criterios de evaluación **V_n** respectivos y los Descriptores operativos **DO** de cada competencia y asignando a cada **V_n** el peso que le corresponde en la ponderación de la calificación final¹⁴,

- teniendo en cuenta la *participación* de cada V en los *Criterios de calificación I*, que nosotros especificamos por cada Unidad (ver 3.3.1 - 3.3.4),
- y considerando la *ponderación* asignada por el Dpto. entre V_n (Criterios de Evaluación del Currículo) y Vⁿ (Criterios de Evaluación Complementarios, tabla 3.3.5): de 65/35, para todas las materias (ver también ¶ 5.3.1 en este documento):

¹² RD, Art.2.c

¹³ RD, Art.2.c

¹⁴ Peso estimado: el peso definitivo de cada V se obtiene en la Evaluación final y depende de los instrumentos de evaluación desarrollados a lo largo del curso.



2.5.1. PAPV / 1º ESO

PAPV: Saberes básicos, Competencias específicas y Criterios de evaluación del Currículo				
Saberes Bás. SB ₁ / rel. con V ₁	Criterios evaluación V ₁	%	Comp. específicas CE ₁	Desc. DO
A. El proceso creativo A1. Fases del proceso creativo. V ₁ : 1.1-3 A2. Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. 1.2-3, 3.2, 4.1-2 A3. Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking. 1.1, 4.1-2 B. El arte para entender el mundo B1. El arte como medio de expresión a lo largo de la historia. 2.2 B2. Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento. 2.1-2 B3. El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos. 2.1-2 C. Experimentación con técnicas artísticas C1. Técnicas y medios gráfico-plásticas. 1.2, 3.1-3 C2. Técnicas y medios audiovisuales. 1.2, 3.1-3 C3. Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos. 1.2, 4.1-2, 5.1-2	1.1 Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.	11,1	1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.	CCL1 CP1 STEM3 CD3 CPSAA5 CE3 CCEC4
	1.2 Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.	10,2		
	1.3 Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.	0,9		
	2.1 Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.	6,0	2. Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes periodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.	CCL3 CD1 CD2 CCEC1 CCEC2
	2.2 Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.	9,4		
	3.1 Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.	11,1	3. Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva , a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.	CP1 STEM1-4 CD2 CCEC3-4
	3.2 Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	13,6		
	3.3 Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	13,6		
	4.1 Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.	0,9	4. Expresar ideas, sentimientos y emociones , por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y	CCL1 CCL5 CP1 CC1 CD3 CCEC3-4
	4.2 Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.	0,9		



D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo D1. Arte y ciencia. 5.1-2 D2. Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad. 5.1-2 D3. Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela. 4.1-2, 5.1-2 D4. El proyecto artístico interdisciplinar. 4.1-2, 5.1-2	5.1 Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.	1,7	estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad..	CCL1 CCL5 CP1 STEM3 CD3 CPSAA3 CC1 CE1-2
	5.2 Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.	0,9	5. Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.	

2.5.2. EPVA II-III / 2º-3º ESO

EPVA: Saberes básicos, Competencias específicas y Criterios de evaluación del Currículo				
Saberes Básicos SB ₂₋₃ / relación con V ₂₋₃	Criterios evaluación V ₂₋₃	%	Comp. específicas CE ₂₋₃	Desc. DO
A. Patrimonio artístico y cultural A1. Los géneros artísticos. V ₂₋₃ : 1.1-2, 2.2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1, 8.1 A2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. V ₂₋₃ : 1.1-2, 2.2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1, 8.1 A3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. V ₂₋₃ : 1.1-2, 2.2, 3.1-2, 4.1-2	1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	4,2	1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	CCL1 CPSAA3 CC1-2 CC2 CCEC1
	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.	4,2		
	2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	2,2	2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	CCL1 CPSAA1,3 CC1, 3 CCEC1, 3
	2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	2,2		



B3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. V2-3: 3.1, 5.1-2, 7.1 B4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. V2-3: 3.1, 4.1-2, 5.1-2, 7.1 B5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. V2-3: 4.1, 5.1-2, 7.1, 8.2 B6. Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo. V2-3: 5.1-2, 7.1, 8.2 C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos C1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. V2-3: 3.1, 5.1-2, 7.1 C2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. V2-3: 2.1, 4.1-2, 5.1-2, 7.1, 8.2-3 C3. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño. V2-3: 1.1-2, 4.1, 5.1-2, 7.1 C4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. V2-3: 5.1-2, 6.2, 7.1, 8.2 C5. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas. V2-3: 5.1-2, 6.2, 7.1, 8.2 C6. Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación. V2-3: 4.1, 5.1-2, 7.1, 8.2	3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	5,6	3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	CCL1-2 CD1 CPSAA4 CC1, 3 CCEC2
	3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	5,4		
	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.	6,9	4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	CCL2 CD1-2 STEM1, 3 CPSAA3 CC3 CCEC2
	4.2 Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	5,4		
	5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	5,2	5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	CCL2 CD3 CPSAA1 CPSAA3-4 CC CCEC3-4
	5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	5,2		
	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	5,0	6. Apropriarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	CCL2 CD1 CPSAA3 CC1 CCEC3
	6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	5,4		
	7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	5,0	7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas	CCL2-3 STEM3 CD1-2 CD5 CC1, 3 CCEC4



C7. El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño. V₂₋₃: 1.1-2, 5.1-2, 6.2, 7.1, 8.2 D. Imagen y comunicación visual y audiovisual D1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. V₂₋₃: 3.1-2, 4.1-2 D2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. V₂₋₃: 3.1-2, 4.1-2, 8.1,3 D3. La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales. V₂₋₃: 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2 D4. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. V₂₋₃: 1.1-2, 2.1-2, 3.1-2, 4.1-2 D5. Edición digital de la imagen fija y en movimiento. V₂₋₃: 4.1-2, 5.1-2, 7.1 D6. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. V₂₋₃: 5.1-2, 7.1, 8.2			tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	
	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	2,4	8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	CCL1 STEM3 CD3 CPSAA3, 5 CE3 CCEC4
	8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	2,6		
	8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	2,6		
	8.2 Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	2,6		
	8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	2,6		

2.5.3. EXPRESIÓN ARTÍSTICA / 4º ESO

Expresión Artística: Saberes básicos, Competencias específicas y Criterios de evaluación del Currículo				
Saberes Básicos SB ₄ / relación con V ₄	Criterios evaluación V ₄	%	Comp. específicas CE ₄	Desc. DO
A. Técnicas gráfico-plásticas A1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. V₄: 2.1-2 A2. Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. V₄: 2.1-2 A3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. V₄: 1.1-2, 2.1-2 A4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. V₄: 1.1-2, 2.1-2	1.1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	15	1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	CCL2-3 CP3 CD1-2 CPSAA3 CC1 CCEC1-2
	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.	10		



A5. Grafiti y pintura mural. V4: 1.1-2, 2.1-2 A6. Técnicas básicas de creación de volúmenes. V4: 1.1-2, 2.1-2 A7. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. V4: 2.1, 4.1-3 A8. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. V4: 4.1-3 A9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. V4: 1.1-2 B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia B1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. V4: 1.1-2, 3.1-2 B2. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. V4: 1.1-2, 3.1-2 B3. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. V4: 1.1-2, 3.1-2 B4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. V4: 1.1-2, 3.1-2 B5. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. V4: 4.1-3 B6. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. V4: 3.1-2, 3.1-2 B7. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). V4: 3.1-2, 4.1-3 B8. Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. V4: 3.1-2, 4.1-3 B9. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. V4: 3.1-2, 4.1-3 B10. Técnicas básicas de animación. V4: 3.1-2, 4.1-3 B11. Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte. V4: 3.1-2, 4.1-3	2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	10	2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	CD2 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC3-4
	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.	15		
	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.	10	3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención..	CD2-3 CD5 CPSAA1 CPSAA3 CCEC3-4
	3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	15		
	4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	10	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.	CCL1 STEM3 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CE1 CE3 CCEC3-4
	4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados..	7,5		
	4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	7,5		

3. LA PROGRAMACIÓN DE AULA

Siguiendo el *marco normativo*, en función de los principios *epistemológicos*, *pedagógicos* y *metodológicos* propios de nuestra área y teniendo en cuenta el *análisis contextual* realizado, presentamos nuestra propuesta didáctica para las materias de nuestra área:

S	Principios del diseño programático (S)
1	Rigor científico-pedagógico , en coherencia con la epistemología de la materia y los principios educativos universales y específicos.
2	Adaptación de los aprendizajes al desarrollo madurativo, conocimientos previos y necesidades educativas e intereses del alumnado y a los recursos disponibles en el centro.
3	Continuidad de los aprendizajes, consolidación de los aprendizajes esenciales y equilibrio entre la <u>introducción progresiva</u> de contenidos nuevos y el <u>tratamiento en espiral</u> de los contenidos más significativos.
4	Graduación de los aprendizajes de cada curso, permitiendo distintos niveles de consecución de los objetivos marcados.

3.1. OBJETIVOS DE LA PD (O)

Los objetivos que aquí aportamos **sintetizan** las **capacidades específicas** y las **competencias transversales** que queremos que el alumnado alcance en los diferentes niveles y materias del área durante la etapa, como resultado del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Su **función** es **orientar** la enseñanza, **integrando** los **Objetivos de etapa OE**, las **Competencias clave CC**, el **Perfil de Salida PS** y los **Elementos transversales ET** del Currículo, **relacionándolos** con las **Competencias específicas CE** respectivas de las materias de nuestra área y, por ende, con los **Criterios de evaluación V_n**, adaptándolos a las características del centro y las necesidades específicas del alumnado, en una propuesta didáctica continua, coherente, cuantificable y evaluable. Estos objetivos **O** hacen referencia a capacidades **perceptivas** (1) y **descriptivas** (3), a habilidades **expresivas** (2), a destrezas **creativas** (4) y **productivas** (5, III) y a competencias **estéticas** (6), **intrapersonales** (I) y **socio-afectivas** (II), admitiendo una **secuenciación progresiva** en distintos niveles y grados (ver PA):

O	Objetivos de la PD (O) y relación con el Currículo:	OE	CC	PS	ET
	Capacidades específicas				
1	Percibir las cualidades plásticas, funcionales y estéticas de las formas del entorno y del universo cultural, identificando los principios que configuran el sentido que nos transmiten; y emplearlos eficazmente en las propias creaciones, valorando la importancia de la percepción visual en la constitución de nuestra experiencia y en el arte (<u>Capacidad perceptiva</u> . Relación con las Competencias específicas de las materias del área: CE₁ 1-2; CE₃ 1-4; CE₄ 1,4).	m	CCEC STEM	a-d h-j	
2	Valorar la importancia del lenguaje plástico y visual como medio de comunicación; conocer progresivamente sus elementos constitutivos, características y funciones y descodificar sus contenidos, valorando críticamente su uso en las artes visuales y en el universo mediático; identificar sus variantes e interacciones con otros lenguajes, enriqueciéndolo con el verbal; y comunicar hechos y expresar ideas y emociones, a través de las propias realizaciones, de manera efectiva para la comunicación (<u>Capacidad expresiva</u> ; CE₁ 1-5; CE₃ 2-6,8; CE₄ 1,4).	m h i j	CCEC CCL CP	j	1

3	Valorar la importancia del pensamiento convergente en el acto creativo; conocer gradualmente los elementos constitutivos del lenguaje visual, los principios geométricos básicos y los fundamentos de la representación normalizada; y emplearlos con acierto para analizar, comprender, describir y transformar la realidad visual, de manera objetiva y con fines creativos (<u>Capacidad analítica</u> ; CE ₁ 1-3, 5; CE ₃ 3-5,7; CE ₄ 1-4).	f m	STEM CCEC	a-c j	
4	Valorar la importancia del lenguaje visual como medio de enriquecimiento personal, como vía para superar inhibiciones y como fuente de goce estético; desarrollar progresivamente las habilidades divergentes, experimentando con diferentes códigos artísticos, procedimientos creativos y medios de representación; y emplearlas, con madurez y sentido crítico, para optimizar las propias creaciones y recursos. (<u>Creatividad</u> ; CE ₁ 1-5; CE ₃ 1-8; CE ₄ 2-4).	m j	CCEC CE	d g j	1
5	Desarrollar progresivamente habilidades intrapersonales para interactuar con el medio físico, social y cultural con autonomía, responsabilidad y sentido crítico; y planificar, documentar y diseñar proyectos, asumiendo compromisos, fijando objetivos, buscando soluciones originales y evaluando críticamente los resultados (<u>Iniciativa</u> ; CE ₁ 1-2; CE ₃ 4-8; CE ₄ 4).	g b a	CE CCEC	a-j	3
6	Valorar la importancia del arte como práctica cultural de bienestar social y como fuente de conocimiento; conocer gradualmente las diversas concepciones estéticas y manifestaciones artísticas, destacando la irrupción del arte feminista y valorándolas críticamente en función de su contexto y fines; y apreciarlas como parte del patrimonio cultural universal y propio, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora (<u>Juicio estético</u> ; CE ₁ 1,3,5; CE ₃ 1-8; CE ₄ 1-4).	j m f	CCEC CPSA A	b-d g-j	1 3
Competencias transversales					
I	Valorar el saber como medio de enriquecimiento personal y como bien universal; desarrollar progresivamente habilidades cognitivas y la capacidad de estudio y trabajo, transformando, con perseverancia y sentido crítico, la información en conocimiento; y emplear los aprendizajes adquiridos para optimizar los propios recursos y para incrementar las expectativas académicas y perspectivas profesionales (<u>Aprendizaje</u> ; CE ₁ 1-5; CE ₃ 1-8; CE ₄ 1,4).	b f	CPSA A	j	1-5
II	Valorar la diferencia fisiológica y cultural y respetar la igualdad, abandonando prejuicios, estereotipos y roles heredados; integrarse positiva y activamente en la comunidad educativa, desarrollando progresivamente el equilibrio emocional y una conciencia cívico-social basada en el ejercicio democrático y el respeto de los derechos; asumir los principios del desarrollo sostenible, preservando nuestro hábitat, las condiciones de vida y los recursos vitales; y adoptar una disposición a una vida física y mental saludable, valorando críticamente los hábitos dirigidos relacionados con la salud, los gustos y el consumo (<u>Convivencia</u> ; CE ₁ 1,4-5, CE ₃ 1-2,8; CE ₄ 4).	a c d k l	cc	a-e h	2-5
III	Valorar las tecnologías de la información y la comunicación como fuente de conocimiento, como instrumento de creación y como medio de interacción social; conocer progresivamente los aspectos técnicos y procedimientos básicos necesarios para generar contenidos infográficos; y utilizarlas con fines académicos y expresivos, haciendo uso responsable de los recursos tecnológicos disponibles (<u>Digitalización</u> ; CE ₁ 1-5; CE ₃ 3-8; CE ₄ 3-4).	e m	CD	f j	1 3
OE: Objetivos de etapa / CE: Competencias específicas / CC: Competencias clave / PS: Perfil de salida / ET: Elementos transversales					

3.2. DESARROLLO Y EVALUACIÓN DE LAS CC

Siguiendo las recomendaciones de la CE y con el fin de enriquecer el proceso de enseñanza y lograr una evaluación más objetiva, concretamos los DO aportando unos **descriptores complementarios (d)**, diseñados a partir de las dimensiones de cada competencia y su relación con los contenidos de la materia, que integramos en nuestros objetivos e instrumentos de evaluación:

CC	Descriptores (d) para el desarrollo y evaluación de las competencias en el área / relación con DO
a	a. Competencia lingüística
CON-CEP-TUAL	1. Conocer las principales características, funciones y significados de las variantes más comunes del lenguaje visual (CCL2).
PRO-CEDI-MET-NAL	2. Expresarse con corrección, oralmente y por escrito, adaptándose a los requisitos de la comunicación, y dominar progresivamente la terminología específica de la materia (CCL1). 3. Descodificar referentes visuales, de complejidad progresiva, procedentes del contexto cotidiano, mediático y artístico, identificando sus funciones y significados (CCL2-3). 4. Expresarse a través del lenguaje visual y sus variantes, empleando los elementos formales y sintácticos propios según los fines comunicativos y enriquecer la expresión gráfica integrando códigos lingüísticos (CCL1, 4).
ACTI-TUDI-NAL	5. Apremiar el valor comunicativo de este lenguaje, seleccionando críticamente los significantes y adecuando los significados a los fines de la comunicación (CCL1-5).
b	b. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CON-CEP-TUAL	1. Conocer gradualmente los procedimientos geométricos básicos, los fundamentos de los sistemas de representación y las características, funciones y posibilidades expresivas de los principales lenguajes plásticos, visuales y multimedia (STEM1-2, 5). 2. Conocer y diferenciar las características formales y conceptuales básicas de las principales concepciones estéticas, manifestaciones artísticas y estilos (STEM4).
PRO-CEDI-MET-NAL	3. Aplicar el razonamiento matemático, los trazados geométricos y los convencionalismos gráficos para interpretar y representar la realidad espacial de manera objetiva, describiendo formas, descodificando planos y formalizando proyectos (STEM1-2, 4). 4. Analizar los aspectos espaciales de la realidad visual y emplear procesos científicos y tecnológicos para resolver problemas gráficos y con fines creativos (STEM3-4).
ACTI-TUDI-NAL	5. Apremiar las relaciones geométricas presentes en la naturaleza y valorar la dimensión racional del arte (STEM4). 6. Valorar el saber artístico como una actividad que amplía el conocimiento y enriquece nuestra experiencia (STEM1-5). 7. Resolver problemas técnicos y trazados geométricos aplicando creativamente los procedimientos, con rigor metodológico, precisión y limpieza (STEM3-4).
c	c. Competencia digital
CON-CEP-TUAL	1. Conocer las principales aplicaciones infográficas, procedimientos informáticos, dispositivos electrónicos y formatos digitales para elaborar, presentar y defender trabajos, adaptándolos a los fines de representación (CD2-4). 2. Conocer los derechos, libertades y obligaciones del usuario en el mundo de la imagen digital (CD3-4).
PRO-CEDI-MET-NAL	3. Emplear las TIC para localizar información relevante, para elaborar trabajos académicos y para formalizar ideas y documentar proyectos, explorando las diversas posibilidades creativas del medio (CD1-5). 4. Analizar e interpretar la información que se obtiene, constatando la veracidad de sus contenidos (CD1).
ACTI-TUDI-NAL	5. Desarrollar una actitud crítica hacia las TIC, valorando sus posibilidades y haciendo uso responsable de los recursos tecnológicos disponibles (CD1-5). 6. Transformar la información en conocimiento, seleccionando críticamente sus contenidos (CD2).
d	d. Competencia personal, social y de aprender a aprender

CON- CEP- TUAL	1. Adquirir progresivamente el saber artístico, empleando técnicas de estudio y estrategias de búsqueda y tratamiento de la información y aprendiendo de manera autónoma (CPSAA1, 4-5).
PRO- CEDI- MET- NAL	2. Realizar las actividades con responsabilidad, constancia y disciplina, organizando las tareas, planificando los tiempos y evaluando los aprendizajes adquiridos (CPSAA4-5). 3. Aplicar lo aprendido para dominar progresivamente las capacidades y destrezas propias del área y para resolver problemas en otros ámbitos de estudios y en situaciones cotidianas (CPSAA3-5).
ACTI- TUDI- NAL	4. Tomar conciencia de las propias capacidades y limitaciones (CPSAA1, 4). 5. Valorar las posibilidades actuales, los recursos disponibles y el conocimiento que se brinda (CPSAA1, 4-5). 6. Desarrollar el sentido de la responsabilidad, la curiosidad intelectual, la motivación para aprender y la capacidad para trabajar en equipo (CPSAA1-5). 7. Valorar el entorno y los recursos disponibles, contribuyendo a su conservación y mejora; y adoptar hábitos de higiene y cuidado personal y una disposición a una vida física y mental saludable (CPSAA2).
e	e. Competencia ciudadana
CON- CEP- TUAL	1. Conocer progresivamente el contexto histórico de las principales concepciones estéticas y manifestaciones artísticas y analizar críticamente su incidencia social y cultural (CC1-4).
PRO- CEDI- MET- NAL	2. Participar responsablemente en actividades en el aula y el centro, interactuando con el grupo desde la autonomía y el respeto hacia los demás (CC1-2). 3. Desarrollar competencias cívicas y habilidades sociales para la convivencia, de acuerdo con principios éticos y democráticos (CC1-3).
ACTI- TUDI- NAL	4. Respetar las normas de convivencia y seguir las indicaciones del profesor (CC1-3). 5. Apreciar la diferencia -física, social, cultural, identitaria-, rechazando actitudes discriminatorias y excluyentes (CC1-3).
f	f. Competencia emprendedora
CON- CEP- TUAL	1. Identificar los intereses económicos que impulsan la industria de la comunicación visual y del arte de masas y valorar críticamente su incidencia en la práctica artística y en la construcción colectiva de los referentes culturales (CE1).
PRO- CEDI- MET- NAL	2. Desarrollar la iniciativa personal, la autonomía, la responsabilidad y el sentido crítico a través de sus realizaciones (CE2-3). 3. Elaborar trabajos y proyectos, identificando necesidades, fijando objetivos, planificando el proceso creativo y evaluando objetivamente los resultados (CE1, 3).
ACTI- TUDI- NAL	4. Mostrar interés por la innovación, la creatividad y la originalidad (CE1, 3). 5. Desarrollar el autoconocimiento y un autoconcepto realista (CE2).
g	g. Competencia en conciencia y expresión culturales
CON- CEP- TUAL	1. Analizar referentes visuales de complejidad progresiva, procedentes de contexto artístico, mediático y cotidiano, identificando sus características, elementos constitutivos, funciones y fines y decodificando e interpretando sus significados (CCEC2). 2. Diferenciar los principales géneros artísticos y procedimientos creativos, en función de sus características formales y posibilidades expresivas (CCEC1-2). 3. Conocer progresivamente y analizar críticamente las diferentes concepciones estéticas, manifestaciones artísticas y estilos, en función de su contexto histórico-social y objetivos (CCEC1-2).
PRO- CEDI- MET- NAL	4. Emplear los elementos constitutivos de los lenguajes visuales de manera efectiva, para describir la realidad espacial y con fines expresivos (CCEC3). 5. Experimentar con diferentes códigos artísticos, procedimientos creativos y medios de representación, desde una disposición abierta, crítica y responsable (CCEC1, 3). 6. Desarrollar la creatividad y la iniciativa personal y estimular la imaginación, la sensibilidad y la originalidad a través de actividades individuales y colectivas, identificando necesidades, fijando objetivos, planificando el proceso creativo y evaluando los resultados objetivamente (CCEC3-4).
ACTI- TUDI- NAL	7. Valorar las diferentes concepciones estéticas, manifestaciones artísticas y estilos, respetando la libertad de expresión y el derecho a una identidad cultural propia (CCEC1-2). 8. Apreciar el patrimonio cultural universal y propio, contribuyendo a su conservación y mejora (CCEC1-2). 9. Valorar la importancia del arte como práctica cultural de bienestar social y de disfrute personal y como fuente de conocimiento (CCEC1-3).

3.3. UNIDADES (C) Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN BÁSICOS (I) Y COMPLEMENTARIOS (Ic)

Materias y Unidades Didácticas del Área					
Eje temático		PAPV / 1º ESO	EPVA II / 2º ESO	EPVA III / 3º ESO	EA / 4º ESO
A_Análisis del lenguaje vi- sual	A1_Comuni- cación visual		Percepción visual Imagen fantástica	Ilusiones ópticas Pensamiento diver- gente Comunicación vi- sual	
	A2_Forma y sintaxis del lenguaje vi- sual		Punto, línea y plano Textura Teoría básica del co- lor	Luz Forma y Color Composición y ritmo	
B_Lenguajes, procedimientos y técnicas	B1_Obra grá- fica	Collage Técnicas secas Técnicas húmedas Estampación Cómic			Dibujo Pintura Diseño Gráfico
	B2_Obra mul- timedia	Edición y creación de mapas de bits Dibujo vectorial Animación 2D Diseño gráfico Modelado 3D	Imagen digital II	Introducción a la fo- tografía introducción al vi- deo	Fotografía Cine y video
	B3_Obra ob- jetual	Ensamblaje Modelado Talla	Volumen		Escultura Diseño Industrial Urbanismo y Arte urbano
C_Geometría plana y descrip- tiva	C1_Geome- tría plana		Rectas, ángulos y circunferencias Polígonos y estrellas Poliedros y prismas Diseño modular	Tangencias y curvas Proporción Axonometría isomé- trica Perspectiva cónica frontal	Normalización Sistema diédrico Perspectiva axo- nométrica Perspectiva có- nica
	C2_Geome- tría descrip- tiva				

Las **Unidades didácticas C** que proponemos (presentadas aquí de forma esquemática y, a continuación, analítica), son los instrumentos que emplearemos para desarrollar progresivamente las capacidades **O1-O6** y las competencias **OI-OIII** programadas. *Integran* los elementos del Currículo y los *secuencian* siguiendo los *principios de diseño programático* expuestos al principio de este apartado (los contenidos en gris son complementarios y se imparten en función del ritmo de desarrollo de la PD y de los intereses e implicación del alumnado).

Nuestros **Criterios de calificación I** son los indicadores del grado de adquisición de los objetivos programados **O** (y, por tanto, de las competencias específicas **CE**), obtenidos a partir de las actividades realizadas y los comportamientos observados, que emplearemos para evaluar el *empeño* en la movilización de conocimientos, destrezas, valores y actitudes por parte del alumnado para desenvolverse en las situaciones de aprendizaje planteadas y adquirir los aprendizajes relacionados con los Saberes Básicos **SB**, que son sus referentes. Aquí incluimos sus enunciados, relacionándolos con los contenidos **C** respectivos, con nuestros objetivos **O** y con los descriptores complementarios **d** de las Competencias Clave **CC** que desarrollan (directa e indirectamente), especificando los *mínimos* en cursiva y los *complementarios* en gris.

Asimismo, con el fin de diferenciar distintos niveles de desarrollo de los objetivos programados y lograr así una evaluación del proceso de aprendizaje más objetiva, añadimos unos **criterios de calificación complementarios Ic**, formulados a partir de los descriptores **d** de las CC; son especificaciones de nuestros criterios de evaluación complementarios **VI-III**, miden el grado de consecución de los objetivos **OI-III** y están asociados a *contenidos comunes*, imprescindibles en nuestra área y propios de la etapa educativa (§ 3.3.5).



3.3.1. PAPV / 1º ESO

PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES / 1º ESO			
Saberes básicos SB ₁	Unidades programadas C ¹	Criterios de calificación l ¹ mín./compl; relación con V ₁ (2.5.1), d (3.2)	O / CC
EJE: OBRA GRÁFICA A1. Fases del proceso creativo. A2. Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. B1. El arte como medio de expresión a lo largo de la historia. B2. Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento. C1. Técnicas y medios gráfico-plásticas. C3. Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.	01. COLLAGE <i>El collage como género artístico:</i> Concepto e importancia histórica. <i>De Picasso al apropiacionismo.</i> <i>El collage como lenguaje artístico:</i> Técnicas y procedimientos: descontextualización, particiones, transformaciones, color plano, inclusión de formas. <i>Imágenes fantásticas.</i> 02. TÉCNICAS SECAS <i>El lenguaje gráfico:</i> Características. Soportes, materiales y utensilios. Proceso de medición y encajado. Técnicas del claroscuro. <i>Estilos de representación.</i> <i>Técnicas gráficas:</i> Estudio de formas naturales: dibujo del natural de <i>minerales</i>, vegetales, animales y <i>paisajes</i>. 03. TÉCNICAS HÚMEDAS <i>El lenguaje pictórico:</i> Características. Soportes, materiales y utensilios. Mezclas de colores pigmento. Color plano, degradados, veladuras. <i>Técnicas pictóricas:</i> <i>La textura pictórica.</i> Técnicas de elaboración de texturas y posibilidades expresivas. 04. ESTAMPACIÓN <i>El grabado como género artístico:</i> Origen, evolución e importancia histórica. <i>Técnicas de estampación:</i> preparación del dibujo, elaboración de la plancha, reproducción de copias. 05. CÓMIC <i>El cómic como género:</i> orígenes históricos y mitológicos. El arte de masas. Géneros, funciones y aplicaciones. <i>Interacción con otros lenguajes.</i> <i>El cómic como lenguaje:</i> Características visuales y verbales y efectos. Técnica: preparación, soporte, planificación, angulación. Procedimientos: guion, diseño de personajes, narrativa, planificación y secuencia, efectos visuales, sonoros y psicológicos, acabado y <i>animación</i>. 01-05. Contenidos comunes Lectura de referentes gráficos y pictóricos y análisis de obras características de cada lenguaje, procedentes de diferentes contextos, estilos y épocas, destacando el lugar de la mujer en el Arte Moderno y el cambio de paradigma con la irrupción del Arte Feminista. Análisis y representación de formas minerales, vegetales y animales, de complejidad progresiva, respetando su contorno y estructura y aplicando claroscuro y color. Experimentación con técnicas y procedimientos básicos, propios del collage, del grabado en linóleo y del comic, según criterios descriptivos, expresivos y estéticos. Diseño, documentación, defensa y exposición de proyectos, individuales y/o en grupo.	A.1. Identifica los principios básicos, características, recursos, posibilidades expresivas y aplicaciones de los lenguajes gráficos y pictóricos en imágenes de diferentes contextos y géneros, analizando obras artísticas de diversos estilos y épocas (V₁: 2.1-2; V I; a2-a3, b4, c3, d3, e1, g1-g3). A.2. Emplea los lenguajes gráficos y pictóricos para describir gráficamente la realidad a través de sus creaciones y con fines expresivos (3.2-3; V I; a4, b3, d3, f3-f4, g4-g6). A.3. Valora la importancia de los lenguajes gráficos y pictóricos y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1; V I-III; a5, b6-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9).	O4 O1-O6 OI-OIII CCEC CCL CD CPSA A CC
EJE: OBRA MULTIMEDIA A1. Fases del proceso creativo. A2. Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. B1. El arte como medio de expresión a lo largo de la historia. B2. Reconocimiento de valores comunicati-	TALLERES IMAGEN DIGITAL <i>Importancia de la infografía:</i> Historia, naturaleza, funciones y aplicaciones de la imagen digital. Ventajas e inconvenientes. <i>Hardware y software:</i> Dispositivos básicos. Software libre y software no libre. El entorno (Windows, GNU/Linux, Mac). <i>La calidad de las imágenes digitales:</i> Mapas de bits e imágenes vectoriales. Resolución, profundidad y modo de color. Formatos básicos. <i>Prácticas:</i> procedimientos de edición y creación de mapas de bits, de dibujo vectorial, de Animación 2d y de modelado 3d. Visión panorámica: espacio de trabajo, menús más importantes, principales herramientas, formatos y operaciones básicas. Creación de collage digitales, de ilustraciones sencillas, de secuencias animadas y de esculturas virtuales geométricas y orgánicas simples. <i>El contexto artístico:</i> Incidencia de las nuevas tecnologías en las prácticas artísticas. 06. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO Características. Áreas de aplicación. Proceso y procedimientos. <i>Señalética:</i> Simbología de colores y formas. Principios de diseño. Lectura y diseño de señales e iconos.	B.1. Analiza contenidos infográficos, procedentes del entorno mediático, identificando los principios básicos y características del diseño gráfico y sus cualidades visuales, estéticas y funcionales (V₁ 2.1-2; V I; d: a2-a3, b4, c3, d3, e1, g1-g3). B.2. Analiza mensajes publicitarios identificando recursos y estrategias publicitarias y diseña anuncios que divulgan valores y principios relacionados con el medio ambiente, el consumo sostenible, la salud, la seguridad, la no discriminación, la igualdad, la convivencia, los derechos, etc. (1.2, 2.2, 3.1-3; V I-III; a2-a3, b4, c3, d3, e1, g1-g3). B.3. Manipula imágenes digitales y diseña contenidos específicos de las áreas del diseño,	O4 O1-O6 OI-OIII CCEC CD CCL CP CPSA A CC



vos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento. C2. Técnicas y medios audiovisuales. C3. Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.	<u>El diseño publicitario:</u> Funciones y tipos de la publicidad. Recursos y estrategias del mensaje publicitario. Tópicos y roles. Esloganes. Publicidad en valores. Análisis de mensajes publicitarios de diferentes grados de complejidad. Creación de publicidad en valores. <u>Taller de diseño digital:</u> Creación y edición de imagen y texto. Filtros, efectos y propiedades de capa. Máscaras de capa. Fusiones entre capas. Formatos. Contenidos comunes Lectura y análisis de referentes infográficos simples, procedentes de diferentes estilos y épocas y/o contextos. Análisis crítico de mensajes y estrategias publicitarias y elaboración de carteles de publicidad en valores Experimentación con las posibilidades expresivas, creativas y estéticas de las diferentes aplicaciones y procedimientos infográficos básicos. Diseño, documentación, defensa y exposición de proyectos, individuales y/o en grupo.	<i>aplicando los principios, procedimientos, técnicas y materiales adecuados (2.2, 3.2-3; V III; a4, b1, b3-b4, c1, c3, d3, f3-f4, g4-g6).</i> B.4. Hace uso ético y responsable de los recursos tecnológicos disponibles, valora la importancia del diseño gráfico y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1; V I-III; a5, b6-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9).	
EJE: OBRA OBJETUAL A1. Fases del proceso creativo. A2. Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. B1. El arte como medio de expresión a lo largo de la historia. B2. Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento. C1. Técnicas y medios gráfico-plásticas. C3. Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos. D2. Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.	07. MODELADO <u>Procedimientos aditivos:</u> Características. Soportes, materiales y utensilios. Modelado en arcilla de figuras simples, a partir de un modelo y sobre una estructura adecuada. Modelado de formas de revolución básicas con el torno de alfarero. 08. ENSAMBLAJE <u>Ensamblajes:</u> Breve historia del ensamblaje, a través de un breve recorrido por las vanguardias artísticas. Creación de obras a partir de materiales cotidianos y de desecho, adaptando los materiales y las técnicas a las posibilidades del aula y del centro. 09. TALLA <u>Técnicas sustractivas:</u> Características. Soportes, materiales y utensilios. Talla de figuras simples y diseños propios, empleando materiales rígidos, como escayola, porexpan o madera. 07-09. Contenidos comunes <u>La creación plástica:</u> Escultura, arquitectura, cerámica. Procedimientos, técnicas y materiales. <u>Conceptos espaciales en la escultura:</u> bulto redondo, claroscuro, juego de positivo/negativo, desmaterialización. Lectura y análisis de obras objetuales y géneros escultóricos de diferentes estilos, contextos y épocas, destacando el lugar de la mujer en el Arte Moderno y el cambio de paradigma con la irrupción del Arte Feminista. Creación de obras y diseño de proyectos explorando distintas técnicas escultóricas, relaciones espaciales y concepciones estéticas.	C.1. Identifica los principios básicos, características, procedimientos técnicos, materiales, posibilidades expresivas, y aplicaciones del volumen en obras objetuales de diferentes contextos y géneros, comentando sus aspectos formales y los valores que generan (V I; 2.1-2; V I; a2-a3, b4, c3, d3, e1, g1-g3). C.2. Construye obras tridimensionales, geométricas y orgánicas, mediante procesos aditivos y sustractivos, con materiales blandos y rígidos, volumétricos, planos y lineales, específicos o cotidianos, explorando distintas relaciones espaciales y significados (3.2-3; V I, II; a4, b3, d3, f3-f4, g4-g6). C.3. Valora la importancia del lenguaje escultórico y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1; V I-III; ; a5, b6-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9).	O4 O1-O6 OI-OIII CCEC CCL CD CPSA A CC
A1. Fases del proceso creativo. A2. Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. A3. Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking. C1. Técnicas y medios gráfico-plásticas. C2. Técnicas y medios audiovisuales. C3. Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos. D4. El proyecto artístico interdisciplinar. B3. El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos. D1. Arte y ciencia. D2. Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad. D3. Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.	PROYECTOS (contenidos a integrar en las unidades que los planteen) <u>Elaboración de proyectos,</u> individuales y colectivos, identificando necesidades, investigando diferentes posibilidades, planteando objetivos, empleando técnicas y materiales adecuados y evaluando los resultados. <u>Documentación</u> de los mismos, elaborando una memoria con las fases más importantes y la documentación gráfica del proceso. <u>Evaluación y defensa</u> de proyectos, mostrando juicio crítico, madurez y respeto.	D.1. Desarrolla proyectos, individuales y colectivos, identificando necesidades, generando ideas, planificando actuaciones, fijando y abordando metas y utilizando responsablemente recursos, en múltiples situaciones y contextos (1.3, 4.1-2, 5.1-2; V I, II; a5, b6-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9). D.2. Los documenta elaborando memorias, estructuradas en una fase analítica que recoge el proceso previo de investigación, y otra productiva que incluye la documentación gráfica del proyecto (1.1-2, 5.1; V I, III; a1-a2, b1, c3, d1, g1). D.3. Emplea los lenguajes gráficos, pictóricos e infográficos con acierto, utilizando los procedimientos, materiales, utensilios, software y dispositivos adecuados a cada proyecto, experimentando con diferentes posibilidades y aportando soluciones originales (1.2, 3.1-3.3; V I-II; a4, b3, d3, f3-f4, g4-g6).	O5 O1-O6 OI-OIII CE STEM CCEC CCL CP CD CPSA A CC



Temporalización unidades PAPV		
1 ^{er} trimestre	2 ^o trimestre	3 ^{er} trimestre
1. Collage <i>Edición de mapas de bits</i>	4. Estampación	7. Modelado <i>Modelado 3D</i>
2. Técnicas secas <i>Dibujo vectorial</i>	5. Cómic <i>Animación 2D</i>	8. Ensamblaje
3. Técnicas húmedas <i>Infografía</i>	6. Introducción al Diseño <i>Diseño gráfico</i>	9. Talla

3.3.2. EPVA II / 2º ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL / 2ºESO			
Saberes Básicos SB ₂₋₃	Unidades programadas C ²	Criterios de calificación I ² mín./compl; relación con V ₂₋₃ (2.5.2), d (3.2)	O / CC
EJE: GEOMETRÍA PLANA Y DESCRIPTIVA A3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. B1. El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual. C1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. C3. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño. C6. Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación. D2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. C7. El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño. A1. Los géneros artísticos.	1.RECTAS, ÁNGULOS Y CIRCUNFERENCIAS <u>Introducción:</u> La geometría en la naturaleza, el entorno y el arte. <u>El dibujo técnico:</u> características, funciones, materiales y formatos. <u>Elementos geométricos fundamentales:</u> El punto. La línea. Tipos de líneas. Rectas notables y posiciones relativas entre rectas. Operaciones básicas con segmentos. Perpendicularidad y paralelismo. Teorema de Tales. <u>El plano:</u> Distancias. Ángulos: posiciones relativas, operaciones y trazados. Construcción de ángulos con el compás. La circunferencia: elementos, posiciones relativas y trazados. División de la circunferencia en 2, 3, 4, 6 y 8 arcos iguales. Identificación de las formas geométricas en la naturaleza, el entorno y el arte. Resolución de problemas técnicos. Aplicaciones compositivas y ornamentales en diseños propios. Interés por la precisión y limpieza. <i>Importancia del pensamiento racional en el entorno artificial y el arte.</i>	1.1. Describe las características y propiedades de los elementos geométricos fundamentales, conoce los tipos de líneas, los elementos de un ángulo y los elementos y propiedades básicas de la circunferencia, identifica las posiciones relativas entre rectas, entre ángulos y entre circunferencia y recta y entre circunferencias y clasifica los ángulos según su forma y medida (V₂₋₃ 3.1-2, 4.1, 8.1; V I; d: a1-a3, b1, b3-b5, c3, d1, g1). 1.2. Traza rectas paralelas y perpendiculares, utilizando la escuadra y el cartabón y empleando procedimientos geométricos (4.1, 5.1-2, 7.1; V I; b1, b3, b7, g4). 1.3. Suma, resta y divide segmentos en varias partes iguales, utilizando el compás y empleando procedimientos geométricos (4.1, 5.1-2, 7.1; V I; b1, b3, b7, g4). 1.4. Suma, resta y divide en dos partes iguales ángulos, utilizando el compás y empleando procedimientos geométricos (4.1, 5.1-2, 7.1; V I; b1, b3, b7, g4). 1.5. Traza circunferencias conociendo el radio y el centro y a partir de 3 puntos de su perímetro y divide circunferencias en 2, 3, 4, 6 y 8 partes iguales (4.1, 5.1-2, 7.1; V I; b1, b3, b7, g4). 1.6. Emplea los trazados geométricos fundamentales en sus realizaciones para describir formas y con fines ornamentales (4.1, 5.1-2, 7.1; V I; a4, b3-b4, d3, f3-f4, g4-g6). 1.7. Realiza los trazados empleando los materiales de dibujo técnico y los trazados geométricos con corrección, precisión y limpieza (4.1, 5.1-2, 7.1; V I; a4, b1, b7, d2, g4). 1.8. Valora la importancia de los trazados geométricos y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-3; V I-III; a5, b5-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, g7-g9).	O3 O4-O6 OI-OIII STEM CCEC CCL CP CD CPSAA CC
	02. POLÍGONOS Y ESTRELLAS Las formas poligonales en la naturaleza, el entorno y el arte. <u>Polígonos:</u> Clasificación y nomenclatura. Elementos y propiedades. <u>Triángulos:</u> Clasificación y propiedades. Rectas y puntos notables. <u>Cuadriláteros:</u> Paralelogramos. Trapecios. Trapezoides. Propiedades básicas. <u>Trazado de polígonos:</u> Trazado de triángulos conocidos sus lados. Trazado de los puntos notables de un triángulo. Trazado de cuadriláteros a partir de sus lados u ángulos y a partir de sus diagonales.	2.1. Identifica los polígonos en la naturaleza, en el entorno inmediato y mediático y el artístico, describe sus propiedades básicas y los clasifica según su forma y medidas (V₂₋₃ 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2; V I, III; d: a1-a3, b1, b3-b5, c3, d1, g1-g3). 2.2. Diferencia y traza triángulos y cuadriláteros a partir de diferentes datos, aplicando sus propiedades y hallando sus rectas y puntos notables (4.1, 5.1-2, 7.1; V I; b1, b3, b7, g4). 2.3. Traza polígonos regulares de 3 a 8 lados, a partir de diferentes datos (el radio de circunferencia circunscrita, el lado o empleando procedimientos generales de trazado) (4.1, 5.1-2, 7.1; V I; b1, b3, b7, g4).	



A2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. B2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. B3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. B5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. B6. Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo. C2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. C4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. C5. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas. D1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.	Trazado de polígonos regulares de 3 a 8 lados, conocido el radio de la circunferencia circunscrita. Trazado de polígonos regulares de 3 a 8 lados, conocido el lado. Procedimientos generales de trazado de polígonos regulares. Trazado de polígonos estrellados. Identificación de las formas poligonales en la naturaleza, el entorno y el arte. Resolución de problemas técnicos. Aplicaciones compositivas y ornamentales en diseños propios. Interés por la precisión y limpieza. <i>Importancia del pensamiento racional en el arte y el diseño.</i>	2.4. Traza polígonos estrellados, de diferentes pasos y los emplea en composiciones ornamentales (4.1, 5.1-2, 7.1; V I, III; a4, b1, b3-b4, d3, f3-f4, g4-g6). 2.5. Realiza los trazados empleando los materiales de dibujo técnico y los procedimientos geométricos con corrección, precisión y limpieza (5.1-2, 7.1; V I; a4, b1, b7, d2, g4). 2.6. Valora la importancia de las formas poligonales en el diseño y el arte y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-32; V I-III; a5, b5-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, g7-g9).	CD CPSAA CC
	03. POLIEDROS Y PRISMAS <u>Cuerpos geométricos básicos:</u> poliedros, prismas, pirámides, cilindros, conos. Desarrollos. <u>Normalización básica:</u> Fundamentos y metodología de la proyección cilíndrica ortogonal. Vistas de sólidos simples. Acotación. Escala. <u>Obtención de vistas:</u> Proyección ortogonal de cubos y prismas, obteniendo su alzado, planta y perfil. Lectura e interpretación de planos arquitectónicos e industriales sencillos. Resolución de problemas de proyecciones diédricas de sólidos simples. Interés por la precisión y limpieza. <i>Importancia de la normalización en el arte y el diseño.</i>	3.1. Identifica el sistema diédrico en planos arquitectónicos e industriales e interpreta sus funciones y contenidos (V₂₋₃ 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2; V I, III; d: a1-a3, b1, b3-b5, g1). 3.2. Obtiene las proyecciones diédricas de cubos, prismas y sólidos de planos inclinados, a partir de su perspectiva (5.1-2, 7.1; V I, III; b1, b3, b7, g4). 3.3. Interpreta y emplea correctamente los elementos básicos de acotación (3.1-2, 4.1-2, 6.1-2; V I, III; b1, b3, b7, g4). 134. Traza el desarrollo de poliedros regulares, prismas y cilindros rectos y los construye empleando papel y cartón (3.1-2, 4.1-2, 6.1-2; V I, III; b1, b3, b7, g4). 3.5. Realiza los trazados empleando los materiales de dibujo técnico y los procedimientos geométricos con corrección, precisión y limpieza (5.1-2, 7.1; V I; a4, b1, b7, d2, g4). 3.6. Valora la importancia de los sistemas de representación y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-3; V I-III; a5, b5-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, g7-g9).	O3 O2-O6 OI-OIII STEM CCEC CCL CP CD CPSAA CC
	04. DISEÑO MODULAR <u>Proporción:</u> concepto, y aplicaciones. <u>Relaciones geométricas entre formas:</u> Igualdad. Simetría. Procedimientos geométricos de trazado. Construcción de figuras iguales y simétricas. <u>Estructuras modulares:</u> Redes simples. Trazado de redes. El módulo: Módulos básicos y compuestos. La composición modular: Diseño de módulos y distribución. Identificación y análisis de redes modulares, de complejidad progresiva. Creación de composiciones modulares investigando el diseño del módulo y su distribución. Interés por la originalidad, precisión y presentación. <i>Importancia del pensamiento racional en la artesanía y el diseño.</i>	4.1. Identifica la proporción, la igualdad y la simetría en la naturaleza, la arquitectura y el arte, describiendo sus propiedades y funciones y analiza diseños modulares sencillos, identificando el módulo, la red y el procedimiento de distribución (V₂₋₃ 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2; V I, III; d: a1-a3, b1, b3-b5, g1). 4.2. Traza geoméricamente figuras iguales empleando los métodos de traslación y giro, y figuras simétricas por simetría axial y radial (4.1, 5.1-2, 7.1; V I; b1, b3, b7, g4). 4.3. Dibuja simetrías aparentes a mano alzada, respetando la proporción (4.1, 5.1-2, 7.1; V I; b1, b3, b7, g4). 4.4. Diseña módulos y supermódulos a partir de formas geométricas simples y los distribuye sobre redes simples, empleando los procedimientos de traslación, giro y simetría axial y radial (4.1, 5.1-2, 7.1; V I, III; a4, b1, b3-b4, d3, f3-f4, g4-g6). 4.5. Crea diseños modulares con fines ornamentales, investigando diferentes posibilidades y acaba-dos (4.1, 5.1-2, 7.1; V I, III; a4, b1, b3-b4, d3, f3-f4, g4-g6). 4.6. Realiza los trazados empleando los materiales de dibujo técnico y los procedimientos geométricos con corrección, precisión y limpieza (5.1-2, 7.1; V I; a4, b1, b7, d2, g4). 4.7. Valora la importancia de las relaciones geométricas y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-32; V I-III; a5, b5-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, g7-g9).	O3 O2-O6 OI-OIII STEM CCEC CCL CP CD CPSAA CC
EJE: ANÁLISIS DEL LENGUAJE VISUAL A1. Los géneros artísticos. A2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y	05. PERCEPCIÓN VISUAL <u>La visión:</u> Mecanismo óptico y proceso perceptivo. <u>Principios perceptivos básicos:</u> Indicadores de profundidad (superposición, gradientes de tamaño, tonal...). Factores subjetivos (formación, motivación, estado de ánimo...). Discriminación figura/fondo (contraste, contorno, tamaño, forma, dirección, movimiento). Identificación de los principios perceptivos básicos en el entorno y el arte. Aplicación de los principios perceptivos para	6.1. Describe los mecanismos perceptivos que intervienen en la constitución de la experiencia visual y reflexiona sobre su importancia (V₂₋₃ 1.1-2, 2.1-2; V I, III; d: a1-a2, b1, b4, c3, d1, g1). 6.2. Identifica los principios perceptivos en imágenes, procedentes del entorno multimedia y artístico, interpretando los efectos que generan (3.1-2, 4.1-2, 6.1-2; V I, III; a2-a3, b4, c3, d3, e1, g1-g3). 6.3. Los aplica eficazmente en las propias creaciones para describir objetos y escenas simples, para generar efectos de profundidad, para destacar figuras, para organizar el campo compositivo y con fines expresivos (5.1-2, 7.1; V I, III; a4, b3-b5, d3, f3-f4, g4-g6). 6.4. Observa, analiza, memoriza y describe gráficamente objetos y escenas simples, respetando sus proporciones (5.1-2, 7.1; V I; a4, b3-b5, d3, f2-f4, g4-g6).	O1 O2-O6 OI-OIII CCEC CCL CP STEM



las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. B1. El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual. B2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. B3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. B4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. B5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. C4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. C5. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas. C1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	describir formas. Análisis y descripción gráfica de formas básicas. Importancia de la actividad perceptiva en la lectura y creación de significantes visuales.	6.5. Valora la importancia de la percepción visual en el lenguaje visual y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-3; V I-III; a5, b5-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9).	CD CPSAA CC
	06. IMAGEN FANTÁSTICA El arte fantástico: Áreas de aplicación. Temáticas y fines. Recursos. Desarrollo del pensamiento divergente: Actitudes, técnicas y estrategias que estimulan la imaginación. Aplicación para generar propuestas. La fantasía en el arte: Análisis de las principales aplicaciones de la imaginación en el arte de diferentes épocas y en el arte de masas. Identificación y análisis de temáticas, aplicaciones y fines de la imagen fantástica en el entorno, el contexto mediático y el arte. Aplicación de los recursos del arte fantástico a las propias realizaciones. Desarrollo de obras siguiendo las fases del proceso creativo. Importancia de la fantasía, a nivel individual y colectivo.	6.1. Analiza obras y describe las principales características, aplicaciones, temáticas y recursos del arte fantástico, reflexionando críticamente sobre sus usos (V_{2,3} 1.1-2, 2.1-2, 4.1-2; V I, III; d: a2-a3, b4, c3, d1, d3, e1, g1-g3). 6.2. Emplea su imaginación y diversas fuentes de inspiración, utiliza técnicas y estrategias creativas en la búsqueda de ideas y soluciones e incorpora estos recursos a sus obras, para expresar emociones, para comunicar ideas y para aportar soluciones (4.1-2, 5.1-2, 7.1; V I, III; a4, b1, d3, f3-f4, g4-g6) 6.3. Elabora proyectos, desarrollando las fases del proceso creativo, utilizando variedad de recursos creativos, aportando propuestas originales y documentando el proceso (5.1-2, 7.1, 8.2-3; V I, III; a4, b3, b4, c4, d3, f3, f4, g4, g5, g6). 6.4. Reflexiona sobre la importancia del acto creativo a nivel individual, social y estético y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-3; V I-III; a5, b6-b7, c5, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9).	O4 O1-O6 OI-OIII CCEC CE CCL STEM CD CPSAA CC
	07. PUNTO, LÍNEA Y PLANO El punto, la línea y el plano: Características, cualidades plásticas, recursos compositivos y propiedades expresivas. El punto, la línea y el plano en el arte: análisis de referentes artísticos, de diferentes estilos y épocas. Identificación de las cualidades de los elementos formales y de los efectos que generan en imágenes de diferentes contextos y épocas. Representación gráfica. Importancia de los elementos plásticos como medio de comunicación y como forma de expresión.	7.1. Describe las características, cualidades y funciones del punto, la línea y el plano y las cualidades de la forma (V_{2,3} 1.1-2, 2.1-2, 4.1-2; V I, III; a1-a2, b1, c3, d1, g1). 7.2. Los identifica en imágenes, procedentes del entorno multimedia y artístico y comenta los efectos que producen (1.1-2, 2.1-2, 4.1-2; V I; a2-a3, b4, c3, d3, e1, g1-g3). 7.3. Emplea los efectos gráficos del punto, la línea y el plano para representar formas geométricas y orgánicas simples (4.1-2, 5.1-2, 7.1; V I; a4, b1, d3, f3-f4, g4-g6). 7.4. Representa gráficamente objetos simples, respetando el contorno, la estructura y la proporción de las formas (5.1-2, 6.2, 7.1; V I; a4, b3-b5, d3, f3-f4, g4-g6). 8.6. Valora la importancia de los elementos de expresión en el lenguaje visual y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-3; V I-III; a5, b6-b7, c5, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9).	O2 O1-O6 OI-OIII CCEC CCL CP CD CPSAA CC
	08. TEXTURA La textura: Características, tipos y propiedades de la textura. Aplicaciones. La textura en el arte. La textura pictórica: frottage, estarcido, dripping, estampado, esgrafiado, técnicas mixtas. Experimentación con las cualidades y posibilidades expresivas de diferentes materiales y procedimientos. Aplicación en composiciones propias, para generar diferentes efectos y con fines expresivos. Importancia de los elementos plásticos como medio de comunicación y como forma de expresión.	8.1. Describe las características y tipos de texturas (V_{2,3} 1.1-2, 2.1-2, 4.1-2; V I, III; a1-a2, b1, b4, c3, d1, g1). 8.2. Las identifica en obras artísticas y comenta los efectos expresivos que producen (1.1-2, 2.1-2, 4.1-2; V I; a2-a3, b4, c3, d3, e1, g1-g3). 8.3. Realiza composiciones sencillas utilizando diferentes técnicas de generación de texturas pictóricas (4.1-2, 5.1-2, 7.1; V I; a4, b1, c3, d3, f3-f4, g4-g6). 8.4. Crea obras mezclando diferentes texturas para generar efectos con fines expresivos (1.2-1.4, 2.2, 3.2, 5.2, 7.1; V I; a4, c3, d3, f3-f4, g4-g6). 9.5. Valora la importancia de los elementos de expresión en el lenguaje visual y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-3; V I-III; a5, b6-b7, c5, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9).	O2 O1-O6 OI-OIII CCEC CCL STEM CD CPSAA CC
	9. TEORÍA BÁSICA DEL COLOR Teoría del color: Naturaleza de la luz y el color. Color luz / color pigmento. Círculo cromático básico. Propiedades del color. Relatividad del color: peso, profundidad, contraste y temperatura. Expresividad del color: Simbología básica. Las gamas cromáticas.	9.1. Describe los colores primarios y secundarios de las síntesis sustractiva y aditiva, identificando los colores complementarios y las propiedades del color (V_{2,3} 1.1-2, 2.1-2, 4.1-2; V I, III; a1-a2, b1, b4, c3, d1, g1). 9.2. Produce colores pigmento secundarios y terciarios a partir de los primarios, variando el brillo con mezclas graduales de blanco y negro (4.1-2, 5.1-2, 7.1; V I, III; b1, b7, c1, c3, g5). 9.3. Identifica las propiedades básicas del color en imágenes procedentes del entorno multimedia y artístico e interpreta sus efectos (V_{2,3} 1.1-2, 2.1-2, 4.1-2; V I, III; a2-a3, b4, c3, d3, e1, g1-g3). 9.4. Representa el volumen de una escena simple, empleando gamas valor y color plano (4.1-2, 5.1-2, 7.1; V I; a4, b3-b4, d3, f3-f4, g4-g6).	O2 O1-O6 OI-OIII CCEC CCL STEM



C2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. C6. Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación. D1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. D2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. D3. La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.	Identificación de las propiedades básicas del color en imágenes de múltiples contextos. Mezcla de pigmentos primarios. Gammas tonales y gammas valor. Uso del color con fines descriptivos y expresivos. <i>Importancia del color como elemento comunicativo y como forma de expresión.</i>	9.5. Realiza composiciones abstractas empleando gammas tonales y color plano para generar diferentes efectos compositivos (4.1-2, 5.1-2, 7.1; V I; a4, b3, d3, f3-f4, g4-g6). 9.6. Valora la importancia del color y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-3; V I-III; a5, b6-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9).	CD CPSAA CC
EJE: OBRA MULTIMEDIA D2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. D4. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. D5. Edición digital de la imagen fija y en movimiento. D7. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. A1. Los géneros artísticos. A2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. B1. El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual. B5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. B6. Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo. C2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. D1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. D3. La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.	11. VOLUMEN <u>La forma tridimensional:</u> concepto, propiedades, relaciones, significados. Cuerpos geométricos básicos. Representación gráfica del volumen. <u>La creación plástica:</u> disciplinas. Procedimientos, técnicas y materiales escultóricos. <u>Propuestas espaciales a partir de materiales planos:</u> Recortables. Papiroflexia. <i>Paper art.</i> <u>Propuestas espaciales a partir de materiales reciclados:</u> Ensamblaje. Forma seriada. Identificación de las propiedades básicas del volumen en formas artísticas y cotidianas. Aplicación en composiciones propias. Recortables en papel. Ensamblajes con materiales de desecho. Plegado de sólidos y de figuras simples de papiroflexia. <i>Importancia del volumen en los lenguajes plásticos.</i>	11.1. Describe las cualidades de las formas tridimensionales e identifica las características, funciones y aplicaciones de los principales lenguajes plásticos (V_{2.3} 1.1-2, 2.1-2, 4.1-2; V I, III; a1-a2, b1, b4, c1, d1, g1). 11.2. Analiza obras tridimensionales, procedentes del entorno inmediato y artístico, describiendo los principales aspectos formales y compositivos e interpretando los efectos que producen (V_{2.3} 1.1-2, 2.1-2, 4.1-2; V I, III; a2-a3, b4, c3, d3, e1, g1-g3). 11.3. Construye objetos tridimensionales con materiales planos (cartón, planchas, polixpan), interpretando diagramas o empleando diseños propios, recortando, plegando, pegando y perforando (4.1-2, 5.1-2, 7.1; V I, III; a4, b3, d3, f3-f4, g4-g6). 11.4. Crea ensamblajes, a partir de materiales encontrados y de desecho, investigando la forma, la composición y el acabado (4.1-2, 5.1-2, 7.1; V I, III; a4, d3, f2-f4, g4-g6). 11.5. Valora la importancia del volumen y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-3; V I-III; a5, b5-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9).	O4 O1-O6 OI-OIII CCEC CCL STEM CD CPSAA CC
10. IMAGEN DIGITAL II Importancia de las nuevas tecnologías. Historia, naturaleza, funciones y aplicaciones de la imagen digital. Ventajas e inconvenientes. <u>Hardware y software:</u> Dispositivos básicos. Software libre y software no libre. El entorno (Windows, GNU/Linux, Mac). <i>El software libre en la enseñanza.</i> <u>La calidad de las imágenes digitales:</u> Mapas de bits e imágenes vectoriales. Resolución, profundidad y modo de color. Formatos. <u>Procedimientos:</u> edición de mapas de bits. Dibujo vectorial. Edición de video. Animación 2d. Visión panorámica: espacio de trabajo, menús más importantes, principales herramientas y operaciones básicas. Edición y creación de contenidos sencillos. <u>El contexto artístico:</u> Incidencia de las nuevas tecnologías en las prácticas artísticas. <i>net_art o arte en la red.</i>	10.1. Analiza contenidos infográficos, procedentes del entorno mediático, identificando los principios básicos y características técnicas, así como sus cualidades visuales, estéticas y funcionales (V_{2.3}: 2.1-2; VI; d: a2-a3, b4, c3, d3, e1, g1-g3). 10.3. Edita archivos digitales, modificando sus propiedades técnicas y cualidades visuales según sus necesidades y objetivos, y diseña contenidos infográficos específicos, empleando los principios, procedimientos, técnicas y dispositivos adecuados (2.2, 3.2-3; VIII; a4, b1, b3-b4, c1, c3, d3, f3-f4, g4-g6). 10.4. Conoce sus derechos y obligaciones como usuario de las TIC, hace uso ético y responsable de los recursos tecnológicos digitales, busca y selecciona contenidos relevantes según sus objetivos y reflexiona sobre la importancia de las nuevas tecnologías en la creación de contenidos de calidad, en la divulgación del conocimiento y en la interacción social relevante (1.1-2, 3.1; VI-III; a5, b6-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9).	O4 O1-O6 OIII CCEC CD CCL STEM CPSAA CC	



Temporalización unidades EPVA II		
1 ^{er} trimestre	2 ^o trimestre	3 ^{er} trimestre
01. Rectas, ángulos y circunferencias	05. Percepción visual	09. Teoría básica del color
02. Polígonos y estrellas	06. Imagen fantástica	10. Imagen digital II
03. Poliedros y prismas	07. Punto, línea y plano	11. Volumen
04. Diseño modular	08. Textura	

3.3.3. EPVA III / 3º ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL / 3ºESO			
Saberes Básicos SB ₂₋₃	Unidades programadas C ³	Criterios de calificación I ³ mín./compl; relación con V ₂₋₃ (2.5.2), d (3.2)	O / CC
EJE: GEOMETRÍA PLANA Y DESCRIPTIVA A3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. B1. El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual. C1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. C3. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño. C6. Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación. D2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. C7. El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño. A1. Los géneros artísticos. A2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.	1. 03. TANGENCIAS Y CURVAS <u>Tangencias:</u> propiedades de la tangencia. Enlaces entre circunferencia y recta. Enlaces entre dos o más circunferencias. Trazado de tangencias entre arcos y entre arco y recta. <u>Curvas técnicas:</u> Propiedades y trazado de óvalos, ovoides, espirales y volutas. Elipses, parábolas e hipérbolas. Aplicaciones en el diseño gráfico, industrial, arquitectónico y en las artes decorativas. Identificación de las tangencias y las curvas técnicas en el diseño y el arte. Resolución de problemas técnicos. Aplicaciones compositivas y ornamentales en diseños propios. Interés por la precisión y limpieza. Importancia del pensamiento racional en el entorno artificial y el arte.	1.1. Conoce los principios de las tangencias entre recta y arco de circunferencia y entre circunferencias, describe sus propiedades, las identifica en diseños, planos arquitectónicos y obras artísticas e interpreta sus funciones (V₂₋₃ 3.1-2, 4.1, 8.1; V I; d: a1-a3, b1, b3-b5, c3, d1, g1). 1.2. Traza tangencias entre rectas y arcos de circunferencia y entre circunferencias, a partir de diferentes datos (4.1, 5.1-2, 7.1; V I; b1, b3, b7, g4). 1.3. Traza óvalos, ovoides, espirales y volutas, aplicando los principios de las tangencias (4.1, 5.1-2, 7.1; V I; b1, b3, b7, g4). 1.4. Aplica los trazados para resolver problemas técnicos en diferentes situaciones y los incorpora a diseños propios y composiciones decorativas (5.1-2, 7.1; V I; a4, b3-b4, d3, f3-f4, g4-g6). 1.5. Realiza los trazados empleando los instrumentos de dibujo técnico y los trazados geométricos con corrección, precisión y limpieza (4.1, 5.1-2, 7.1; V I; a4, b1, b7, d2, g4). 1.6. Valora la importancia de los trazados geométricos y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-3; V I-III; a5, b5-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, g7-g9).	O3 O4-O6 OI-OIII STEM CCEC CCL CP CD CPSAA CC
	02. PROPORCIÓN <u>Proporción:</u> concepto, y aplicaciones. Razón de proporcionalidad. <u>Relaciones geométricas entre formas:</u> Igualdad. Simetría. Semejanza. Procedimientos geométricos de trazado. Construcción de figuras iguales, semejantes y simétricas. La Escala. Lectura y construcción de escalas. <u>La proporción áurea:</u> La proporción aurea en la naturaleza y el arte. Trazados: división aurea de un segmento. Construcción del rectángulo áureo. Rectángulos dinámicos. Identificación y análisis de las relaciones geométricas en la naturaleza, el diseño y el arte. Aplicaciones compositivas y ornamentales en los propios diseños. Interés por la originalidad, la precisión y la	2.1. Identifica la igualdad, la simetría, la semejanza y la proporción aurea en la naturaleza, la arquitectura y el arte, describiendo sus propiedades y funciones e interpreta la escala en ilustraciones técnicas, planos arquitectónicos y diseños industriales (V₂₋₃ 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2; V I, III; d: a1-a3, b1, b3-b5, g1). 2.2. Traza geoméricamente figuras iguales empleando los métodos de traslación y giro, figuras simétricas por simetría axial y radial y figuras semejantes por el método de radiación (4.1, 5.1-2, 7.1; V I; b1, b3, b7, g4). 2.3. Divide un segmento en dos partes proporcionales, aplicando la sección aurea y traza rectángulos áureos y rectángulos dinámicos de base raíz 2, 3, 4... veces la altura (3.1-2, 4.1-2, 6.1-2; V I, III; d: a1-a3, b1, b3-b5, g1). 2.4. Dibuja simetrías aparentes y formas iguales y semejanzas empleando el método de la cuadrícula, respetando la proporción (4.1, 5.1-2, 7.1; V I; b1, b3, b7, g4). 2.5. Emplea la proporcionalidad entre segmentos en sus composiciones para describir formas, para realizar proyectos y con fines ornamentales (5.1-2, 7.1; V I; a4, b3-b4, d3, f3-f4, g4-g6). 2.6. Realiza los trazados empleando los materiales de dibujo técnico y los procedimientos geométricos con corrección, precisión y limpieza (5.1-2, 7.1; V I; a4, b1, b7, d2, g4).	



B2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. B3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. B5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. B6. Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo. C2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. C4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. C5. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas. D1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.	limpieza. <i>Importancia de la proporción en el diseño y el arte.</i> 03. AXONOMETRÍA ISOMÉTRICA <i>Geometría descriptiva:</i> Proyecciones y sistemas de representación. <i>El sistema axonométrico ortogonal:</i> Fundamentos. Tipos. Perspectiva axonométrica isométrica. Proyecciones en isométrica. Métodos prácticos de construcción de sólidos. Identificación de la perspectiva axonométrica y en planos arquitectónicos. Construcción de isométricas de prismas rectos y con planos inclinados. Aplicación en apuntes del natural de objetos y escenas simples. Interés por la precisión y la limpieza. Valoración del papel del diseño en la configuración del entorno físico y cultural.	2.7. Valora la importancia de las relaciones geométricas y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-32; V I-III; a5, b5-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, g7-g9). 3.1. Identifica la perspectiva axonométrica en planos arquitectónicos e industriales e interpreta sus funciones y contenidos (V_{2,3} 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2; V I, III; d: a1-a3, b1, b3-b5, g1). 3.2. Obtiene las proyecciones isométricas de cubos y prismas rectos y con planos inclinados, a partir de sus vistas en diédrico, empleando correctamente los elementos básicos de acotación (5.1-2, 7.1; V I, III; b1, b3, b7, g4). 3.3. Interpreta y emplea correctamente los elementos básicos de acotación (3.1-2, 4.1-2, 6.1-2; V I, III; b1, b3, b7, g4). 3.4. Realiza los trazados empleando los instrumentos de dibujo técnico y los procedimientos geométricos con corrección, precisión y limpieza (5.1-2, 7.1; V I; a4, b1, b7, d2, g4). 3.5. Valora la importancia de los sistemas de representación en el Diseño y el Arte y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-3; V I-III; a5, b5-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, g7-g9).	O3 O2-O6 OI-OIII STEM CCEC CCL CP CD CPSAA CC
EJE: ANÁLISIS DEL LENGUAJE VISUAL A1. Los géneros artísticos. A2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. B1. El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de	05. ILUSIONES ÓPTICAS <i>Principales escuelas:</i> Gestalt, Psicología cognitiva. <i>Principios perceptivos:</i> Leyes de organización. La figura en el Arte. <i>Efectos visuales e ilusiones ópticas:</i> Origen. Distorsiones geométricas. Distorsiones lumínico-cromáticas. Ilusiones cinéticas. Paradojas visuales (figuras ambiguas, imágenes ocultas, figuras / espacios imposibles, espacios ilusorios, anamorfosis). Identificación de los principios perceptivos en el entorno y el arte. Aplicación de los principios perceptivos para describir formas y escenas simples y para expresarse. Análisis y creación de ilusiones ópticas. Importancia de la actividad perceptiva en la lectura y creación de significantes visuales.	4.1. Describe los fundamentos, metodología y aplicaciones de la perspectiva cónica frontal (V₃ 2; V I, III). (V_{2,3} 1.1-2, 2.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2; V I, III; d: a1-a3, b1, b3-b5, g1). 4.2. Interpreta planos arquitectónicos, dibujos industriales, ilustraciones técnicas y obras artísticas que emplean este lenguaje y describe los valores que genera (3.1-2, 4.1-2, 6.1-2; V I, III; d: a1-a3, b1, b3-b5, g1). 4.3. Aplica su metodología para proyectar con precisión figuras geométricas planas, prismas rectos y espacios simples a partir de sus vistas diédricas, para representar diseños propios y con fines expresivos (5.1-2, 7.1; V I, III; b1, b3, b7, g4). 4.4. Valora la importancia de la perspectiva cónica en el Diseño y el Arte y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-3; V I-III; a5, b5-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, g7-g9). 5.1. Describe los mecanismos perceptivos que intervienen en la constitución de la experiencia visual y reflexiona sobre su importancia (V_{2,3} 1.1-2, 2.1-2; V I, III; d: a1-a2, b1, b4, c3, d1, g1). 5.2. Identifica las leyes perceptivas en imágenes, procedentes del entorno multimedia y artístico, interpretando los efectos que generan (3.1-2, 4.1-2, 6.1-2; V I, III; a2-a3, b4, c3, d3, e1, g1-g3). 5.3. Las aplica eficazmente en las propias creaciones para describir espacios simples, para generar efectos de profundidad, para destacar figuras, para organizar el campo compositivo y con fines expresivos (5.1-2, 7.1; V I, III; a4, b3-b5, d3, f3-f4, g4-g6). 5.4. Analiza e interpreta obras artísticas que exploran los límites de lo visual y experimenta con las leyes perceptivas diseñando ilusiones y efectos ópticos (3.1-2, 4.1-2, 6.1-2; V I; a4, b3-b5, d3, f2-f4, g4-g6). 5.5. Valora la importancia de la percepción visual en el lenguaje visual y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-3; V I-III; a5, b5-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9).	O3 O2-O6 OI-OIII STEM CCEC CCL CP CD CPSAA CC
B1. El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de	06. PENSAMIENTO DIVERGENTE Expresión artística y estilo. La expresividad en el arte.	6.1. Describe las características del pensamiento divergente, las fases del proceso creativo y el modo de estimularlo y reflexiona sobre su importancia (V_{2,3} 1.1-2, 2.1-2, 4.1-2; V I, III; d: a2-a3, b4, c3, d1, d3, e1, g1-g3).	O4 O1-O6 OI-OIII



expresión. Pensamiento visual. B2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. B3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. B4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. B5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. C4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. C5. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas. C1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. C2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.	Creatividad: Naturaleza y origen de la creatividad. Características de las personas creativas. Fases del proceso creativo. Factores externos e internos que intervienen. Desarrollo del pensamiento divergente: Actitudes, técnicas y estrategias que estimulan la creatividad. Aplicación para generar ideas. La creatividad en el arte: Genios y grandes maestros. La creatividad silenciada de las mujeres. Identificación de la creatividad en el entorno y el arte. Aplicación de las técnicas creativas en la búsqueda y evaluación de ideas. Desarrollo de obras siguiendo las fases del proceso creativo. Importancia del pensamiento divergente, a nivel individual, social y estético. 07. COMUNICACIÓN VISUAL La comunicación visual: Características específicas y elementos formales y sintácticos del lenguaje visual. Significante y significado del signo visual. Signos analógicos, abstractos y simbólicos. Recursos lingüísticos. Funciones de la imagen. La imagen: Concepto y dimensiones. La imagen como significante: atributos plásticos. La imagen como significado: iconicidad, figuración, originalidad. Estilos de representación. La imagen natural y la imagen artificial: características y finalidades. Lenguajes visuales y multimedia: Características, fines y aplicaciones. Lectura denotativa y connotativa de imágenes cotidianas, mediáticas y artísticas. Identificación de los diversos lenguajes artísticos y multimedia en el entorno mediático y artístico. Creación de contenidos visuales de diferentes grados de iconicidad y complejidad. Experimentación e interacción con diversos lenguajes visuales y multimedia. Importancia del lenguaje plástico y visual como medio de comunicación y como forma de expresión. 08. LUZ La luz: Principales teorías. La naturaleza de la luz y la visión. Cualidades de la luz: Tipos, intensidad, calidad y direccionalidad de la luz. Valores tonales de una escena. El claroscuro: Técnicas y materiales. Iconicidad y estilos artísticos. Identificación de las cualidades de la luz en el entorno y el arte. Aplicación del claroscuro en composiciones monocromáticas y en color, con fines descriptivos y expresivos. Importancia de la luz en las artes visuales. 09. FORMA Y COLOR II La forma: Cualidades formales. Clasificación de las formas. La intencionalidad de la forma: formas artificiales, naturales y casuales. Identificación de las cualidades de los elementos formales en imágenes de múltiples contextos. Representación gráfica de formas geométricas y orgánicas, planas y tridimensionales. Importancia del alfabeto visual.	6.2. Identifica el pensamiento divergente en obras cotidianas y artísticas, analizando sus características y estilo e identificando significados, valores y funciones (1.1-2, 2.1-2, 4.1-2; V I, III; d: a2-a3, b4, c3, d1, d3, e1, g1-g3). 6.3. Utiliza técnicas, adopta actitudes y emplea estrategias creativas en la búsqueda de ideas y soluciones y las incorpora a sus obras (4.1-2, 5.1-2, 7.1; V I, III; a4, b1, d3, f3-f4, g4-g6) 6.4. Elabora proyectos desarrollando todas las fases del proceso creativo, utilizando variedad de fuentes de inspiración y recursos creativos, aportando propuestas originales y documentando el proceso (5.1-2, 7.1, 8.2-3; V I, III; a4, b3, b4, c4, d3, f3, f4, g4, g5, g6). 6.5. Reflexiona sobre la importancia del acto creativo a nivel individual, social y estético y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-3; V I-III; a5, b6-b7, c5, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9). 7.1. Describe las características, elementos y funciones de la comunicación visual y reflexiona sobre su importancia (V₂₋₃ 1.1-2, 2.1-2; V I, III; d: a1-a2, b1, c3, d1, g1). 7.2. Describe el referente de mensajes visuales analógicos y simbólicos y diferencia entre imágenes figurativas, simbólicas y abstractas (2.1-2, 3.1; V I, III; a1-a2, b1, c3, d1, g1). 7.3. Analiza referentes audiovisuales procedentes del entorno inmediato, del universo mediático y de la Hª del Arte, identificando sus significantes y funciones e interpretando sus significados (3.1-2, 4.1-2, 6.1-2; V I, III; a2-a3, b4, c3, d1, d3, e1, g1-g3). 7.4. Aplica los principios de la comunicación visual para ilustrar conceptos y para comunicar ideas y emociones, utilizando medios, recursos y procedimientos según unos objetivos prefijados (5.1-2, 7.1; V I, III; a4, b3, b4, c4, d3, f3, f4, g4, g5, g6). 7.5. Identifica las características de los principales lenguajes visuales y multimedia, describiendo sus funciones y campos de aplicación (3.1-2, 4.1-2, 6.1-2; V I, III; a1-a2, b1, c3, d1, g1). 7.6. Valora la importancia de la comunicación visual en el diseño y el arte y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-3; V I-III; a5, b6-b7, c5, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9). 8.1. Describe las cualidades de la luz y los valores tonales, reflexionando sobre su importancia (V₂₋₃ 1.1-2, 2.1-2, 4.1-2; V I, III; d: a1-a2, b1, c3, d1, g1). 8.2. Analiza imágenes, procedentes del entorno multimedia y artístico, identificando los efectos producidos por la iluminación (3.1-2, 4.1-2, 6.1-2; V I; a2-a3, b4, c3, d3, e1, g1-g3). 8.3. Emplea las cualidades de la luz para representar escenas simples, aplicando técnicas secas y húmedas (4.1-2, 5.1-2, 7.1; V I; a4, b1, d3, f3-f4, g4-g6). 8.4. Identifica los diferentes niveles de iconicidad en obras de arte y los emplea en sus composiciones, experimentando con diversos estilos y buscando distintos efectos expresivos (3.1-2, 6.1-2; V I; a4, b3-b5, d3, f3-f4, g4-g6). 8.5. Valora la importancia de los elementos de expresión en el lenguaje visual y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-3; V I-III; a5, b6-b7, c5, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9). 9.1. Describe las características, cualidades y funciones de la forma y los principios de la síntesis aditiva, los factores que influyen en la percepción del color, las principales interacciones cromáticas y la simbología básica de los colores (V₂₋₃ 1.1-2, 2.1-2, 4.1-2; V I, III; d: a1-a2, b1, b4, c3, d1, g1). 9.2. Las identifica en imágenes y obras, procedentes del entorno multimedia y artístico e interpreta los efectos que producen (1.1-2, 2.1-2, 4.1-2; V I, III; a2-a3, b4, c3, d3, e1, g1-g3).	CCEC CE CCL STEM CD CPSAA CC O2 O1-O6 OI-OIII CCEC CCL CP CD CPSAA CC O2 O1-O6 OI-OIII CCEC CCL STEM CD CPSAA CC O2 O1-O6 OI-OIII CCEC CCL
--	---	--	---



C6. Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación. D1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. D2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. D3. La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.	<u>Teoría del color:</u> Naturaleza y óptica del color. Color luz. <u>Relatividad del color:</u> Cualidades de la superficie reflectante. Interacciones cromáticas. Psicología del color y factores subjetivos. <u>Expresividad del color:</u> El color en el diseño, la publicidad y el arte. Análisis de referentes artísticos y mediáticos. Identificación de la relatividad y la simbología del color en imágenes procedentes del entorno y las artes. Mezcla de luces primarias. Uso del color con fines descriptivos y expresivos. Importancia del color en la percepción y las artes visuales. 10. COMPOSICION Y RITMO <u>Composición:</u> Concepto, importancia y finalidad de la sintaxis en el lenguaje visual. <u>Estructura compositiva:</u> contenido y formato, líneas inducidas, centros de interés, esquemas compositivos, armonía y contraste. Luz y color. <u>Equilibrio visual:</u> Factores. Leyes compositivas. Direccionalidad y movimiento. <u>Ritmo:</u> tipos y efectos. <u>La composición en el arte:</u> Lectura de referentes artísticos, desde el punto de vista compositivo. Identificación de los recursos compositivos en el entorno y el arte. Aplicación en composiciones propias. Importancia de la sintaxis visual en la apreciación del entorno y en las artes plásticas y visuales.	9.3. Las incorpora a composiciones figurativas y abstractas, para describir formas, para generar diferentes efectos y con fines expresivos (4.1-2, 5.1-2, 7.1; V I; a4, b3-b4, d3, f3-f4, g4-g6). 9.4. Interpreta los valores expresivos, efectos compositivos y aspectos simbólicos del color en obras artísticas de diferentes estilos y épocas (V₂₋₃ 1.1-2, 2.1-2, 4.1-2; V I, III; a2-a3, b4, c3, d3, e1, g1-g3). 9.5. Valora la importancia de la forma y el color en las artes visuales y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-3; V I-III; a5, b6-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9). 10.1. Describe las cualidades y funciones de los principios compositivos básicos del lenguaje visual, reflexionando sobre su importancia (V₃ 1.1-2, 2.1-2; V I, III; d: a1-a2, b1, b4, c3, d1, g1). 10.2. Los identifica en imágenes procedentes del entorno multimedia y artístico e interpreta los efectos que producen (3.1-2, 4.1-2, 6.1-2; V I, III; a2-a3, b4, c3, d3, e1, g1-g3). 10.3. Los aplica en sus propias composiciones para organizar el espacio compositivo, para dirigir la atención, para destacar formas y para expresar ideas (5.1-2, 7.1; V I, III; a4, b3-b4, d3, f3-f4, g4-g6). 10.4 Experimenta con ellos, sobre soportes y con materiales planos y tridimensionales, analógicos y digitales, descubriendo nuevas formas de hacer (4.1-2, 5.1-2, 7.1; V I, III; a4, b3-b4, d3, f3-f4, g4-g6). 10.5. Valora la importancia de la sintaxis en el lenguaje visual y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-3; V I-III; a4, b3-b4, d3, f3-f4, g4-g6).	STEM CD CPSAA CC O4 O1-O6 OI-OIII CCEC CCL STEM CD CPSAA CC
EJE: OBRA MULTIMEDIA D2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. D4. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. D5. Edición digital de la imagen fija y en movimiento. D7. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. A1. Los géneros artísticos. A2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. B1. El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual. B5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. B6. Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo. C2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.	11. INTRODUCCIÓN A LA FOTOGRAFÍA <u>El lenguaje fotográfico:</u> Orígenes y evolución. Características, tipos, funciones y aplicaciones. <u>La fotografía analógica:</u> principios técnicos, cámaras, formatos, proceso de revelado y obtención de copias. <u>La fotografía digital:</u> principios técnicos, cámaras, formatos de archivo, software de edición de bitmaps y secuencias. <u>El proceso fotográfico:</u> preparación de la escena: encuadre, composición, iluminación, angulación, planificación. Exposición de la imagen. Edición de la copia. Análisis de referentes fotográficos, de diferentes contextos, estilos y épocas. Creación de proyectos fotográficos, atendiendo a todas las fases del proceso, según criterios objetivos y expresivos. Importancia de la imagen digital como medio de comunicación y como forma de expresión. 12. INTRODUCCIÓN AL VIDEO <u>La imagen en movimiento:</u> Orígenes y evolución. Características, tipos, funciones y aplicaciones. <u>El proceso cinematográfico:</u> preproducción: idea, investigación, guion, storyboard. Producción: proceso, distribución de escenas. Postproducción: montaje, promoción, distribución, aspectos legales.	11.1. Describe las características, funciones y aplicaciones del lenguaje fotográfico (V₂₋₃ 1.1-2, 2.1-2; V I, III; d: a1-a2, b1, b4, c3, d1, g1). 11.2. Analiza obras fotográficas, de diferentes géneros, contextos y funciones, describiendo los principales aspectos técnicos e interpretando su significado (2.1-2; VI; d: a2-a3, b4, c3, d3, e1, g1-g3). 11.3. Emplea las técnicas y recursos del lenguaje fotográfico en proyectos fotográficos propios, con fines informativos y expresivos (2.2, 3.2-3; VIII; a4, b1, b3-b4, c1, c3, d3, f3-f4, g4-g6). 11.4. Maneja dispositivos y conoce procedimientos infográficos básicos para obtener y editar imágenes y los emplea para editar fotografías, explorando distintas posibilidades (1.1-2, 2.1-2; V I, III; a4, b1, b3, c1, c3, d3, f3-f4, g4-g6). 11.5. Valora la importancia del lenguaje fotográfico, reflexiona sobre su incidencia en la cultura visual y el arte contemporáneo y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-3; V I-III; a5, b6-b7, c5, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9). 12.1. Describe las características, funciones y aplicaciones del lenguaje cinematográfico (V₃ 1.1-2, 2.1-2; V I, III; a1-a2, b1, b4, c3, d1, g1). 12.2. Analiza secuencias de diferentes géneros, contextos y funciones, describiendo los principales aspectos técnicos e interpretando su significado (2.1-2; VI; d: a2-a3, b4, c3, d3, e1, g1-g3).	O4 O1-O6 OIII CCEC CD CCL STEM CPSAA CC O4 O1-O6 OIII CCEC CD CCL



D1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.	<u>La imagen secuencia digital:</u> principios técnicos, cámaras, formatos de archivo, <u>software de edición de secuencias</u>.	12.3. Emplea las técnicas y recursos del lenguaje cinematográfico en secuencias propias, con fines informativos y expresivos (2.2, 3.2-3; VIII; a4, b1, b3-b4, c1, c3, d3, f3-f4, g4-g6).	STEM CPSAA CC
D3. La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.	Análisis de referentes cinematográficos de diferentes contextos, estilos y épocas. Creación de secuencias de video, atendiendo a todas las fases del proceso, según criterios narrativos y expresivos. Incidencia del video y el cine en la cultura visual contemporánea.	12.4. Maneja dispositivos y conoce procedimientos infográficos básicos para obtener y editar secuencias y los emplea para elaborar videos, explorando distintas posibilidades (1.1-2, 2.1-2; V I, III; a4, b1, b3, c1, c3, d3, f3-f4, g4-g6). 12.5. Valora la importancia del lenguaje cinematográfico, reflexiona sobre su incidencia en la cultura visual y el arte contemporáneo y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-2, 6.1-2, 8.1-3; V I-III; a5, b6-b7, c5, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9).	

Temporalización unidades EPVA III		
1 ^{er} trimestre	2 ^o trimestre	3 ^{er} trimestre
01. Tangencias y curvas	05. Ilusiones ópticas	09. Forma y Color
02. Proporción	06. Pensamiento divergente	10. Composición y ritmo
03. Poliedros y prismas (pte.de 2ºESO)	07. Comunicación visual	11. Introducción a la fotografía
04. Axonometría isométrica	08. Luz	12. Introducción al video

3.3.4. EXPRESIÓN ARTÍSTICA / 4º ESO

EXPRESIÓN ARTÍSTICA / 4ºESO			
Saberes Básicos SB ₄	Unidades programadas C ⁴	Criterios de calificación 1ª mín./compl; relación con V ₄ (2.5.3), d (3.2)	O / CC
EJE: GEOMETRÍA PLANA Y DESCRIPTIVA A1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. A2. Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. A6. Técnicas básicas de creación de volúmenes.	01. NORMALIZACIÓN Origen, funciones, aplicaciones e importancia. Normas ISO, DIN, UNE... <u>Representación normalizada de formas:</u> Clases de dibujo técnico. Formatos: normas, soportes, presentación de láminas, <u>rotulación</u> y limpieza. Líneas normalizadas. <u>Vistas de sólidos:</u> sistema europeo y americano. <u>Posiciones relativas y criterios de elección de las vistas.</u> Piezas de una y dos vistas. Cortes, secciones y roturas. Representación de corte, tipos de corte y normas para el rayado de los cortes. <u>Acotación: elementos, principios generales</u> y sistemas de acotación. Ejemplos. Proyección y acotación de piezas industriales y de diseños propios. <u>La Escala:</u> <u>Clases de escalas</u> y campos de aplicación. Normas y escalas normalizadas. Construcción de escalas gráficas. Lectura de planos, dibujos e ilustraciones técnicas. Importancia de la normalización en el Dibujo Técnico. Valoración del papel del Diseño en la configuración del entorno. Interés por la precisión y limpieza. 02. SISTEMA DIÉDRICO <u>Geometría descriptiva:</u> Origen. Proyecciones. <u>Sistemas de representación.</u> Aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial y posibilidades creativas. <u>El sistema diédrico:</u> <u>Fundamentos y metodología.</u> Proyección y alfabeto del punto. Proyección y trazas de la recta. Visibilidad de una recta. Posiciones relativas entre rectas. Rectas notables. Proyección y trazas del plano. Planos notables. Figuras planas contenidas en planos notables. Proyección diédrica de sólidos simples y de revolución (sistema europeo).	1.1. Describe los principios básicos de la representación normalizada en el Dibujo Técnico (V₄ 1.1-2, 4.3; V I, III; d: a1-a2, b1, b3-b5, c3, d1, g1-g2). 1.2. Los identifica en planos arquitectónicos, dibujos industriales e ilustraciones (1.1-2, 4.3; V I; a2-a3, b3-b4, c3, d1, d3, e1, g1-g3). 1.3. Aplica los convencionalismos gráficos para proyectar con precisión figuras planas, sólidos y espacios simples y para diseñar objetos utilitarios o decorativos (2.1-2, 4.1-3; V I, III; a4, b3-b5, c3, d3, f3-f4, g4-g6). 1.4. Valora la importancia de la normalización en la representación gráfica y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 2.1-2, 4.1-3; V I-III; a5, b5-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9). 2.1. Describe los fundamentos y metodología del sistema diédrico (V₄ 1.1-2, 4.3; V I, III; d: a1-a2, b1, b3-b5, c3, d1, g1-g2). 2.2. Interpreta planos arquitectónicos, dibujos industriales e ilustraciones técnicas que emplean este lenguaje (1.1-2, 4.3; V I; a2-a3, b3-b4, c3, d1, d3, e1, g1-g3).	O3 O4-O6 OI-OIII STEM CCEC CCL CP CD CPSAA CC O3 O2-O6 OI-OIII STEM CCEC



A9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.	<u>Superficies y desarrollos:</u> Poliedros regulares. Superficies cilíndricas y cónicas. Desarrollos y vistas. Lectura de planos arquitectónicos y diseños industriales. Proyección diédrica de diseños propios. Importancia del sistema diédrico en el dibujo técnico. Valoración del papel del diseño en la configuración del entorno. Interés por la precisión y limpieza.	2.3. Aplica su metodología para proyectar con precisión puntos, rectas, figuras planas y sólidos simples a partir de su perspectiva y para representar diseños propios (2.1-2, 4.1-3; V I, III; a4, b3-b5, c3, d3, f3-f4, g4-g6). 5.4. Valora la importancia de los sistemas de representación en el Diseño y el Arte y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 2.1-2, 4.1-3; V I-III; a5, b5-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9).	CCL CP CD CPSAA CC
A8. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	03. PERSPECTIVA AXONOMÉTRICA <u>El sistema axonométrico ortogonal:</u> Fundamentos y metodología. Tipos de axonométrica. La perspectiva isométrica. Construcción gráfica de la escala isométrica. Proyección isométrica de puntos, rectas y planos. Rectas y planos notables. Proyección isométrica de figuras planas. Construcción de la circunferencia. Métodos de construcción de sólidos en isométrica. Construcción de sólidos simples, de revolución y con planos inclinados. <u>La perspectiva caballera:</u> Fundamentos, metodología y tipos de caballera. Proyección en caballera de puntos, rectas y figuras planas. Construcción de sólidos simples, de revolución y con planos inclinados. Lectura de planos arquitectónicos y diseños industriales. Representación axonométrica de diseños propios. Importancia de la perspectiva axonométrica en el dibujo técnico. Valoración del papel del diseño en la configuración del entorno. Precisión y limpieza.	3.1. Describe los fundamentos y metodología de la perspectiva axonométrica isométrica y caballera (V4 1.1-2, 4.3; V I, III; d: a1-a2, b1, b3-b5, c3, d1, g1-g2). 3.2. Interpreta planos arquitectónicos, dibujos industriales e ilustraciones técnicas y artísticas que emplean estos lenguajes (1.1-2, 4.3; V I, III; a2-a3, b3-b4, c3, d1, d3, e1, g1-g3). 3.3. Aplica su metodología para proyectar con precisión figuras planas y sólidos simples a partir de sus vistas diédricas y para representar diseños propios (1.1-2, 4.1-3; V I, III; a4, b3-b5, c3, d3, f3-f4, g4-g6). 3.4. Valora la importancia de los sistemas de representación en el Diseño y el Arte y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 2.1-2, 4.1-3; V I-III; a5, b5-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9).	O3 O2-O6 OI-OIII STEM CCEC CCL CP CD CPSAA CC
B9. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. B11. Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.	04. PERSPECTIVA CÓNICA Origen. Fundamentos y metodología. Tipos de perspectiva cónica. Influencia del punto de vista. Principios generales. Métodos perspectivos. <u>Perspectiva cónica frontal:</u> Características y metodología. Proyecciones de segmentos y figuras planas. Construcción de sólidos simples, de revolución y con planos inclinados, a partir de sus proyecciones diédricas. Cónicas frontales de espacios interiores y exteriores. <u>Perspectiva cónica oblicua:</u> Características y metodología. Construcción de figuras planas y sólidos simples, de revolución y con planos inclinados, a partir de sus proyecciones diédricas. <u>Sombras propias y arrojadas en cónica:</u> Fundamentos y metodología. Principios generales. <u>La perspectiva en el arte:</u> Dibujo libre de objetos y arquitecturas. Análisis de la representación espacial en el arte, desde el arte egipcio a las vanguardias artísticas. Importancia de la perspectiva cónica en la representación artística. Interés por la precisión y limpieza. <u>Taller de modelado 3D:</u> Interfaz. Operaciones básicas. Modelado de sólidos. Color e iluminación. Elaboración de proyectos de diseño de objetos y espacios. Documentación gráfica.	4.1. Describe los fundamentos y metodología de la perspectiva cónica frontal y oblicua (V4 1.1-2, 4.3; V I, III; d: a1-a2, b1, b3-b5, c3, d1, g1-g2). 4.2. Interpreta planos arquitectónicos, dibujos industriales, ilustraciones técnicas y obras artísticas que emplean este lenguaje (1.1-2, 4.3; V I, III; a2-a3, b3-b4, c3, d1, d3, e1, g1-g3). 4.3. Aplica su metodología para proyectar con precisión figuras planas, objetos y espacios simples a partir de sus vistas diédricas, para representar diseños propios y con fines expresivos (2.1-2, 4.1-3; V I, III; a4, b3-b5, c3, d3, f3-f4, g4-g6). 4.4. Valora la importancia de los sistemas de representación en el Diseño y el Arte y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 2.1-2, 4.1-3; V I-III; a5, b5-b7, c5-c6, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9).	O3 O2-O6 OI-OIII STEM CCEC CCL CP CD CPSAA CC
EJE: OBRA GRÁFICA A1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. A2. Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. A3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.	05. DIBUJO <u>El dibujo como disciplina artística:</u> Características. Origen y evolución. Estilos de representación. Realización de dibujos de diferentes grados de iconicidad. <u>El dibujo como lenguaje gráfico:</u> Características. Principios. Soportes, materiales y utensilios de dibujo. Experimentación con sus posibilidades expresivas. <u>Conceptos fundamentales del dibujo:</u> Aspecto y estructura de la forma. Relaciones entre formas. La representación gráfica del volumen: Indicadores de profundidad. Valores tonales. Obtención de sombras. La técnica del claroscuro. <u>La forma natural:</u> Formas animales. El paisaje. Análisis y descripción gráfica de formas, de complejidad progresiva, respetando su contorno y estructura y aplicando claroscuro. <u>La figura humana:</u> Anatomía del cuerpo humano. Encajado y medición. Equilibrio y movimiento. El retrato. <u>Historia de la representación del cuerpo humano en el Arte:</u> Cánones, fines, y valores expresivos del dibujo de las principales épocas y estilos artísticos.	5.1. Describe los principios básicos, características, recursos, posibilidades expresivas y aplicaciones del lenguaje gráfico (V4 1.1-2, 4.3; V I, III; d: a1-a2, b1, c3, d1, g1-g2). 5.2. Los identifica en obras de diferentes contextos y géneros, analizando obras artísticas de diversos estilos y épocas (1.1-2, 4.3; V I; a2-a3, b2, b4, c3, d1, d3, e1, g1-g3). 5.3. Aplica el lenguaje del dibujo para describir gráficamente la realidad a través de sus creaciones y con fines expresivos (2.1-2, 4.1-3; V I; a4, b3-b5, c3, d3, f3-f4, g4-g6). 5.4. Valora la importancia del lenguaje gráfico y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes	O4 O1-O6 OI-OIII CCEC CCL STEM CD CPSAA CC



A4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. A5. Grafiti y pintura mural. A7. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. A8. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. A9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.	Lectura y análisis de obra gráfica de diferentes estilos y épocas. Experimentación con los diferentes lenguajes, procedimientos y estilos gráficos, según criterios funcionales, expresivos y estéticos. Importancia del dibujo como lenguaje descriptivo, como medio expresivo y como práctica artística. 06. PINTURA <u>La pintura como disciplina artística:</u> Características. Origen y evolución. El color en el arte. Lectura de obras y análisis del uso y simbología del color. <u>La pintura como lenguaje visual:</u> Características. Principios. Soportes, materiales y utensilios pictóricos. Experimentación con sus posibilidades expresivas. <u>Teoría del color:</u> síntesis sustractiva, síntesis mixta, círculo cromático avanzado, propiedades del color. Realización de mezclas, variando las propiedades de los colores. <u>Relatividad del color:</u> superficie reflectante, interacciones cromáticas, psicología del color y factores subjetivos. Análisis de la relatividad del color en obras artísticas y de diseño. <u>Expresividad del color:</u> Simbología de los colores. Gammas cromáticas. Análisis de las gammas cromáticas y descripción de sus valores expresivos en obras artísticas y de diseño. <u>Técnicas pictóricas:</u> La textura pictórica. Técnicas de elaboración de texturas. Lectura y análisis de obra pictórica de diferentes estilos y épocas. Experimentación con distintos lenguajes, procedimientos y estilos pictóricos, según criterios funcionales, expresivos y estéticos. Importancia de la pintura como lenguaje ilustrativo, como medio expresivo y como práctica artística.	(1.1-2, 2.1-2, 4.1-3; V I-III; a5, b6-b7, c4-c6, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9). 6.1. Describe los principios básicos, características, recursos, posibilidades expresivas y aplicaciones del lenguaje pictórico (V4, 1.1-2, 4.3; V I, III; d: a1-a2, b1, c3, d1, g1-g2). 6.2. Los identifica en obras artísticas y de diseño de diferentes contextos y géneros, analizando obras pictóricas de diversos estilos y épocas (1.1-2, 4.3; V I; a2-a3, b2, b4, c3, d1, d3, e1, g1-g3). 6.3. Aplica el lenguaje pictórico en sus creaciones para descubrir las posibilidades compositivas del color y el trazo y con fines expresivos (2.1-2, 4.1-3; V I; a4, b1, b3, c3, d3, f3-f4, g4-g6). 6.4. Valora la importancia del lenguaje pictórico y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 2.1-2, 4.1-3; V I-III; a5, b6-b7, c4-c6, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9).	O4 O1-O6 OI-OIII CCEC CCL STEM CD CPSAA CC
B1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. B7. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (auto-reflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	07. URBANISMO Y ARTE URBANO <u>Hª del urbanismo:</u> Características. Áreas de aplicación. Origen y evolución: desde los asentamientos neolíticos hasta la urbe contemporánea. <u>El espacio urbano en la pintura:</u> de las representaciones premodernas al hiper-realismo. Elaboración de propuestas pictóricas, de paisajes urbanos, reales e imaginarios. <u>El arte en el espacio urbano:</u> El mural: Perspectiva histórica, tipos y movimientos destacados. El grafiti: Evolución e implicaciones. El Arte Público: Concepto, perspectiva histórica, implicaciones conceptuales e importancia. Lectura y análisis de referentes arquitectónicos de diferentes culturas y épocas. Diseño de elementos del inmobiliario urbano. Construcción de maquetas de edificios públicos y otros elementos urbanos. Diseño de bocetos (black books) de murales o grafitis en color. Intervención pictórica en el espacio urbano, según criterios cívicos, expresivos y estéticos. Investigación teórica en las diversas áreas del arte urbano y del street art.	7.1. Analiza referentes arquitectónicos, de distintos grados contextos y estilos, identificando sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y evaluando sus respuestas (1.1-2, 4.3; V I; a2-a3, b4, c3, d1, d3, e1, f1, g1-g3). 7.2. Desarrolla proyectos de arte urbano, individuales y colectivos, identificando necesidades, generando ideas, planificando actuaciones, fijando y abordando metas, utilizando responsablemente recursos disponibles y evaluando críticamente los resultados (2.1-2, 3.1-2, 4.1-3; V I, III; a4, b1, b3, c1, c3, d3, f3-f4, g4-g6). 7.3. Los documenta elaborando memorias, estructuradas en una fase analítica, que recoge el proceso previo de investigación, y otra productiva, que incluye la documentación gráfica del proyecto (2.1-2, 3.1-2, 4.1-3; V I, III; a2-a4, b1, b3, c1, c3, c6, d1, d3, f3-f4, g4-g6). 7.4. Valora la importancia del arte urbano y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 2.1-2, 4.1-3; V I-III; a5, b6-b7, c4-c6, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9).	O4 O1-O6 OI-OIII CCEC CE CCL STEM CD CPSAA CC
EJE: OBRA OBJETUAL A1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. A3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. A6. Técnicas básicas de creación de volúmenes. A7. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos,	08. ESCULTURA <u>La creación plástica:</u> Escultura, arquitectura, cerámica. Procedimientos, técnicas y materiales de la creación plástica. <u>Conceptos espaciales en la escultura:</u> bulto redondo, claroscuro, juego de positivo/negativo, desmaterialización, espacio interactivo. Breve historia de la escultura moderna: origen y evolución hasta los años 60. Análisis de obras. <u>Propuestas espaciales a partir de materiales cotidianos:</u> El objeto encontrado. Acumulación. Ensamblaje. La forma seriada. La instalación. Análisis de obras. Reflexión sobre la importancia histórica de estos géneros. <u>Consecuencias:</u> Breve historia de la obra objetual contemporánea, del minimalismo al arte público. Análisis de obras representativas. Lectura y análisis de obras objetuales y géneros escultóricos de diferentes estilos y épocas, identificando sus características formales, los conceptos espaciales, los significados que generan y los valores que aportan. Construcción de obras tridimensionales	8.1. Describe los principios básicos, características, conceptos espaciales, procedimientos técnicos, materiales, posibilidades expresivas, y aplicaciones del lenguaje escultórico (V4, 1.1-2, 4.3; V I, III; d: a1-a2, b1, c3, d1, g1-g2). 8.2. Los identifica en obras objetuales de diferentes contextos y estilos, comentando sus aspectos formales y los valores que generan (1.1-2, 4.3; V I; a2-a3, b2, b4, c3, d1, d3, e1, g1-g3). 8.3. Construye obras tridimensionales, mediante procesos aditivos, sustractivos, de reproducción y digitales, con materiales blandos y rígidos, volumétricos, planos y lineales, específicos o cotidianos, explorando distintas relaciones espaciales y concepciones estéticas (2.1-2, 3.1-2, 4.1-3; V I, III; a4, b1, b3, c3, d3, f3-f4, g4-g6).	O4 O1-O6 OI-OIII CCEC CCL STEM CD CPSAA CC



sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. A8. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. A9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. B1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. B7. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (auto-reflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	geométricas y orgánicas, mediante procesos aditivos, sustractivos, de reproducción e infográficos, con materiales blandos y rígidos, volumétricos, planos y lineales, específicos o cotidianos, explorando distintas relaciones espaciales y concepciones estéticas. 09. DISEÑO INDUSTRIAL Características. Industria vs artesanía. Áreas de aplicación. Origen y evolución: Conceptos espaciales en el diseño: de la estética industrial al minimalismo. <u>Procesos del diseño industrial:</u> condicionantes, requerimientos y criterios del proyecto. Metodología del proyecto. Producción industrial y manufactura. El proyecto gráfico y la memoria. Técnicas para el desarrollo de la creatividad. El diseño de investigación. Realización de proyectos, investigando, planificando y evaluando el proceso creativo, y elaboración de memorias, desarrollando la fase analítica, la productiva y la documentación gráfica del proyecto. Lectura de proyectos procedentes de diversas áreas del diseño industrial, análisis las distintas fases de los mismos y evaluación de propuestas. Experimentación con materiales lineales, planos y volumétricos y procedimientos plásticos e infográficos, según criterios funcionales, expresivos y estéticos. Investigación teórica en las diversas áreas del diseño industrial.	8.4. Valora la importancia del lenguaje escultórico y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 2.1-2, 4.1-3; V I-III; a5, b6-b7, c4-c6, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9). 9.1. Analiza referentes del diseño industrial, de distintos grados de complejidad, identificando sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y evaluando sus respuestas (V4 1.1-2, 4.3; V I, III; d: a2-a3, b4, c3, d1, d3, e1, f1, g1-g3). 9.2. Desarrolla proyectos de diseño de productos, individuales y colectivos, identificando necesidades, generando ideas, planificando actuaciones, fijando y abordando metas, utilizando responsablemente los recursos disponibles y evaluando críticamente los resultados (2.1-2, 3.1-2, 4.1-3; V I, III; a4, b1, b3, c1, c3, d3, f3-f4, g4-g6). 9.3. Los documenta elaborando memorias, estructuradas en una fase analítica, que recoge el proceso previo de investigación, y otra productiva, que incluye la documentación gráfica del proyecto (2.1-2, 3.1-2, 4.1-3; V I, III; a2-a4, b1, b3, c1, c3, c6, d1, d3, f3-f4, g4-g6). 9.4. Valora la importancia del diseño industrial y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 2.1-2, 4.1-3; V I-III; a5, b6-b7, c4-c6, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9).	O4 O1-O6 OI-OIII CCEC CE CCL STEM CD CPSAA CC
EJE: OBRA MULTIMEDIA B1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. B2. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. B3. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o autotipia. B4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. B5. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	10. FOTOGRAFÍA <u>La fotografía como disciplina:</u> Orígenes y evolución. <u>La cámara oscura.</u> Heliografía, Daguerrotipo y Calotipo. <u>Evolución técnica:</u> de la copia en albúmina a la cámara digital. Campos de aplicación de la fotografía. <u>La fotografía como lenguaje:</u> Fotografía y sistema visual. El proceso fotográfico. Fotografía analógica vs digital: características generales, conceptos fundamentales y procedimientos básicos. <u>Elementos de la cámara:</u> Objetivos. Enfoque. Profundidad de campo. Velocidad de obturación. Otros elementos. <u>La composición:</u> Encuadre. Esquema compositivo y equilibrio visual. <u>Angulación y planificación.</u> Leyes compositivas. Contraste y armonía. Ritmo y textura. <u>La iluminación:</u> Naturaleza de la luz. Cualidades de la luz: origen, calidad y direccionalidad. Valores tonales y clave tonal. Exposición. Otros aspectos. <u>Corrientes y Géneros fotográficos:</u> Fotografía aplicada (fotografía científica, fotoperiodismo, fotografía publicitaria...). Fotografía artística (vanguardias históricas, Por art, Land art, Body art, Arte conceptual, Installation art). Fotografía en la red. Lectura y análisis de referentes fotográficos de diferentes contextos y épocas. Creación de proyectos fotográficos, atendiendo a todas las fases del proceso, según criterios descriptivos y expresivos. Incidencia del lenguaje fotográfico en la cultura visual y el arte contemporáneo.	10.1. Describe las características, funciones y aplicaciones del lenguaje fotográfico (V4 1.1-2, 4.3; V I, III; d: a1-a2, b1, b4, c3, d1, g1). 10.2. Analiza obras fotográficas, de diferentes géneros, contextos y funciones, describiendo los principales aspectos técnicos e interpretando su significado (1.1-2, 4.3; V I; a2-a3, b4, c3, d3, e1, g1-g3). 10.3. Emplea las técnicas y recursos del lenguaje fotográfico en proyectos fotográficos propios, con fines informativos y expresivos (2.1-2, 3.1-2; V I, III; a4, b1, b3-b4, c1, c3, d3, f3-f4, g4-g6). 10.4. Maneja dispositivos y conoce procedimientos infográficos básicos para obtener y editar imágenes y los emplea para editar fotografías, explorando distintas posibilidades (2.1-2, 3.1-2; V I, III; a4, b1, b3, c1, c3, d3, f3-f4, g4-g6). 10.5. Valora la importancia del lenguaje fotográfico, reflexiona sobre su incidencia en la cultura visual y el arte contemporáneo y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-3; V I-III; a5, b6-b7, c5, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9).	O4 O1-O6 OIII CCEC CD CCL STEM CPSAA CC CE



B6. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. B7. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (auto-reflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). B8. Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. B9. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. B10. Técnicas básicas de animación. B11. Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte. A1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. A3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. A9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.	11. CINE Y VIDEO <u>La imagen en movimiento:</u> Orígenes y evolución. <u>Características, tipos y funciones del lenguaje cinematográfico.</u> Reflexión sobre la importancia histórica del cine. <u>El video digital:</u> imagen digital: <u>características generales, conceptos fundamentales y procedimientos básicos.</u> Cámaras. Formatos de archivo. Edición digital de video. <u>El proceso cinematográfico:</u> Preproducción: idea, investigación, <u>guion, storyboard.</u> Producción: <u>encuadre, composición, angulación, planificación,</u> distribución de escenas. Postproducción: montaje, promoción, distribución, aspectos legales. <u>Corrientes y Géneros cinematográficos:</u> <u>Panorámica sobre los principales géneros cinematográficos, desde su origen hasta el cine de animación.</u> Lectura y análisis de referentes cinematográficos de diferentes contextos, estilos y épocas. Creación de secuencias de video, atendiendo a todas las fases del proceso, según criterios narrativos y expresivos. Incidencia del video y el cine en la cultura visual contemporánea. 12. DISEÑO GRÁFICO <u>Características. Áreas de aplicación.</u> Origen y evolución: desarrollo técnico e influencias artísticas. Proceso y procedimientos. <u>El diseño publicitario:</u> Funciones y tipos de la publicidad. Recursos y estrategias del mensaje publicitario. Tópicos y roles. Esloganes. <u>Figuras retóricas.</u> Publicidad en valores. Análisis de mensajes publicitarios de diferentes grados de complejidad. Identificación de recursos y estrategias publicitarias. Creación de publicidad en valores. <u>El diseño corporativo:</u> origen y evolución. Principios. Diseño de la identidad corporativa. <u>El packaging:</u> Principios. Diseño de envases. <u>El diseño editorial:</u> maquetación, elementos de la página, tipografía, gráficos y composición. <u>La ilustración.</u> Diseño de cubiertas y portadas. <u>Señalética:</u> función y principios. Diseño de señales e iconos. <u>Diseño multimedia:</u> Principios. Análisis y diseño de páginas Web. Lectura y análisis de referentes de las áreas del diseño gráfico. Experimentación con los diferentes lenguajes gráficos, según criterios funcionales, expresivos y estéticos.	11.1. Describe las características, funciones y aplicaciones del lenguaje cinematográfico (V₄ 1.1-2, 4.3; V I, III; d: a1-a2, b1, b4, c3, d1, g1). 11.2. Analiza secuencias de diferentes géneros, contextos y funciones, describiendo los principales aspectos técnicos e interpretando su significado (1.1-2, 4.3; V I; a2-a3, b4, c3, d3, e1, g1-g3). 11.3. Emplea las técnicas y recursos del lenguaje cinematográfico en realizaciones propias, con fines informativos y expresivos (2.1-2, 3.1-2; V I, III; a4, b1, b3-b4, c1, c3, d3, f3-f4, g4-g6). 11.4. Maneja dispositivos y conoce procedimientos infográficos básicos para obtener y editar secuencias y los emplea para elaborar videos, explorando distintas posibilidades (2.1-2, 3.1-2; V I, III; a4, b1, b3, c1, c3, d3, f3-f4, g4-g6). 11.5. Valora la importancia del lenguaje cinematográfico, reflexiona sobre su incidencia en la cultura visual y el arte contemporáneo y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 3.1-2, 4.1-3; V I-III; a5, b6-b7, c5, d2, d4-d7, e2-e5, f2, f4-f5, g7-g9). 12.1. Analiza referentes del diseño gráfico de distintos grados de complejidad, procedentes del entorno mediático, identificando sus cualidades visuales, estéticas y funcionales y evaluando sus respuestas (1.1-2, 4.3; V I, III; a2-a3, b4, c3, d1, d3, e1, f1, g1-g3). 12.3. Analiza mensajes publicitarios de diferentes grados de complejidad, identificando recursos y estrategias publicitarias y los utiliza para diseñar anuncios que divulgan valores públicos y principios éticos (2.1-2, 3.1-2, 4.1-3; V I, III; a2-a4, b3-b4, c3, d1, d3, e1, f1, g1-g6). 12.4. Diseña contenidos específicos de las áreas del diseño gráfico aplicando los principios de diseño y software adecuado (2.1-2, 3.1-2, 4.1-3; V I, III; a4, b3, c1, c3, d3, e2, f3-f4, g4-g6). 12.5. Valora la importancia del diseño gráfico, reflexiona sobre sus usos y funciones y muestra una actitud positiva hacia los aprendizajes (1.1-2, 2.1-2, 4.1-3; V I-III; a5, b6-b7, c4-c6, d2, d4-d7, e2-e6, f2, f4-f5, g7-g9).	O4 O1-O6 OIII CCEC CD CCL STEM CPSAA CC CE O4 O1-O6 OIII CCEC CE CCL STEM CD CPSAA CC
--	--	---	---

Temporalización unidades EA 4º		
1º trimestre	2º trimestre	3º trimestre
01. Normalización	05. Dibujo	09. Diseño industrial
02. Sistema diédrico	06. Pintura	10. Fotografía
03. Perspectiva axonométrica	07. Urbanismo y Arte urbano	11. Cine y video
04. Perspectiva cónica	08. Escultura	12. Diseño gráfico



3.3.5. CONTENIDOS COMUNES (C) Y CRITERIOS COMPLEMENTARIOS DE EVALUACIÓN (V I-III) Y DE CALIFICACION (Ic)

Competencias transversales (O)	Criterios de Evaluación complementarios V / Relación con O y peso %	Criterios de Calificación complementarios Ic / Relación con d, DO	Contenidos comunes (C)
<u>I. Aprendizaje</u> Valorar el saber como medio de enriquecimiento personal y como bien universal; desarrollar progresivamente las habilidades cognitivas y la capacidad de estudio y trabajo, transformando, con perseverancia y sentido crítico, la información en conocimiento; y emplear los aprendizajes adquiridos para optimizar los propios recursos y para incrementar las expectativas académicas y perspectivas profesionales.	<u>V I.</u> Mostrar interés hacia la materia y motivación por aprender; participar en las actividades en clase asumiendo las propias obligaciones y mostrando interés, iniciativa y sentido crítico; realizar las tareas con implicación, constancia y responsabilidad; aplicar los aprendizajes adquiridos para resolver problemas en múltiples situaciones y contextos; experimentar con diferentes técnicas creativas, procedimientos técnicos y lenguajes visuales; reflexionar sobre los resultados, evaluando el propio trabajo; emplear el lenguaje con propiedad, adaptándose a los requisitos de la comunicación; y valorar la información que se brinda y los recursos disponibles (OI). Peso V I: 40%	1. <i>Aporta los materiales necesarios para el trabajo en clase (d: d2, d6, f2; DO: CPSAA3, CCEC3).</i> 2. <i>Atiende y participa activamente en el aula, mostrando iniciativa, respeto y sentido crítico (d2, d6, e2, f2; CCL1, CD3, CPSAA3, CC2, CCEC4).</i> 3. <i>Emplea técnicas de estudio y estrategias de búsqueda y asimilación de contenidos (a1-2, b1, b3-5, c1, c3, d1, d6, e1, f1, g1-3; CCL2, CD1-2, CPSAA5).</i> 4. <i>Interpreta textos y analiza referentes visuales procedentes del entorno mediático y artístico, describiendo sus funciones y significados (a1-2, b4, c3, d1-3, e1, f1, g1-3: CCL2-3, CP2, STEM4, CD1, CCEC1-3).</i> 5. <i>Define objetivos en sus trabajos y planifica el proceso para conseguirlos (a4, d2, d6, f2-3, g6; CPSAA5, CE3).</i> 6. <i>Desarrolla correctamente el método, domina la técnica y cuida la presentación en sus trabajos (a4, b4, b7, f3, g4; STEM2, CCEC4).</i> 7. <i>Propone soluciones originales, investigando distintas posibilidades (f4, g5-6; STEM3, CPSAA5, CE3, CCEC3).</i> 8. <i>Evalúa los resultados objetivamente, aportando propuestas de mejora (d2, f3, g6; CPSAA4, CE1).</i> 9. <i>Emplea correctamente el lenguaje y la terminología específica de la materia (a2, a5, g1; CCL1, CP1, CCEC1).</i> 10. <i>Valora la información y los recursos que se le brindan y muestra interés por el aprendizaje (a5, b6, c5-6, d5, g7-9; CCL3, CD2, CPSAA1, 5, CCEC1).</i>	Motivación para el estudio, responsabilidad e implicación en las tareas. Participación activa y responsable en actividades de clase. Análisis de significantes visuales y lectura de referentes artísticos, de diferentes contextos, estilos y épocas, destacando el lugar de la mujer en el Arte Moderno y el cambio de paradigma con la irrupción del Arte Feminista. Realización de trabajos, láminas y proyectos, siguiendo un proceso y persiguiendo unos objetivos. Creatividad, originalidad y actitud abierta a la experimentación. Expresión verbal correcta y aplicación de la terminología básica de la materia. Interés por la presentación, la precisión y la limpieza. Aplicación de los aprendizajes y valoración de su importancia. Auto-evaluación, razonamiento lógico y capacidad crítica. Valoración de la importancia del lenguaje plástico y visual. Apreciación del patrimonio cultural y artístico, universal y propio.
<u>II. Convivencia</u> Valorar la diferencia fisiológica y cultural y respetar la igualdad; integrarse positivamente en la comunidad educativa, desarrollando la inteligencia emocional y respetando los derechos de los demás; asumir los principios del desarrollo sostenible, preservando nuestro hábitat, las condiciones de vida y los recursos vitales; y adoptar una disposición a una vida física y mental saludable, valorando críticamente los hábitos dirigidos relacionados con la salud, los gustos y el consumo.	<u>V II.</u> Respetar las normas de convivencia y los derechos de los miembros de la comunidad educativa y cumplir con sus obligaciones, controlando sus emociones y rechazando conductas discriminatorias y actitudes sexistas; contribuir a la conservación del entorno educativo y al reciclaje de los recursos y materiales disponibles; y adoptar hábitos de consumo sostenible y de cuidado y salud corporales, mostrando actitud reflexiva ante hábitos dirigidos y estereotipos estéticos y sociales (OII). Peso V II: 40%	11. <i>Respeto las normas de convivencia y los derechos de los miembros de la comunidad educativa (d6, e2-5, f3, g6; CCL5, CP3, STEM5, CC1-2, CCEC3).</i> 12. <i>Valora la diferencia -física, social, cultural, identitaria-, y rechaza actitudes discriminatorias (CD4, CC1-3, CCEC3).</i> 13. <i>Respeto el entorno y contribuye a la conservación de recursos, al reciclaje de materiales y al consumo sostenible (d5, d7; STEM5, CC4, CE1, CCEC4).</i> 14. <i>Adopta hábitos de higiene y cuidado personal y un estilo de vida física y mental saludable (d7; STEM5, CC4, CPSAA2).</i>	Aceptación y respeto hacia los demás y convivencia positiva en el aula. Consumo sostenible, reciclado de materiales y conservación de recursos. Actitud crítica ante hábitos dirigidos, estereotipos y discursos discriminatorios.
<u>III. Digitalización</u> Valorar las Tecnologías Digitales como fuente de conocimiento, como instrumento de creación y como medio de interacción social; conocer progresivamente los aspectos técnicos y procedimientos básicos necesarios para crear y editar contenidos infográficos; y utilizarlas con fines académicos y productivos, haciendo uso responsable de los recursos tecnológicos disponibles.	<u>V III.</u> Emplear las TIC para localizar información relevante, para elaborar trabajos y para documentar proyectos; usar aplicaciones infográficas para formalizar ideas, adaptando los procedimientos y dispositivos a los fines de representación; y desarrollar una actitud crítica hacia el universo mediático, valorando sus posibilidades, seleccionando críticamente sus contenidos y haciendo uso responsable de los recursos disponibles (OIII). Peso V III: 20%	15. <i>Localiza información procedente del contexto cotidiano, mediático y artístico, seleccionando y constatando sus contenidos (a2, b1, c1-6, d1, d5; CCL2-3, STEM1-2,4, CD1-4).</i> 16. <i>Usa software y hardware adecuado para elaborar trabajos, para formalizar ideas y para documentar proyectos (c1-3, f3, g6; CD1-5, CE3, CCEC4).</i> 17. <i>Conoce sus derechos y obligaciones como usuario y hace uso responsable de los recursos informáticos disponibles (c2, 5; CD1-2, 4, CC3).</i>	Búsqueda y selección de información y construcción autónoma de aprendizajes. Uso eficaz de las TIC para la realización de las actividades.

4. METODOLOGÍA

Para lograr estas capacidades y competencias en el aula, partimos de (a) las *recomendaciones metodológicas del currículo* y (b) las *características específicas del alumnado*; (c) establecemos *principios metodológicos*, basados en la *globalización*, *secuenciación* e *individualización* de los aprendizajes; (d) proponemos un *enfoque analítico, experimental y reflexivo*, donde el alumnado aborda el lenguaje plástico, visual y audiovisual desde la *interpretación*, la *creación* –analógica y digital-, y la *investigación*; (e) fomentamos *aprendizajes activos, constructivos, cooperativos, transferibles y transversales* y (f) estimulamos el *desarrollo de las competencias*, mediante *experiencias* que contribuyan a desarrollar la *expresividad*, la *creatividad* y el *juicio estético* propios de cada alumn@.

4.1. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS (M)

M	Principios metodológicos de la PD (M)
1	Partir del nivel de desarrollo, características y centros de intereses del alumnado, relacionando los nuevos aprendizajes con sus conocimientos previos, estilos y ritmos de aprendizaje y ámbitos cotidianos.
2	Promover la coherencia, utilidad y transferencia de los nuevos aprendizajes, contextualizándolos al ámbito artístico-cultural, al universo multimedia y al entorno próximo y relacionándolos con contenidos interdisciplinares.
3	Favorecer el desarrollo de las competencias, proporcionando situaciones de aprendizaje cooperativo, en las que todo el alumnado tenga la oportunidad de activar sus conocimientos, habilidades y capacidades, de forma significativa y responsable.
4	Crear la disposición para aprender, facilitando contextos en los que el alumnado pueda comprobar la importancia, interés y aplicación de lo aprendido y aprender de manera autónoma y creativa.
5	Estimular la iniciativa personal, responsabilidad, sentido crítico y autonomía del alumnado, mediante estrategias reflexivas individuales (investigación, autoevaluación) y grupales (exposición, debate, coevaluación, heteroevaluación).
6	Fomentar la participación, integración, interacción del alumnado y el respeto a la diferencia mediante metodologías de aprendizaje cooperativo.
7	Atender a la diversidad del alumnado, tanto en su ritmo de aprendizaje como en sus capacidades, intereses y destrezas, adoptando medidas de inclusión educativa a nivel de aula para adaptar el proceso de enseñanza a sus necesidades, posibilidades e intereses.
8	Utilizar métodos expositivos innovadores y medios interactivos para la búsqueda de información y la creación de contenidos digitales, dinamizando el proceso de enseñanza y agilizando el tiempo y la elaboración de los aprendizajes.
9	Emplear procedimientos de observación de comportamientos, orientación académica y acercamiento a los problemas que afectan al alumnado.
10	Impulsar aprendizajes transversales de carácter instrumental (fomento de la lectura, comprensión y expresión oral y escrita, comunicación audiovisual, TIC), la educación en valores (convivencia, igualdad, no discriminación, salud, consumo responsable, desarrollo sostenible) y la competencia cultural y artística del alumnado (análisis de referentes artísticos, valoración y conservación del patrimonio histórico, artístico, cultural), a través de las actividades y la convivencia en el aula.
11	Crear un clima de libertad, basado en la confianza, el respeto y el afecto, que constituya un factor desinhibidor y estimulante para el desarrollo de la creatividad y la convivencia en el aula.

4.2. ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS METODOLÓGICAS (E)

Estos principios se materializan empleando las estrategias metodológicas específicas de cada unidad, que podemos sintetizar así:

E	Estrategias y técnicas metodológicas de aula (E)
a	<i>Presentación de aprendizajes</i> (objetivos, contenidos, criterios de evaluación y de calificación, mínimos exigibles).
b	<i>Evaluación de conocimientos previos</i> (evaluación inicial al inicio del curso, diagnóstico al comienzo de cada UD).
c	<i>Contextualización y motivación</i> (relación de los aprendizajes con conocimientos previos y experiencias compartidas. Importancia, aplicación y posibilidades. Origen y evolución).
d	<i>Consolidación de aprendizajes adquiridos y adquisición de nuevos aprendizajes</i> (exposición progresiva mediante ilustraciones, mapas conceptuales, material multimedia e interactivo, textos, búsquedas on-line, etc.).
	<i>Planteamiento de actividades de desarrollo, diferenciadas y adaptadas</i> (selección, planificación, exploración, investigación, innovación...).
e	<i>Diseño de situaciones de aprendizaje</i> (contextualizadas a los diferentes ámbitos de la vida cotidiana del alumnado, integrando nuestros principios metodológicos, favoreciendo la aplicación de lo aprendido y facilitando la adquisición de nuevos aprendizajes) ¹⁵ .
f	<i>Síntesis de aprendizajes</i> (exposición, reflexión, debate, autoevaluación, coevaluación).
g	<i>Lectura y análisis de referentes visuales, plásticos, multimedia y artísticos</i> (percepción, análisis, exploración, relación, apreciación...).
h	<i>Técnicas de pensamiento convergente y divergente</i> (inducción, deducción, interpretación; intuición, imaginación, asociación...).
i	<i>Dinámicas de grupos y estrategias de cooperación</i> (búsqueda de ideas, planificación de proyectos, interacción, integración).
j	<i>Estrategias de seguimiento y evaluación</i> (observación de comportamientos, evaluación del aprendizaje, evaluación de la enseñanza).

4.2.1. METODOLOGÍA DE AULA

Concretamente, el esquema metodológico que seguimos en el aula es el siguiente:

a. Metodología inicial			
<i>Tarea 1.1: Introducción de la Unidad</i> (profesor expone/alumn@s atienden y participan).			
<i>Tarea 1.2: Evaluación de conocimientos previos</i> (profesor-alumn@s interactúan).			
<i>Tarea 1.3: Motivación y contextualización</i> (profesor expone y asiste/alumn@s atienden y trabajan).			
Fase 1	Objetivo	Estrategia	Recursos
1.1 Introducción Presentación sintética. Exposición de aprendizajes. Mínimos exigibles.	Informar, orientar, prevenir. Ubicar en la programación y contextualizar dentro de la experiencia previa.	Exposición sintética.	Extracto impreso de la PD.
1.2 Diagnóstico Entrevista grupal. Cuestionario individual.	Detectar conocimientos previos e interdisciplinarios y	Diagnóstico y activación de conocimientos previos. Realización de actividades.	Documentos impresos y fichas.

¹⁵ DCCM, Anexo III.

Actividades específicas.	determinar niveles individuales.		
1.3 Motivación Importancia, aplicación y posibilidades. Introducción. Origen y evolución.	Detectar intereses. Estimular la curiosidad, atención y participación.	Exposición activa. Motivación (predisponer sorprender, plantear dudas, crear expectativas, incentivar). Participación y debate.	Material didáctico del profesor (esquemas conceptuales, diapositivas, textos). Proyector, pantalla, pc. Improvisación de material auxiliar, para apoyar las explicaciones.
b. Metodología de desarrollo			
Tarea 2.1: Exposición de contenidos (profesor expone/alumn@s atienden y participan).			
Tarea 2.2: Actividades de desarrollo (alumn@s realizan tareas/profesor guía, plantea dudas, sugiere soluciones).			
Tarea 2.3: Actividades complementarias (alumn@s y profesor interactúan).			
Fase 2	Objetivo	Estrategia	Recursos
2.1 Desarrollo teórico Introducción progresiva de los nuevos aprendizajes. Análisis y comentario de obras. Exposición de técnicas y recursos expresivos, con ejemplos y aplicaciones.	Desarrollar los contenidos e introducir conceptos, procedimientos, recursos y sus aplicaciones en diferentes contextos. Dinamizar la atención y participación. Evaluar la respuesta del grupo (predisposición, atención, clima). Estimular el juicio estético y el sentido crítico.	Exposición apoyada por ilustraciones. Activación, modificación y adquisición de nuevos aprendizajes. Ritmo dinámico y variable. Dificultad progresiva. Lectura y codificación.	Material didáctico del profesor (diapositivas, material multimedia, recursos bibliográficos). Proyector, pantalla, pc. Improvisación de material auxiliar, para apoyar las explicaciones.
2.2 Desarrollo práctico Explicación de tareas y procedimientos con ejemplos. Trabajo individual y en grupos, bajo supervisión y asistencia del profesor.	Capacitar al alumnado para llevar a cabo las tareas. Realizar obras, aplicando los contenidos expuestos. Estimular la creatividad.	Creación, expresión, experimentación, invención, representación, interpretación. Atención individualizada.	Actividades, láminas, ejercicios... Materiales e instrumentos del aula de plástica, Web.
2.3 Act. complementarias Talleres. Lectura de códigos en contextos reales.	Familiarizarse con la creación digital y valorar las TIC. Descodificar códigos artísticos en contextos reales.	Aprendizaje guiado y por descubrimiento. Taller.	Pc's, software. Recursos del museo (colección, folletos, taller).
c. Metodología final			
Tarea 3.1: Síntesis de los aprendizajes (alumn@s exponen, debaten, reflexionan, sintetizan/profesor media).			
Tarea 3.2: Evaluación de los aprendizajes (alumn@s coevalúan y se autoevalúan/profesor evalúa).			
Tarea 3.3: Evaluación de la enseñanza (alumn@s evalúan/profesor se autoevalúa).			
Fase 3	Objetivo	Estrategia	Recursos
3.1 Síntesis Exposición en grupo. Investigación. Reflexión /Síntesis/Debate.	Sintetizar los aprendizajes. Estimular la aplicación de lo aprendido. Fomentar el sentido crítico del alumnado.	Síntesis, verificación. Reflexión y debate. Ampliación/refuerzo.	Obras realizadas por el alumnado. Recursos didácticos de profesor, Centro.
3.2 Evaluación y coevaluación de las actividades. Examen.	Conocer el nivel de desarrollo de las capacidades. Valorar el trabajo realizado.	Auto-, co-, hetero-, meta- y evaluación. Interacción entre el grupo/actividades individuales cerradas.	Instrumentos evaluación. Instrumento de autoevaluación. Examen impreso.
3.3 Metaevaluación: Evaluación de la UD por alumn@s/profesor.	Adaptar la enseñanza a las necesidades e intereses del alumnado.	Cuestionarios.	Instrumento de heteroevaluación. Instrumento de metaevaluación.

Los elementos en verde se desarrollarán sólo en algunas unidades, en la medida que el tiempo lo permita.

4.3. RECURSOS DIDÁCTICOS

Para impartir las materias contamos con unos **recursos didácticos** en formato digital (apuntes teóricos, mapas conceptuales, resúmenes, fichas de actividades y ejercicios, **exámenes graduados**; documentos programáticos, instrumentos de evaluación y cuestionarios; material audiovisual de contenidos procedentes del ámbito de la Hª del Arte, del Diseño y del entorno cotidiano; actividades interactivas y presentaciones multimedia; bibliografía seleccionada y recursos didácticos on-line, etc.), que el profesor ha elaborado y recopilado con el **objetivo** de garantizar una *enseñanza de calidad* y responder a la *diversidad* de intereses, estilos de aprendizaje y necesidades educativas, enriqueciendo la experiencia en clase y estimulando la motivación para aprender.

Además, nuestras clases presenciales cuentan con **apoyo y seguimiento on-line** que complementa el trabajo realizado presencialmente. Este recurso requiere un gran esfuerzo por parte del docente (adquisición de dispositivos, conocimientos y destrezas, elaboración de recursos en formato digital, formación del alumnado, ampliación de su horario y dificultades de conciliación con la vida familiar...), pero mejora notablemente la calidad de la enseñanza, agiliza el aprendizaje, facilita la interacción entre profesor/alumnado y alumn@/grupo, favorece la motivación y la autonomía para aprender y permite a las familias hacer un seguimiento del rendimiento de sus hij@s. La plataforma a emplear ha de garantizar las siguientes **funciones**:

1. Entorno de acceso protegido, en cumplimiento con la LOPD y el Derecho al honor, la intimidad y la imagen del menor.
2. Acceso del estudiante a los recursos didácticos de la materia, a través de una cuenta individual controlada.
3. Comunicación en grupo (foro) e individual (mensajería) entre profesor/alumnado y alumn@/alumn@.
4. Entrega de trabajos y actividades desde la cuenta individual del alumn@.
5. Realización de formularios, pruebas y actividades on-line.
6. Seguimiento individual y en grupo del trabajo realizado por el alumnado.

Siguiendo las recomendaciones del equipo directivo, hemos habilitado un Aula virtual por materia en la plataforma institucional **EducamosCLM** que, de una forma sencilla e intuitiva, permite las funciones 1-6 y no requiere demasiado esfuerzo por parte del alumnado.

En síntesis, emplearemos los siguientes **recursos de apoyo y seguimiento** de la docencia y para la coordinación didáctica:

Plataforma / módulo	Acceso a los recursos didácticos	Acceso a actividades, instrucciones de trabajo	Publicación de notificaciones	Informes de seguimiento del trabajo del alumnado	Información a las familias	Información al centro, coordinación interna	Entrega de trabajos	Comunicación, consultas, dudas...
1. Educamos-CLM / Aulas virtuales	✓	✓	✓				✓	✓
2. Google / Gmail	✓	✓						✓
3. Google / Drive				✓		✓		
4. Educamos CLM				✓	✓	✓		
5. Office 365 / Microsoft Teams						✓		

siendo de uso obligatorio para el alumnado el recurso 1. Ell@s tendrán que acceder al aula virtual de la materia respectiva, al menos, al inicio de cada unidad, para visualizar los contenidos de carácter obligatorio y los instrumentos de evaluación de la unidad, y al final del 1^{er} y 2^o trimestre, para cumplimentar el formulario de la **Heteroevaluación** (todas las sema-

nas, para aquell@s que, en algún momento del curso, pasen a modalidad formativa a distancia). También entregarán preferiblemente por esta vía las actividades teóricas, en formato digital. Las actividades y fichas de trabajo son obligatorias para todo el alumnado. Las fichas correspondientes a las unidades del eje temático de geometría plana y descriptiva serán repartidas en papel (una única vez) y también estarán disponibles en el Aula Virtual (*Tema/Actividades*). Los apuntes teóricos (*Tema/Contenidos*) son *complementarios* y su función es facilitar el estudio. Para este fin, el alumnado podrá emplear éstos, o cualquier otro recurso de su elección (libros de texto, recursos en la red, etc.), siendo altamente recomendable que atienda activamente durante las explicaciones y tome sus propios apuntes. No será necesario adquirir ningún libro, ni cuaderno de trabajo.

Con el objetivo de facilitar la digitalización de las aulas y dinamizar la metodología, emplearemos los recursos y medios informáticos disponibles en el centro, según lo requiera cada tarea. En la modalidad no presencial, la Administración educativa y el centro garantizarán el acceso a la enseñanza al alumnado que no disponga de los medios y las destrezas necesarias.

Cualquier recurso -bibliográfico, material, electrónico o digital-, que sirva a los objetivos de esta programación, siendo *asequible*, *polivalente*, *adaptable* a las necesidades del alumnado y *educativo* por sus valores, es potencialmente un recurso educativo en Plástica.

Materiales que debe aportar el alumnado	
Obligatorios <u>Durante el curso:</u> • Lápices de grafito y portaminas, de dureza media (HB) y baja (B2-4). • Borrador, sacapuntas, pegamento, tijeras, cortaplumas y folios A4. • Lápices y rotuladores de colores. • Fichas y todo lo necesario para el desarrollo del trabajo en clase. • Los que especifique el profesor. <u>1^{er} trimestre:</u> • Regla milimetrada (30 cm) y compás. • Juego de plantillas: escuadra, cartabón, transportador de ángulos. <u>2^o y 3^{er} trimestre:</u> • Témperas (primarios, blanco y negro), pinceles, platos y vasos. • Papel de dibujo (5 folios) y de acuarela (3 folios). • Cartulinas negras y de colores.	Complementarios • Lápices compuestos, carboncillos, acuarelas, ceras, etc. • Papeles texturados, de colores, etc. • Papel milimetrado, acetato, etc. • Plantillas de curvas. • Rotuladores calibrados. • Materiales gráficos, plásticos, de desecho, consumibles, etc. • dispositivos electrónicos (Tablet, cámara digital) • Lápiz de memoria (pen drive), si no dispone de cuenta en un servidor externo. Será responsable del uso y estado de estos recursos el propio alumnado.

4.4. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (A)

Los diferentes tipos de tareas, individuales y colectivas, que ha de realizar el alumnado con el apoyo del profesor, para desarrollar tanto los aprendizajes propuestos, como las capacidades y competencias programadas son nuestros **Instrumentos de evaluación IEⁿ**, que aquí clasificamos por su tipología. Se han diseñado para asegurar la adquisición de las capacidades específicas, impulsando diferentes tipos de aprendizajes propios de la materia, y para favorecer el desarrollo de las competencias, potenciando la *iniciativa personal*, la *capacidad reflexiva* y el *sentido crítico* del alumnado, la *interacción entre los componentes del grupo*, la *inteligencia emocional*, *empatía*, *tolerancia intelectual*, *respeto por la diferencia*; el *conocimiento e investigación del entorno físico* y la *integración de las nuevas tecnologías*.

Cada tarea concreta los contenidos C que son sus referentes, los *descriptores DO* de las *competencias clave* y las *competencias específicas CE* que pretende desarrollar, los *crite-*

rios de calificación I aplicables, diferenciando entre mínimos y complementarios, y los recursos materiales, didácticos, metodológicos... necesarios. En su diseño hemos seguido criterios de secuenciación (coherencia con el eje temático, materia, nivel y etapa), diferenciación (de dificultad graduada y adaptadas a los diferentes tipos de aprendizaje, ritmos de trabajo, intereses, características específicas y diversidad del alumnado), accesibilidad (enunciados claros, apoyados por gráficos e imágenes) y transferibilidad (aplicables en múltiples situaciones y contextos).

Tipificación de actividades de aprendizaje del alumnado (A)	
D	De Desarrollo : trabajos elaborados por el alumnado que facilitan la asimilación de los contenidos y el desarrollo de las capacidades que plantea cada unidad y la construcción de nuevos aprendizajes. Pueden estar graduadas en nivel básico (Dm), medio (Dc) y avanzado (Da).
E	De Asimilación : pruebas objetivas de evaluación, tipificadas (tests, cuestionarios, exámenes) o informales (entrevistas, mapas conceptuales, debates...), que miden el nivel de conocimiento, comprensión y aplicación de los contenidos mínimos (Em) y del conjunto (Ec).
A	De Ampliación actividades de desarrollo que consolidan distintos niveles de consecución de las capacidades, para alumn@s con ritmos de aprendizaje diferenciados.
R	
T	De Investigación : actividades abiertas, dirigidas generalmente al desarrollo de las competencias CCEC, CCL, CD y CPSAA.
P	De Reflexión : exposiciones y debates que impulsan la sensibilidad estética, el sentido crítico, la expresión verbal y el uso de la terminología específica del área.
O	Interactivas : tareas que agilizan el proceso de aprendizaje, la lectura comprensiva y la búsqueda de información, permitiendo multitud de exploraciones en un tiempo mínimo. Pueden integrarse con las de tipo D, o plantearse de forma independiente.
C	Complementarias : actividades que integran contenidos complementarios y contribuyen al desarrollo de las competencias dentro del horario lectivo en el centro.
AE	Extraescolares : actividades que potencian principalmente la competencia cultural, en contextos reales.
I	De Diagnóstico Inicial : actividades descriptivas y expresivas y cuestionarios breves, cuyo objetivo es detectar conocimientos previos y necesidades educativas específicas.
M	De Motivación : actividades de participación que buscan suscitar la curiosidad y el interés.
K	De Co-, Auto- y Heteroevaluación : cuestionarios completados por el alumnado.

- Las actividades **D**, **E** y son tareas de clase obligatorias y evaluables para todo el alumnado.
- Las **A** y **R** son obligatorias y evaluables cuando así lo determine el profesor. Se hacen en clase y se completan en casa.
- Las **T**, **P**, **O**, **C** y **AE** son optativas y evaluables para todo el alumnado. Las T, P y O se realizan en clase y en casa y las C en el centro.
- Las **I**, **M** y **K** son tareas de clase obligatorias y no evaluables (se valora positivamente la participación).

4.5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS (AC) Y EXTRAESCOLARES (AE)

Las **actividades complementarias (AC)** son optativas y evaluables y se diseñan por iniciativa del profesorado con el fin de enriquecer el proceso de enseñanza/aprendizaje impulsando el desarrollo de la programación y de las competencias clave. Las que proponemos tienen la finalidad de complementar el desarrollo de la CCEC del alumnado, con aprendizajes relacionados con la lectura de referentes artísticos y la perspectiva de género en el Arte; tienen lugar en el aula y se realizan en los momentos especificados en cada una de

ellas, en el horario lectivo y en el marco temporal de la UD que las propone, o cuando así se determine a nivel de centro.

Actividad	<i>El lugar de la mujer en el arte del siglo XX. Incorporación progresiva de la perspectiva de género al currículo de EPVA.</i>
Tipología	Complementaria
Dptos. implicados	ÁREA DE DIBUJO
Prof. responsables	Antonis Karagkounis
Fecha / duración	Todo el curso
Lugar de realización	Aula
Materia / Grupo/s	EPVA / 3º y EA / 4º ESO
Justificación	Uno de los aspectos más relevantes del arte contemporáneo, su intencionalidad <i>deconstructiva</i> y <i>emancipadora</i> , se genera como respuesta a la problemática del género en el arte moderno -la mujer omnipresente como signo pero <i>invisible como sujeto</i> -, se manifiesta con las vanguardias históricas, cuando se produce una progresiva <i>rotura</i> de los paradigmas, estereotipos y roles establecidos, y se consolida a partir de los 60, con la <i>desmaterialización del objeto artístico</i> y la irrupción del <i>feminismo</i> , permitiendo que la práctica artística adoptase nuevas formas de hacer, sea a través de la apropiación de elementos extra-artísticos, la crítica institucional, el activismo político, la intervención directa en el espacio público, la producción intelectual, o la docencia.
Objetivos	a) Incorporar progresivamente la perspectiva de género al currículo de la materia; b) visibilizar la importancia del arte feminista en el contexto de la práctica artística contemporánea; e c) impulsar una orientación académica y profesional libre de estereotipos y roles sexistas.
Actividades	- Elaboración de trabajos monográficos sobre mujeres influyentes en el panorama artístico del siglo XX; 1 por trimestre, máximo 3 por curso. Nivel: EPVA / 3º ESO. - Realización de proyectos, empleando diferentes procedimientos y lenguajes visuales, plásticos, y multimedia, teniendo en cuenta la perspectiva de género y la situación de la mujer en la sociedad actual; 1 por trimestre, máximo 3 por curso. Nivel: EA / 4º ESO.
Recursos	- Material bibliográfico específico. - Materiales diversos, según las necesidades de cada proyecto.

Actividad	<i>Día internacional del arte (proyectos individuales y colectivos).</i>
Tipología	Complementaria
Dptos. implicados	ÁREA DE DIBUJO
Prof. responsables	Antonis Karagkounis, profesorado que quiera participar.
Fecha / duración	3º trimestre / varias sesiones
Lugar de realización	Aula
Materia / Grupo/s	EPVA / 2º, 3º; EA / 4º de la ESO
Objetivos	a) Valorar la importancia del arte como práctica cultural de bienestar social y como fuente de conocimiento, b) participar en actividades creativas, experimentando con modos contemporáneos de expresión artística y c) transferir las capacidades y competencias adquiridas en el aula a un contexto real.
Contenidos	- El Arte Moderno: contexto histórico, propuestas estéticas y formas de hacer. - Documentación y elaboración de obras.

Recursos	• Presentación de trabajos. Bibliografía específica y materiales diversos, según cada proyecto.
----------	--

La realización de estas actividades **dependerá** del ritmo de desarrollo de la programación en cada materia, de las posibilidades del centro en cuanto a sesiones, recursos y materiales disponibles, de la implicación del alumnado y de la disponibilidad del recurso, en su caso, por este orden.

Desde el área de Dibujo no vamos a plantear **actividades extraescolares** para este curso; consideramos que las que se vienen realizando a nivel de centro son suficientes.

4.6. INTERDISCIPLINARIEDAD Y COORDINACIÓN INTERDEPARTAMENTAL

La naturaleza transversal de las competencias clave plantea la necesidad de diseños curriculares interdisciplinares y de un proceso continuo de coordinación interdepartamental, incluso entre diferentes centros. Por ello, tendremos en cuenta las programaciones de otras materias, los aprendizajes impartidos y la respuesta del alumnado, reforzando lo aprendido y evitando la repetición de contenidos.

Desde el área de Dibujo nos coordinamos con los especialistas de áreas y materias afines (Música, Geografía e Historia, Lengua y Literatura, Matemáticas, Tecnología), para programar y secuenciar los contenidos comunes y para plantear actividades interdisciplinares que estimulen el desarrollo y adquisición de las competencias.

Asimismo, en el marco del Proyecto de Formación en competencias STEAM+ que queremos implementar en nuestro centro, nos planteamos una enseñanza integrada de las diferentes materias y áreas, el desarrollo de productos finales que aborden un problema desde distintas disciplinas y diferentes planteamientos, un aprendizaje basado en la experimentación y la manipulación, así como una perspectiva de género que elimine los estereotipos sociales sobre roles.

4.7. ATENCIÓN A LAS FAMILIAS

La acción tutorial y el asesoramiento académico, profesional y personal de profesor a alumno son inseparables del proceso de enseñanza y aprendizaje y tarea de todo el profesorado que imparte docencia al grupo.

La **comunicación con los padres** complementa la relación profesor/alumno. Las familias del alumnado recibirán información periódica acerca del rendimiento, dificultades educativas, comportamiento y posibles problemáticas que afectan a sus hijos, con el objetivo de lograr una coordinación transparente y eficiente (ver ¶ 5.3).

Atención a las familias: el intercambio de información con las familias se realizará preferiblemente a través del módulo “Seguimiento educativo” de la plataforma “Educamos CLM”, la agenda escolar, la línea telefónica del centro y la *hora de atención a padres*. Los padres y las madres de nuestro alumnado que deseen ser atendidos en persona, pueden hacer uso de ese recurso, solicitando cita previa, todos los viernes, de 09:25 a 10:20 h.

4.8. ORGANIZACIÓN ESPACIAL Y AGRUPACIONES

La organización de espacios y agrupamientos se adaptará a las medidas organizativas del centro y a la metodología de aula.

Las **agrupaciones** se diversificarán según la tarea a realizar y criterios de *heterogeneidad* (en cuanto a capacidades intelectuales, aspectos culturales, creencias...), *aprendizaje cooperativo* e *inclusión educativa*; de manera que favorezcan la *atención* y *rendimiento* del alumnado, la *intervención* del profesor, la *cohesión* del grupo y la *optimización* de recursos.

Asimismo, los **espacios** para impartir la docencia se seleccionarán de manera que permitan el desarrollo de esta programación, faciliten la interacción del grupo en las sesiones prácticas -asegurando la integridad física del alumnado- y eviten las interferencias, distracciones y dispersión del grupo en las sesiones teóricas; de manera que cualquier entorno que contribuya a este fin, podrá utilizarse para dinamizar el aprendizaje y estimular el uso de las capacidades en escenarios reales.

El profesor designará, cuando sea necesario, alumnos que se encargarán de coordinar tareas de desarrollo y de organización en el aula. El alumnado que no siga las instrucciones del profesor, será apartado de los grupos de trabajo.

4.9. INCLUSIÓN EDUCATIVA EN EL AULA

Desde el respeto a la *identidad* (cultural, social, personal...) y en garantía del principio de *igualdad de oportunidades*, nuestra PD se ha diseñado con el **objetivo** de asegurar la suficiencia a tod@s l@s alumn@s y fomentar la excelencia a aquell@s que quieran alcanzarla.

El artículo 2 de la disposición DIE contempla un conjunto de actuaciones y medidas educativas dirigidas a identificar y superar las barreras para el aprendizaje y favorecer la participación y el progreso educativo de todo el alumnado, teniendo en cuenta las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones personales, sociales y económicas, culturales y lingüísticas; sin equiparar diferencia con inferioridad, de manera que tod@s puedan alcanzar el máximo desarrollo posible de sus potencialidades y capacidades personales.

La *evaluación inicial* (actividades tipo *I*, realizadas al inicio del curso y de cada UD); la *evaluación continua*; la coordinación e intercambio de información con el Dpto. de orientación, con el tutor, con el equipo docente y con las familias; el análisis de las características del alumnado (historial académico, entorno familiar y sociocultural, capacidades, intereses, motivaciones, dificultades y necesidades específicas); ...; son **procedimientos** que permiten identificar niveles, destrezas, estilos y barreras de aprendizaje y evaluar la diversidad en el aula, estableciendo las respuestas necesarias para atender al alumnado con necesidades específicas de aprendizaje.

Una vez definidas dichas necesidades, adoptamos unas **medidas de inclusión educativa** (**G**), de acuerdo con los principios generales de *igualdad*, *normalización*, *inclusión* y *no discriminación*, y los específicos del DIE¹⁶:

Medidas individualizadas	Medidas de inclusión educativa ¹⁷ adoptadas a nivel de materia (G)	G
a) Adaptaciones de acceso que supongan modificación o provisión de recursos especiales, materiales o tecnológicos de comunicación, comprensión y/o movilidad.	Diseño de recursos didácticos en múltiples formatos y de diversas fuentes.	1
	Acceso a los recursos didácticos, apoyo y seguimiento de las clases a través del aula virtual en EducamosCLM, uso de dispositivos electrónicos para el trabajo en el aula, cuando sea necesario.	2
	Adaptación de los procedimientos de evaluación a las capacidades y características específicas del alumn@ (sustitución de los exámenes por mapas conceptuales y/o trabajos teóricos, adaptaciones específicas).	3
	Diferenciación de contenidos y actividades de desarrollo en niveles mínimos y complementarios.	4

¹⁶ DIE, Artículo 3.

¹⁷ DIE, Artículo 8.

b) Adaptaciones de carácter metodológico en la organización, temporalización y presentación de los contenidos, en la metodología didáctica, así como en los procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación ajustados a las características y necesidades del alumnado de forma que garanticen el principio de accesibilidad universal.	<i>Priorización de los contenidos mínimos y de aprendizajes actitudinales, frente a los conceptuales.</i>	5
	<i>Priorización de la adquisición de las competencias, ajustando el nivel de desarrollo del contenido a la aplicabilidad del aprendizaje.</i>	6
	<i>Flexibilización del ritmo de desarrollo de la PD y diseño de actividades específicas, adaptadas a las necesidades y posibilidades del alumnado, según la modalidad formativa.</i>	7
	<i>Agrupaciones de cooperación y ayuda entre iguales (grupos heterogéneos, modalidad presencial).</i>	8
	<i>Recuperación de actividades, pruebas y evaluaciones con calificación negativa.</i>	9
	<i>Grupos reducidos de trabajo con una atención individualizada.</i>	10
c) Adaptaciones curriculares de profundización y ampliación o programas de enriquecimiento curricular y/o extracurricular para el alumnado con altas capacidades.	<i>Diseño de actividades diferenciadas (R, Dm, Da, A, T, P, O; ¶ 5.4).</i>	11
	<i>Propuestas de trabajo en coordinación con el Dpto. de Orientación.</i>	12
	<i>Coordinación con otras áreas en las que el alumno presenta dificultades.</i>	13
Medidas extraordinarias de inclusión educativa		
Adaptaciones curriculares significativas, dirigidas a que el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible en función de sus características y potencialidades.	<i>Adaptación significativa del currículo, ajustando los elementos prescriptivos a las características y necesidades del alumn@¹⁸.</i>	14

Finalmente, nuestra respuesta a la diversidad se concreta en el **Plan de Trabajo (PT)**, documento planificado por el dpto. de orientación y coordinado por el tutor del alumn@, que recoge las medidas individualizadas y extraordinarias de inclusión educativa adoptadas en cada caso¹⁹.

En nuestra área realizaremos PT a: *alumnado con medidas de inclusión educativa* en la materia (por discapacidad, dificultades de aprendizaje, historia familiar, incorporación tardía, ...), *alumnado que no alcanza la suficiencia* (evaluación/es no superada/s), *alumnado con actividades sin entregar y/o con calificación insuficiente* (seguimientos de recuperación de esos trabajos) y *alumnado que no pudo adquirir los aprendizajes imprescindibles* (por diversos motivos), y ya no cursa la materia.

Estos **especificarán**: **a)** los *aspectos académicos relevantes y nivel de competencia curricular* del alumno en la materia; **b)** los *contenidos, criterios y procedimientos de evaluación y criterios de calificación* a aplicar; **c)** la *organización del proceso de enseñanza y aprendizaje* (medidas de inclusión educativa adoptadas en la materia, recursos didácticos, agrupamientos, etc.); **d)** un *seguimiento trimestral* del nivel alcanzado en el desarrollo de las capacidades y competencias programadas²⁰ y **e)** su *Plan de recuperación* (Instrumentos de recuperación y procedimientos de evaluación), según el caso.

¹⁸ DIE, Artículo 9. Las medidas extraordinarias de inclusión educativa afectan significativamente al currículo, por lo que se adoptan tras haber agotado las medidas de inclusión educativa a nivel de centro, aula e individualizadas, previa evaluación psicopedagógica, dictamen de escolarización y autorización de las familias.

¹⁹ DIE, Artículo 24.1

²⁰ DIE, Artículo 24.3

- A principios del curso remitiremos **Planes de Refuerzo** (PR) al *alumnado con la materia pendiente*, especificando los aspectos a), b) y e) e incorporando un seguimiento de la respuesta del/la alumn@.
- Durante el curso elaboraremos y aplicaremos **Planes de Trabajo** (PT) para el *alumnado con medidas de inclusión educativa* en la materia (ACNEE, ACNEAE), especificando los aspectos a), b), c), d) y e), que se actualizarán trimestralmente a partir de los resultados de cada evaluación y se entregará una copia al dpto. de orientación, incluyendo una valoración final de las medidas de inclusión adoptadas²¹.
- Trimestralmente remitiremos **Informes de evaluación** (IE) al *alumnado con calificación negativa* en algún periodo de evaluación, especificando los aspectos a), b), c), d) y e) e incorporando un seguimiento de la respuesta del/la alumn@.
- A la vez, en aplicación de la medida G9, elaboraremos **Seguimientos trimestrales** (ST) para el *alumnado que supera la evaluación con actividades sin entregar y/o con calificación insuficiente*, para la recuperación de esos trabajos durante la siguiente.
- Por último, con el fin de adaptar la enseñanza a la metodología de trabajo a distancia, elaboraremos y aplicaremos **Planes de teletrabajo** para el alumnado que durante un periodo no pueda asistir a clase (baja médica, suspensión del derecho de asistencia a clase, ...), describiendo los contenidos, las actividades de aprendizaje, los procedimientos de evaluación del trabajo del alumnado en esta modalidad formativa.

El **seguimiento** de este alumnado será presencial y vía telemática en la modalidad no presencial (ver 5.3).

4.10. PLAN LECTOR (PLC)

El PLC “*ha de ordenar y articular el tratamiento de la lectura en el centro educativo, a partir de un conjunto de medidas curriculares y organizativas dirigidas a potenciar y desarrollar en el alumnado, de infantil a bachillerato, la competencia lectora y consolidar hábitos de lectura para favorecer su desarrollo individual y colectivo*”²², a través de la coordinación docente, la colaboración activa de las familias y la implicación de otros agentes de la comunidad educativa.

Desde nuestra área, venimos impulsando estrategias para la mejora de la competencia lectora y capacidad expresiva del alumnado, mediante la lectura habitual de textos continuos y discontinuos, literarios, técnicos, especializados...; la asimilación de códigos verbales, icónicos, audiovisuales...; el desarrollo de actitudes y valores asociados a la lectura, la dinamización del uso de la biblioteca y de recursos bibliográficos en formato digital, etc., integrando el PLC en la dinámica de la clase a través de los objetivos **O1-6** y **OI-III** (¶ 3.1); los descriptores **a1-a5, b2, b6, c3-c4, c6, d1, d5-d6, e1, g1 y g8-g9** (¶ 3.2); los contenidos comunes y criterios de calificación complementarios (¶ 3.3.5) y las actividades tipo **D** (aquellas relacionadas con la lectura de referentes artísticos), **O, T y P** (¶ 4.4).

Asimismo, adoptaremos las medidas que especifique el PLC para las diferentes áreas y materias, con el fin de facilitar su implantación, desarrollo, evaluación y revisión.

²¹ DIE, Artículo 24.4

²² Orden 169/2022 de la Consejería de Educación..., por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de CLM.

5. EVALUACIÓN

Proceso continuo de recogida y análisis de datos, cuya *finalidad* es conocer el nivel de competencia alcanzado por el alumnado en el desarrollo de las capacidades, adaptar la intervención pedagógica a sus necesidades, tomar las decisiones de promoción y titulación necesarias y mejorar la calidad del proceso de enseñanza; y sus referentes, los criterios de evaluación de las diferentes materias, teniendo en cuenta la consecución de los objetivos de etapa y el desarrollo de las competencias: “En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta como referentes últimos, desde todas y cada una de las materias o ámbitos, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida”²³.

Son **responsables** de la *evaluación del aprendizaje* el profesorado que imparte las materias y de la *evaluación de la enseñanza* los departamentos didácticos, el centro y la comunidad educativa.

Nuestro modelo de evaluación *continua*, de carácter *formativo*, *integra* las capacidades y competencias del currículo, *contextualizándolas* a la realidad del Centro y del alumnado, y su *objetivo* es, además de *evaluar* cuantitativamente, *detectar* las posibilidades, necesidades y dificultades del alumnado, *determinar* los condicionantes que inciden en él, *tomar* decisiones de mejora, prevención, apoyo o enriquecimiento, e *impulsar* la motivación valorando, de forma objetiva, el esfuerzo realizado por el/la alumn@.

5.1. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Nuestra evaluación contempla distintos **tipos**, **momentos** y **agentes**:

- la *evaluación inicial*, o *de diagnóstico*, realizada al principio del curso y al inicio de cada UD, permite conocer el grado de desarrollo alcanzado en los objetivos y las competencias de la materia en el curso anterior y detectar las necesidades educativas específicas del alumnado, adaptando el diseño curricular y la metodología didáctica a los individuos y al grupo;
- la *evaluación continua* y *formativa*, al final de cada trimestre, que nosotros realizamos al término de cada unidad impartida, cuantifica la evolución del proceso de aprendizaje por bloques de contenidos y permite implantar las medidas de refuerzo o ampliación necesarias;
- la *evaluación final* e *integradora*, al final del curso, cuantifica los resultados globales del proceso de aprendizaje y permite conocer el grado de consecución de las capacidades y competencias en la materia, así como la consecución de los objetivos de etapa y el desarrollo de las competencias previsto en el Perfil de salida del alumnado;
- la *evaluación de la práctica docente*, llevada a cabo por el profesor -y, en nuestro caso, por el alumnado-, evalúa la calidad del proceso de enseñanza y aporta significativas mejoras.

Además, incorporamos estrategias que permitan la participación del alumnado en la evaluación de sus logros. Con este fin aplicaremos, en la medida de lo posible, procedimientos *informales* que valoran el proceso de enseñanza / aprendizaje *cualitativamente*:

- la *coevaluación* realizada por el alumnado al final de cada UD, evalúa la calidad de las actividades realizadas -contribuyendo al desarrollo de la capacidad expresiva, iniciativa y sentido crítico, al libre intercambio de opiniones e ideas y a una convivencia positiva- y permite contemplar la evaluación como un acto formativo;
- la *autoevaluación*, realizada por el alumnado trimestralmente, valora el esfuerzo invertido en la adquisición de los aprendizajes impartidos y estimula la capacidad para aprender, impulsando la autonomía, el sentido crítico y el autoconocimiento.

²³ DCCM, Art. 16.3

5.2. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA

La disposición DCCM²⁴ establece que el profesorado evaluará, además del proceso de enseñanza, la propia práctica docente, para lo cual incorporará indicadores de logro en las programaciones didácticas. Asimismo, la OEC y la CEI establecen los procedimientos de la *evaluación interna*, con el objetivo de mejorar la intervención pedagógica. Nosotros, para *evaluar la práctica docente* empleamos unos **procedimientos de evaluación del proceso de enseñanza**, realizados en *distintos momentos* y por *diferentes agentes*:

5.2.1. HETEROEVALUACIÓN (HE)

Trimestralmente, el *alumnado* realizará la **heteroevaluación**, valorando el *proceso de enseñanza*, la *metodología* y el *clima en clase*, a través del *Instrumento de Heteroevaluación*, que contempla los siguientes indicadores (respuesta: *sí, no, a veces*):

Instrumento de Heteroevaluación de la enseñanza (HE)				
EXPOSICIONES	Entiendo las explicaciones del profesor	Entiendo los enunciados de las actividades	Entiendo las preguntas de los exámenes	En clase hay un clima adecuado
	El profesor explica con ejemplos	Estos se corresponden con los contenidos	Las preguntas corresponden a los contenidos	Me siento respetado por mis compañeros
	El profesor utiliza varios recursos	Las actividades se explican en clase	Da tiempo a terminar el examen	Me siento respetado por el profesor
	Las explicaciones me ayudan a aprender	Las actividades me ayudan a aprender	Hacemos demasiados exámenes	El profesor es respetado por el alumnado
	Busco respuesta a mis dudas	Las actividades son demasiadas	Los exámenes se resuelven en clase	Se valora mi esfuerzo
	Mi atención en clase es la adecuada	Realizo las actividades con regularidad	Estudio lo suficiente antes de un examen	Mi actitud en clase es la adecuada

5.2.2. EVALUACIÓN PRÁCTICA DOCENTE (EPD)

A partir de esta información, los resultados de la evaluación del aprendizaje y el análisis de la práctica docente, el *profesor* realizará la **evaluación de la práctica docente**; procedimiento que evalúa la calidad de desarrollo y nivel de aplicación de la programación didáctica y de aula (*Instrumento de Metaevaluación*), según estos indicadores²⁵:

Instrumento de Metaevaluación de la enseñanza (ME)				
METODOLOGÍA	Aplicación de los principios metodológicos de la PD.	EVALUACIÓN	Aplicación de los instrumentos de evaluación y de los criterios de calificación de la PD.	RESULTADOS
	Utilización de recursos didácticos de calidad (texto adaptado, mapas conceptuales, diapositivas, aplicaciones interactivas).			
	Nivel de desarrollo de los contenidos de la UD.			
	Actividades diferenciadas, variadas y transferibles, conforme a la PD.			
	Aplicación de medidas de inclusión educativa de la PD.			
	Suficiencia de las sesiones dedicadas al desarrollo de cada UD.			
	Coordinación con otras áreas y departamentos.			
	Comunicación con las familias y respuesta de las mismas		Aplicación de los procedimientos de evaluación del proceso de enseñanza de la PD.	Resultados académicos motivados.
				Respuesta del alumnado (grado de motivación, interés, implicación).
				Resultados individuales.
				Nivel de logro de los objetivos marcados en la PA.
				Tratamiento de las competencias y de los contenidos transversales.
				Valoración por el alumnado de las unidades impartidas (heteroevaluación).

La UD se revisará anualmente, a partir de los resultados de estos procedimientos.

²⁴ DCCM, Art.16.9

²⁵ OE, Art.10.3

5.2.3. EVALUACIÓN INTERNA (EVI)

Anualmente, el Departamento desarrollará el Ámbito I. “Procesos de enseñanza y aprendizaje” de la **evaluación interna de centro**, proceso regulado por la disposición OEI, cuyos objetivos son “proporcionar elementos de reflexión sobre las actuaciones que se llevan a cabo en el centro para abordar planes de evaluación y mejora e Informar a la administración educativa de los procesos y resultados llevados a cabo en los centros para introducir los ajustes necesarios con el fin de mejorar la calidad del sistema educativo”²⁶; evaluando la calidad de la programación, cuyos indicadores establece la Resolución 30-05-2003. En nuestro caso, al tratarse de un IESO, hemos elaborado un Instrumento de Evaluación Interna, que cuantifica, en una escala de 1 a 5, los siguientes indicadores:

Instrumento de Evaluación Interna (EVI)					
La PD ha sido diseñada y revisada por el Dpto. Está justificada desde las características del área. Está justificada desde la normativa vigente. Está contextualizada a la realidad del entorno. Está contextualizada a la realidad del Centro. Está adaptada a las características del alumnado. Calidad de contextualización	C O N T E N I D O Existe un análisis de los elementos prescriptivos del currículo. Los contenidos e instrumentos de evaluación de la PD se relacionan y desarrollan los del currículo. Los contenidos de la PD se relacionan y ajustan a los del currículo. La secuenciación de contenidos está definida y sigue unos criterios justificados. Los instrumentos de evaluación permiten conocer el grado de consecución de los estándares. Los criterios de calificación están graduados en mínimos y complementarios. Calidad del diseño curricular.	C U R R Í C U L O	La PD establece unos principios metodológicos adaptados a los principios educativos generales y específicos del área. Los recursos didácticos son variados, adaptados a las características del alumnado y permiten diferentes grados de desarrollo. Las actividades aseguran el desarrollo de las capacidades y competencias programadas, están adaptadas a la realidad del alumnado e impulsan distintos aprendizajes. La metodología tiene en cuenta las PD de otras áreas. La metodología contempla las relaciones profesor/alumn@ y alumn@/alumn@ Establece unas medidas de atención a la diversidad, según principios educativos. Calidad del diseño metodológico.	M E T O D O L O G Í A La evaluación se ajusta a la normativa vigente. Contempla procedimientos, agentes, momentos e indicadores de la evaluación del proceso de enseñanza. Contempla procedimientos, agentes, momentos e indicadores de la evaluación del proceso de aprendizaje. Contempla instrumentos de evaluación variados, adaptados a distintos tipos de contenidos y graduados en niveles de logro. Determina los principios, instrumentos, criterios y procedimientos de calificación. Establece mínimos exigibles, criterios de promoción y procedimientos de recuperación. Transparencia del proceso de evaluación.	E V A L U A C I Ó N

Las conclusiones se registrarán en la memoria anual de Dibujo. La PD y las PA se revisarán al inicio del curso siguiente a partir de los resultados de estos procedimientos.

5.3. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, formativa e integradora.²⁷ Por ello, tendremos en cuenta no sólo el logro de las competencias específicas que queremos que el alumnado alcance en la materia, sino también la consecución de los objetivos de etapa y el desarrollo de las competencias clave, como se puede apreciar en las relaciones que hemos establecido entre nuestros criterios de calificación y los elementos del currículo (§ 3.3.1-3.3.4).

Fechas de Evaluación	
Evaluación Inicial	01/10/2025. Acogida de padres y madres
1ª Evaluación	17/12/2025. Entrega de notas el 19/12.
2ª Evaluación	25/03/2026. Entrega de notas el 25/03.
Evaluación Final	18/06/2026. Entrega de notas el 22/06

Al inicio del curso facilitaremos a nuestro alumnado y sus familias un **extracto de la programación** con los objetivos, contenidos, criterios de evaluación, criterios de calificación, instrumentos de evaluación y criterios de recuperación y promoción, especificando los mínimos exigibles.

²⁶ OEI, Art.3

²⁷ DCCM, Art.16.1

Trimestralmente, facilitaremos un **informe de evaluación continua** a l@s alumn@s con calificación negativa en el periodo de evaluación (§ 4.9).

Tras la evaluación final, facilitaremos un **informe de evaluación**, describiendo el **nivel de competencia alcanzado** en el desarrollo de las capacidades y competencias programadas, a todo el alumnado; y unas **actividades complementarias** (de ampliación y refuerzo) al alumnado que quiera realizarlas.

Al final del curso, facilitaremos a las familias un **consejo orientador**²⁸ en los términos que especifique el equipo directivo.

5.3.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN

Tal como ha quedado expuesto en los apartados 2.5 y 3.3, los **Criterios de evaluación** V_n del Currículo son los **referentes** para evaluar el aprendizaje del alumnado y están asociados a las **Competencias específicas** de cada materia (§ 2.5.1 - 2.5.3). Nosotros, con el fin de realizar una evaluación transparente y objetiva, los hemos relacionado con nuestros **Criterios de calificación** I^n , que son los **indicadores** del grado de adquisición de los objetivos programados O y, por tanto, de las competencias específicas CE (su relación se puede ver en § 3.1).

Además, con el objetivo de diferenciar entre distintos niveles de consecución de las competencias programadas, aportamos unos **Criterios de evaluación complementarios** V^n (V I-III), asociados a unos **objetivos** (OI-OIII), a unos **contenidos comunes** (C) y a unos **Criterios de calificación complementarios** (I_c 1-17, § 3.3.5).

En el dpto. de Dibujo y Tecnología hemos establecido que la **ponderación** en la calificación final entre los **Criterios de Evaluación del Currículo** V_n y nuestros **Criterios de Evaluación Complementarios** V^n será:

$$a = 70/30 \text{ (igual para las 3 materias)}$$

El **peso** de cada criterio V en la nota media final, sea V_n o V^n , es **proporcional**, a efectos de calificación, a su participación (al número de veces que aparece contenido) en los **criterios de calificación I** de cada materia (§ 3.3.1 – 3.3.4):

$$\%V = n_v \frac{\Sigma V}{a}$$

Siendo: $\%V$ = peso de cada V;

n_v = suma de las veces que un V participa en todos los I;

ΣV = suma de todos los V que participan en los I, diferenciando V_n y V^n

a = ponderación, según tipo de V y materia

Criterios de calificación mínimos: a efectos de esta programación, los **mínimos exigibles** serán los **criterios de calificación mínimos** I^1 , I^2 , I^3 , I^4 (en negro en los cuadros 3.3.1 - 3.3.4), referentes a las materias de PAPV, EPVA y EA, respectivamente; corresponden al **nivel básico** en el desarrollo de las capacidades y las competencias programadas y sus **criterios de evaluación** son los V_1 , V_{2-3} y V_4 asociados. Para que un alumno alcance la **suficiencia**, debe lograr una calificación positiva aplicando estos criterios.

Criterios de calificación complementarios: el **conjunto de los criterios** I^n (**mínimos + complementarios**) y de los criterios complementarios I_c (1-17) establece el **nivel avanzado** en el logro de las capacidades y las competencias en cada materia. Sus **criterios de evaluación**

²⁸ OE, Art.7.2

son los V_1 , V_{2-3} y V_4 asociados (§ 3.3.1 - 3.3.4) más los $V\text{-III}$ (§ 3.3.5). Para que un alumno alcance la *excelencia*, debe lograr una calificación alta aplicando estos criterios, una vez superados los mínimos.

5.3.2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Son aquellos documentos utilizados para la observación sistemática y el seguimiento del proceso de aprendizaje del alumnado, que nosotros hemos tipificado en § 4.4.

Instrumentos de evaluación obligatorios: emplearemos como tales las actividades de aprendizaje evaluables asociadas a los criterios de calificación mínimos. Son actividades tipo D, E, T, P y O, en su mayoría, en las que el alumnado debe alcanzar una puntuación total $\geq$ SU, para obtener una calificación positiva en una UD.

Estos instrumentos son **equivalentes** entre sí, a efectos de calificación, en tanto que están asociados a contenidos de igual importancia y se han diseñado teniendo en cuenta el tiempo, el esfuerzo y la movilización de conocimientos, destrezas, valores y actitudes necesarios por parte del alumnado en la resolución de problemas y construcción de aprendizajes, salvo cuando se trate de proyectos (que tendrán el peso equivalente a 2 ó 3 actividades, según el grado de dificultad).

Instrumentos de evaluación complementarios: el alumnado que así lo decida, tendrá la oportunidad de desarrollar *trabajos complementarios*, de carácter optativo, asociados a los criterios de calificación complementarios de las diferentes unidades (ver criterios en gris, tablas 3.3.1-3.3.4), cuyo cómputo en la calificación será sumativo. Además, recogeremos a lo largo del periodo lectivo y registraremos semanalmente en *listas individuales de observación*, datos referentes al grado de adquisición de los objetivos OI-OIII, cuyos criterios de calificación son los *indicadores I¹-I¹⁷* (§ 3.3.5), de cómputo igualmente sumativo, a efectos de calificación. Estos datos se registrarán²⁹ en el *documento de observación (Oc)*, *instrumento de evaluación* de los contenidos comunes, que también servirá para intercambiar información con el tutor, la familia y el equipo docente.

La **calificación** de los aprendizajes específicos se realizará por unidades completadas y la de los contenidos comunes, por periodos trimestrales (orientativa) y al finalizar el curso (definitiva), siendo esta última la calificación global que representa el empeño realizado y los logros conseguidos por el/la alumn@ a lo largo de todo el curso.

- La **calificación de una unidad** será la media aritmética obtenida en la calificación de los *instrumentos de evaluación* asociados a los criterios I^n respectivos, desarrollados en la unidad, y de los criterios complementarios I^{1-17} observados durante este periodo.
- La **calificación de un periodo de evaluación** será la media aritmética de los *instrumentos de evaluación* asociados a los criterios I^n respectivos, desarrollados durante el trimestre, y de los criterios I^{1-17} observados durante ese periodo, expresada cualitativamente (ver ado.5.3.3).
- La **calificación final** será la media aritmética de los *instrumentos de evaluación* asociados a los criterios I^n respectivos, desarrollados durante el curso, y de los criterios I^{1-17} observados a lo largo de todo este periodo, expresada cualitativamente.

Principios generales de calificación

Todo el alumnado debe **aportar** los materiales necesarios para el trabajo en clase, **apuntar** las tareas a realizar en su agenda y **acceder** al aula virtual de la materia.

²⁹ Empleando una escala de 1 (competencia baja) a 5 (alta).

Las tareas planteadas en clase son **obligatorias** para tod@s; su realización durante las sesiones específicas dedicadas a ello es condición indispensable para aprobar la materia, ya sean actividades teóricas o trabajos prácticos; abstenerse de trabajar en clase debe ser justificado.

Los **apuntes teóricos** son *complementarios* y su función es facilitar el estudio, siendo altamente recomendable que el/la alumn@ *preste atención durante las explicaciones y tome sus propios apuntes*.

Las actividades se revisan a diario y se evalúan por unidad; por lo que deben ser realizadas en las fechas señaladas y entregadas en el plazo de 1 semana tras finalizar cada tema. La entrega fuera de plazo ha de ser justificada.

Las actividades *sin identificar se descartan* y las que *no reúnen la calidad mínima* exigible, **se completan** o **se repiten**. En la modalidad no presencial, se entregarán exclusivamente por el aula virtual.

Todo el alumnado tendrá que aprobar una **prueba objetiva por evaluación**, para acreditar el dominio de los aprendizajes impartidos en ese periodo; no obstante, para aquell@s alumnos que trabajen con regularidad y de forma autónoma y realicen correctamente los trabajos teóricos de cada unidad, dicha prueba *no será obligatoria*.

5.3.3. CRITERIOS DE PROMOCIÓN³⁰

Los resultados de la evaluación del alumnado se recogerán en las *actas de evaluación* y se expresarán *cualitativamente*, en términos de **Insuficiente** ($1 \leq IN \leq 4$), **Suficiente** ($SU=5$), **Bien** ($BI=6$), **Notable** ($7 \leq NT \leq 8$) y **Sobresaliente** ($9 \leq SB \leq 10$), siendo calificación *negativa* la 1ª y *positivas* el resto. Se considerará superada una evaluación - y la materia- cuando se obtenga una calificación positiva en el procedimiento respectivo.

- Alumn@s con **calificación negativa en una UD**: la recuperarán dentro del mismo periodo de evaluación, realizando correctamente y entregando los instrumentos de evaluación correspondientes a los criterios de calificación mínimos de la unidad. La calificación podrá verse afectada por entregar fuera de plazo.
- Alumn@s con **calificación negativa en una evaluación**: realizarán, durante el siguiente periodo de evaluación, o -en su caso- la semana previa a la evaluación final, los *instrumentos de recuperación de la evaluación -IREv*: actividades basadas en los criterios de calificación mínimos de la evaluación no superada y una prueba objetiva; no siendo posible una calificación superior a *suficiente*.
- Alumn@s que promocionen con la **materia pendiente**: realizarán los IREv correspondientes a los criterios de evaluación no superados, que especificará el profesor de Dibujo en el *Plan de Refuerzo*, siendo él el encargado del seguimiento de ese alumnado.
- Cada nivel de la materia se debe recuperar por separado, no siendo automática la recuperación de un curso inferior, al aprobar un curso más avanzado en la materia, dada la naturaleza diferencial de sus contenidos. No obstante, en el caso de contenidos comunes a dos cursos diferentes, solo será necesario aprobar el contenido del curso más avanzado.

Los **criterios de calificación** de estos procedimientos serán los criterios de calificación mínimos de esta programación.

Titularán quienes hayan superado las materias o ámbitos cursados o tengan evaluación negativa en una o dos materias y, de forma excepcional, cuando el Equipo docente decida que las materias o ámbitos no superados no constituyen una barrera para el itinerario formativo posterior elegido por el alumno.

³⁰ DCCM, Art. 18.

6. ANEXOS

6.1. BIBLIOGRAFÍA DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

- El marco legislativo vigente en la CC.AA de C-LM.
- Los recursos digitales Orientación educativa³¹ y Atención a la diversidad³² del Instituto de Tecnologías Educativas (<http://ntic.educacion.es>).
- Los documentos de apoyo:
 - VV.AA., **Documento de apoyo** “Programación, desarrollo y evaluación de las competencias básicas”, Ed. Oficina de Evaluación, Consejería de Educación y Ciencia de Castilla-La Mancha, 2007.
 - VV.AA., Serie **Cuadernos de educación**, números 1-7, Ed. Consejería de Educación de Cantabria, Gobierno de Cantabria, 2007.
 - VV.AA., **Proyecto ICOTAE**, “Competencias básicas en Educación”, <http://icotae.com>, 2008.
 - VV.AA., **Proyecto Atlántida**, “Las Competencias básicas: Cultura imprescindible de la ciudadanía”, Ed. Pr. Atlántida, Madrid, 2007.
 - VV.AA., **Evaluación de diagnóstico** “Sistema de Indicadores de las Competencias básicas”, Oficina de Evaluación, Consejería de Educación y Ciencia de Castilla-La Mancha, 2008.
 - VV.AA., **Guía para la elaboración de la programación didáctica**. Grupo de trabajo del Área de Evaluación, Planificación y Organización Escolar del Servicio de Inspección de Educación de la Delegación Provincial de Educación, Cultura y Deportes de Albacete, 2022.
- El PEC del Centro y los Proyectos Curriculares para C-LM de las editoriales educativas **Anaya**, **Editex**, **Santillana** y **SM**.

6.2. BIBLIOGRAFÍA DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS

6.2.1. PROYECTOS EDITORIALES DE LA MATERIA DE EPV

- “Educación Plástica y Visual I, II y 4”, para 1º, 3º y 4º de la ESO (C-LM) de las editoriales: **Anaya**, Madrid, 2007, **Casals**, Barcelona, 2007, **Editex**, Madrid, 2007, **McGraw-Hill**, Madrid, 2007, **Santillana**, Madrid, 2007, **SM**, Madrid, 2007.
- “Observar, Interpretar, Expresar 1-4”, **Sandoval**, Santander, 2006.

6.2.2. OBRAS MONOGRÁFICAS SOBRE LENGUAJES VISUALES Y GRÁFICOS

- **ALBERS, J.** *La interacción del color*. Ed. Alianza. Madrid, 1982.
- **AMBROSE, G y HARRIS, P.** *Color*. Parramón. Barcelona, 2005.
- **ARHEIM, R.** *Arte y percepción visual*. Alianza Editorial. Madrid, 1984.
- **BERGER, R.** *El conocimiento de la pintura*. Noguer. Barcelona, 1976.
- **DONDIS, D.** *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gili. Barcelona, 1985.
- **DORFLES, G.** *Símbolo, comunicación y consumo*. Lumen. Barcelona, 1989.
- **FORGUS, R. H., MELAMED, L. E.** *Percepción*. Trillas. Barcelona, 1989.
- **GOMBRICH, E.H.** *Arte e ilusión*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1979. *La imagen y el ojo*. Alianza. Madrid, 1993.
- **GONZALEZ, M. y PALENCIA, C.** *Trazado Geométrico*. Ed. de los autores. Sevilla, 1986.
- **IZQUIERDO ASENSI, F.** *Geometría Descriptiva*. Ed. Dossat. Madrid, 1983.
- **KANDINSKY, V.** *Punto y línea sobre el plano*. Labor. Barcelona, 1991.
- **LANGFORD, M.** *La fotografía paso a paso*. HERMANN BLUME Ed. Madrid, 2001.
- **MUNARI, B.** *Diseño y comunicación visual*. Gustavo Gili. Barcelona, 1985.
- **PANOFSKY, E.** *El significado en las artes visuales*. Alianza Editorial. Madrid, 1979.
- **RODRÍGUEZ DE ABAJO, F. J.** *Dibujo técnico*. Donostiarra. San Sebastián, 1984.
- **SANDOVAL GUERRA, A.** *Dibujo Técnico 1 y 2. Bachillerato*. Sandoval. Santander, 2006.
- **SÁNCHEZ GUZMÁN, J. R.** *Teoría de la publicidad*. Tecnos. Madrid, 1993.
- **SENABRE, J.** *Dibujo Técnico*. Ed. Edelvives. Zaragoza, 1978.
- **TAIBO FERNÁNDEZ, A.** *Geometría descriptiva I y II*. Tebar Flores. Madrid, 1983.
- **VILLAFANE, J.** *Introducción a la teoría de la imagen*. Pirámide. Madrid, 1992.
- **VV.AA.** *Dibujo Técnico de COU*. Anaya. Madrid, 1984.
- **VV.AA.** *Manual de normas sobre dibujo*. AENOR. 1997, 4ª ed.
- **VV.AA.** *Manual de Normas UNE sobre dibujo*. Ed. IRANOR. Madrid, 1983.
- **WONG, W.** *Diseño bi y tridimensional*. Gustavo Gili. Barcelona, 1979. *Principios del diseño en color*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1988.

³¹ <http://ntic.educacion.es/w3/recursos2/orientacion/>

³² http://ntic.educacion.es/w3/recursos2/atencion_diversidad/

- ZUNZUNEGUI, S. *Pensar la imagen*. Cátedra / Universidad del País Vasco. Madrid, 1989.

6.2.3. Hª DE ARTE Y ESTÉTICA

- ARGAN, G. C. *El arte moderno*. Akal. Madrid, 1991.
- BREA, J.L. *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. CENDEAC. Murcia, 2003.
- BÜRGER, P. *Teoría de la vanguardia*. Barcelona. PENINSULA, 1987.
- CAROLL, N. *Una filosofía del arte de masas*. Madrid, LA BALSA DE LA MEDUSA, 2002.
- CONNOR, S. *Cultura posmoderna. Introducción a las teorías de la contemporaneidad*. Madrid, AKAL, 1996.
- CROW, T. *El Esplendor de los sesenta*. Madrid, AKAL, 2001.
- CROWTHER, P. *Critical Aesthetics and Postmodernism*. Oxford University Press, 2005.
- DE DUVE, THIERRY. *Kant after Duchamp*. October, 2001.
- DE MICHELI, M. *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Madrid, ALIANZA, 1998, 13ª ed.
- HARRISON, S. *Pop Art and the Origins of Post-Modernism*. CUP. Cambridge, 2001.
- GRAHAM, G. *Philosophy of the Arts. An Introduction to Aesthetics*. Routledge, 1997.
- GUASCH, A. M. *El arte último del ss.XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Alianza, Madrid.
- KRAUSS, R. *Pasajes en la escultura moderna*. Madrid, AKAL, 2002.
- LYOTARD, J-F. *La posmodernidad explicada a los niños*. Barcelona, GEDISA, 1994, 3ª ed.
- MARCHAN-FIZ, S. *Del arte objetual al arte de concepto*. Madrid, AKAL, 1997, 7ª ed.
- MENKE, CHRISTOPH. *La soberanía del arte*. Visor. Madrid, 1997.
- MOLINUEVO, JOSÉ LUIS. *La experiencia estética moderna*. Síntesis. Madrid, 1998.
- OSBORNE, P. *Conceptual Art*. New York, London, PHAIDON, 2000.
- PRADA, JUAN MARTÍN. *La apropiación posmoderna*. Fundamentos. Madrid, 2001.
- STANGOS, N. *Conceptos de arte moderno*. Alianza. Madrid, 1986.
- VIÑUELAS, J. *El comentario de la obra de arte*. UNED, 1994.
- VV.AA. *Art in modern culture. An anthology of critical texts*. Oxford, PHAIDON, 1992.
- VV.AA. *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Akal. Madrid, 2005

6.2.4. RECURSOS EN LA RED

Museos

<http://www.moma.org/>
<http://www.metmuseum.org/>
<http://www.centrepompidou.fr>
<http://www.museoreinasofia.es>
<http://www.britishmuseum.org>
<http://museoprado.mcu.es>

ENCICLOPÉDIAS

<http://es.wikipedia.org>
<http://www.artlex.com>
<http://www.ibiblio.org>
<http://www.britannica.com>

EDUCACIÓN

<http://www.educa.jccm.es>
<http://www.cnice.mec.es>
<http://www.educasites.net/>

DICCIONARIOS ON-LINE

<http://dle.rae.es/?id=DglqVCc>
<http://www.wordreference.com/es/>

RECURSOS EPV

<http://www.educacionplastica.net/>
<http://rafaquintero.webcindario.com/eso.htm>
<http://www.dibujotecnico.com>
<http://www.tododibujo.com/>
<http://www.profes.net>

REVISTAS DIGITALES

[Acción Paralela](#)

[[[ESTUDIOS VISUALES]]]

[Postmodern Culture](#)

[MIT Press Journals - October](#)

[Oxford Journals | Humanities | Oxford Art Journal](#)

[Oxford Journals | Humanities | British Journal of Aesthetics](#)

[X-TRA :: Contemporary Art Quarterly](#)

[Leonardo On-Line: Art, Science and Technology](#)

PORTALES DE ARTE

[w3art - la ::comunidad artística:: online](#)

[Arteleku](#)

[TEORÍA CRÍTICA « H I P E R Z O N A](#)

[| :: salonKritik :: |](#)

[:: agenciacritica ::](#)

[arts.zin · crítica ::online:: de las nuevas prácticas artísticas](#)

[aleph >>> net.art + net.critique >>>](#)

[artnet - The Art World Online](#)

[Dia Art Foundation](#)

SOFTWARE LIBRE

<http://www.cdlibre.org/>

<http://www.fsf.org/>

<http://www.ubuntu.com/support>

6.3. ABREVIATURAS Y NOMENCLATURA (POR ORDEN DE APARICIÓN)

Marco normativo

Ver apdo.1.3 en este documento

Centro

CC.AA: Comunidad Autónoma, **C-LM:** Castilla-La Mancha, **IESO:** Instituto de Educación Secundaria Obligatoria, **Dpto.:** Departamento Didáctico, **PEC:** Proyecto Educativo de Centro, **NCOF:** Normas de Convivencia del Centro, **PGA:** Programación General Anual, **AMPA:** Asociación de Madres y Padres.

Documentos programáticos

PD: Programación Didáctica, **PA:** Programación Aula, **UD:** Unidad Didáctica.

Currículo Oficial

ESO: Educación Secundaria Obligatoria, **OE:** Objetivos Generales de Etapa, **CC:** Competencias Clave.

DO: Descriptores Operativos, **SB:** Saberes Básicos, **CE:** Competencias Específicas; **PAPV:** Proyectos de Artes Plásticas y Visuales 1ºESO, **EPVA:** Educación Plástica Visual y Audiovisual 2º y 3ºESO, **EA:** Expresión Artística 4ºESO; **C1:** Saberes básicos PAPV, **C2-3:** Saberes básicos EPVA, **C4:** Saberes básicos EA; **V1:** Criterios de evaluación PAPV, **V2-3:** Criterios de evaluación EPVA, **V4:** Saberes básicos EA.

Programación

f: Finalidades PD; **O1-O6:** Capacidades específicas programadas en el área, **OI-OIII:** Competencias transversales programadas en el área;

C1: Unidades programadas PAPV, **C2-3:** Unidades EPVA, **C4:** Unidades EA; **IE1:** Instrumentos de evaluación PAPV, **IE2-3:** Instrumentos de evaluación EPVA, **IE4:** Instrumentos de evaluación EA; **C:** Contenidos comunes, **V1-VIII:** Criterios de evaluación complementarios, **I1:** Criterios de Calificación PAPV, **I2-3:** Criterios de Calificación EPVA, **I4:** Criterios de Calificación EA. **Ic1-Ic17:** Criterios de Calificación complementarios de las competencias transversales OI-OIII-

Metodología

M: Principios metodológicos, **E:** Estrategias metodológicas, **A:** Actividades de aprendizaje, **I:** Act. diagnóstico inicial, **M:** Act. motivación, **D:** Act. desarrollo, **A:** Act. ampliación, **R:** Act. refuerzo, **T:** Act. investigación, **P:** Act. reflexión, **O:** Act. interactivas, **E:** Act. diagnóstico, **K:** Act. evaluación docente, **AC:** Act. complementaria, **AE:** Act. extraescolar, **G:** Medidas atención diversidad, **PT:** Plan Trabajo Individualizado, **PR:** Plan de recuperación de materia pendiente, **ACNEE:** Alumnado con Necesidades educativas especiales, **ACNEAE:** Alumnado con Necesidades específicas de Apoyo educativo, **ACS:** Adaptaciones curriculares significativas, **TIC:** Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Evaluación

HE: Instrumento heteroevaluación enseñanza, **ME:** Instrumento evaluación práctica docente, **Evl:** Instrumento evaluación interna, **IE:** Instrumento evaluación aprendizaje, **Oc:** Instrumento evaluación competencias, **IREv:** Instrumento recuperación evaluación.

6.4. NIVELES DE LOGRO DE LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Niveles de logro de los criterios de calificación		
1. Asimilación de conceptos y aplicación del método, procedimiento o técnica	10	Asimila los conceptos complementarios y utiliza el método aportando soluciones nuevas.
	08	Asimila los conceptos y emplea creativamente el método.
	06	Asimila los conceptos y emplea correctamente el método.
	04	Asimila los conceptos mínimos, con dificultades en la resolución.
2. Expresión gráfica y comunicación oral/escrita	10	Comunicación madura, reflexiona y argumenta aportando nuevos puntos de vista.
	08	Comunicación buena, construye conceptos propios.
	06	Comunicación adecuada, emplea correctamente conceptos básicos y avanzados.
	04	Comunicación pobre, emplea correctamente conceptos básicos.
3. Creatividad y originalidad	10	Aporta soluciones originales.
	08	Emplea recursos propios.
	06	Integra recursos propios con modelos establecidos.
	04	Reproduce modelos establecidos.
4. Presentación y acabado/limpieza	10	Presentación original.
	08	Presentación de calidad.
	06	Buena presentación y precisión.
	04	Presentación normal.
5. Actitud hacia los aprendizajes	10	Su actitud hacia la materia constituye un modelo para los demás.
	08	Asiste, atiende, participa, estudia, entrega y respeta las normas de convivencia.
	06	Asiste, respeta las normas de convivencia y entrega, pero no se esfuerza.
	04	Faltas de asistencia, dispersión, falta de organización, faltas leves.



**PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA
2025-2026**

**"IESO Encomienda de Santiago"
Socovos (Albacete)**

**PROGRAMACIÓN DE
TECNOLOGÍA**

ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN	4
2.- CONSIDERACIONES GENERALES	4
2.1.- MARCO NORMATIVO	4
2.2.- CONTEXTUALIZACIÓN.....	6
2.3.- PRIORIDADES ESTABLECIDAS EN EL PROYECTO EDUCATIVO (PEC).....	10
2.4.- CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIAS.....	12
2.5.- PROPUESTAS DE MEJORA CURSO 2024/25.....	18
2.6.- CONSIDERACIONES EVALUACIÓN INICIAL	19
3.- OBJETIVOS	20
3.1.- OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA.....	20
4.- COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO	23
4.1.- CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA CONSECUCCIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.	24
5.- SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	26
5.1.- SABERES BÁSICOS	26
5.2.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE CADA MATERIA	26
5.3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN	30
5.4.- ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRÍTERIOS DE EVALUACIÓN Y DESCRIPTORES OPERATIVOS EN UNIDADES DIDÁCTICAS. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN.....	41
6.- METODOLOGÍA.....	46
6.1.- TÁCTICAS DIDÁCTICAS.....	47
6.2.- AGRUPAMIENTOS.....	49

6.3.- ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS Y DEL TIEMPO	49
6.4.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS	51
7.- MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA	52
7.1.- MEDIDAS DE INCLUSIÓN ADOPTADAS A NIVEL DE AULA	55
7.2.- MEDIDAS DE INCLUSIÓN INDIVIDUALIZADAS	56
7.3.- MEDIDAS EXTRAORDINARIAS.....	57
8.- ELEMENTOS TRANSVERSALES.....	58
9.- EVALUACIÓN	60
9.1.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN	60
9.2.- INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	61
9.3.- FASES DE LA EVALUACIÓN.....	62
9.4.- EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE: UDD, FINAL TRIMESTRAL Y FINAL ANUAL	64
9.5.- RECUPERACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE	76
9.6.- EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE..	76
10.- UNIDADES DIDÁCTICAS	80
11.- PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	85
12.- BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA	85

1.- INTRODUCCIÓN

Los apartados que conforman esta programación didáctica se ajustan a lo establecido en el artículo 8.2 de la Orden 118/2022, de 14 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de Castilla-La Mancha.

Asimismo, esta programación está basada en el modelo de programación de los inspectores D. Fausto Díaz de Prado, D. Antonio Jiménez González y D. Jesús Ángel Tendero Sánchez, realizado el curso 2022/23

Las materias que recoge esta programación son las siguientes:

- 1.- Tecnología y Digitalización 1º ESO
- 2.- Desarrollo Digital 2º ESO
- 3.- Tecnología y Digitalización 3º ESO
- 4.- Digitalización 4º ESO

2.- CONSIDERACIONES GENERALES

2.1.- MARCO NORMATIVO

El ordenamiento jurídico que nos resulta de aplicación en nuestro ámbito profesional como docentes emana del derecho fundamental a la educación, recogido en el artículo 27 de la Constitución Española de 1978, y que se concreta en la siguiente normativa, ordenada jerárquicamente, en base a los preceptos que enuncia el artículo 9.3 de nuestra carta magna:

- **Ley Orgánica 2/2006**, de 3 de mayo, de Educación 2/2006, BOE de 4 de mayo), modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que

se Modifica la Ley Orgánica de Educación (en adelante LOE-LOMLOE) (BOE de 29 de diciembre).

- **Real Decreto 732/1995**, de 5 mayo, por el que se establecen los derechos y deberos de los alumnos y las normas de convivencia en los centros (BOE de 2 de junio).
- **Real Decreto 217/2022**, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (BOE de 30 de marzo).

Toda esta normativa, de carácter básico, se concreta en nuestra Comunidad Autónoma, fundamentalmente, en la legislación que se enuncia a continuación:

- **Ley 7/2010**, de 20 de julio, de Educación de Castilla-La Mancha (en adelante LECM) (DOCM de 28 de julio).
- **Decreto 3/2008**, de 08-01-2008, de e la convivencia escolar en Castilla- La Mancha (DOCM de 11 de enero).
- **Decreto 85/2018**, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 23 de noviembre).
- **Decreto 8/2022**, de 8 de febrero, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de febrero)
- **Orden 186/2022, de 27 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.

- **Decreto 92/2022, de 16 de agosto**, por el que se regula la organización de la orientación académica, educativa y profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 24 de agosto).
- **Decreto 82/2022, de 12 de julio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (DOCM de 14 de julio).
- **Orden 118/2022, de 14 de junio**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de Castilla-La Mancha (DOCM de 22 de junio).
- **Orden 169/2022, de 1 de septiembre**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de Castilla-La Mancha (DOCM de 9 de septiembre).

2.2.- CONTEXTUALIZACIÓN

El **IESO Encomienda de Santiago** es un centro docente público, dependiente de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, situado en la localidad de Socovos, en la sierra del Segura, a unos 105 km al sur de Albacete, que imparte enseñanzas de la ESO.

Las **instalaciones** e infraestructura son de reciente creación, reúnen las condiciones establecidas por la normativa vigente en cuanto a accesibilidad, iluminación, temperatura, ventilación y eficiencia energética, son suficientes para albergar al alumnado escolarizado y disponen de espacios adaptados para las distintas áreas, materias y actividades educativas. Asimismo, el mobiliario y los recursos materiales, didácticos e informáticos del centro se encuentran en buen estado de conservación, reúnen las condiciones necesarias para la docencia, son

suficientes para al alumnado escolarizado y su mantenimiento, sustitución e inventario se están haciendo de forma regular y satisfactoria.

La **oferta educativa** del Centro para el presente curso escolar consiste en 5 unidades de la ESO: 2 de 1º ESO desdobladas, de 13 y 13 alumnos y alumnas, respectivamente; 1 de 2º, de 24 alumnos y alumnas; 1 de 3º, de 14 alumnos y alumnas; y 1 de 4º de la ESO, de 16 alumnos y alumnas; con un total de 80 alumnos y alumnas matriculados, que provienen de esta localidad y de 7 localidades próximas. La tasa de admisión de alumnado ha ido bajando en estos años, de los 131 alumnos y alumnas matriculados en el curso 2014/15, a los 80 actuales, lo que marca la tendencia general en los centros educativos de la zona.

Al tratarse de un IESO, los **Departamentos Didácticos** de las diferentes áreas y materias están agrupados en: Científico, Sociolingüístico, de Lenguas extranjeras, de Música y Educación Física, de Plástica y Tecnología, de Religión y de Orientación; que se coordinan a través de la Comisión de Coordinación Pedagógica.

El **personal no docente** consta de 1 ordenanza, personal laboral de la JCCM, 1 auxiliar administrativo, personal funcionario, y 2 limpiadoras, contratadas por una empresa externa.

El **horario** es de 8:30 a 14:30 horas, de lunes a viernes, con 6 periodos de 55' y 1 recreo de 30' entre el 3º y 4º periodo.

Los **documentos programáticos** del Centro son el Proyecto Educativo (PEC), las Normas de Convivencia, Organización y Funcionamiento (NCOF), la Programación General Anual (PGA), el Plan Digital (PD), el plan de lectura (PL), el plan de igualdad y convivencia (PIC) y el Plan de Consumo Energético Sostenible (PCES), disposiciones que especifican, regulan y garantizan las enseñanzas a impartir, la forma de organización y aprovechamiento de los recursos del centro, la convivencia de las personas que conviven en el mismo y el derecho a una enseñanza inclusiva de calidad, entre otros; elaborados.

CARACTERÍSTICAS DEL ENTORNO

Las **localidades adscritas** al IESO Encomienda de Santiago. son 7, pertenecientes todas ellas a la provincia de Albacete: los municipios de Férez, Letur y Socovos y las pedanías de La Dehesa, Abejuela, Tazona y Los Olmos.

La **economía** de la zona se basa fundamentalmente en la agricultura y ganadería, la explotación forestal, el turismo rural, y algo menos en la industria y servicios. El tejido empresarial está compuesto por pequeñas empresas, con estrategias de gestión y administración de tipo familiar. La tasa de actividad es normal y la tasa de inmigración muy baja.

Los **núcleos familiares** son biparentales en su mayoría, de un nivel socioeconómico medio-bajo y formativo bajo (estudios mayoritariamente primarios), cuyas ocupaciones principales están relacionadas con la actividad económica de la zona. La mayoría del alumnado proviene de los colegios de la zona, con niveles de conocimientos previos al inicio de la ESO bastante homogéneos, gracias a la coordinación entre centros.

El **entorno institucional** está compuesto por los centros de Primaria, con los que el centro mantiene 3 reuniones por curso y una coordinación fluida para el intercambio de documentación e información académica sobre el alumnado a escolarizar, el IES Sierra del Segura, con el que se organizan jornadas de acogida y se coordina la escolarización del alumnado que cursará Bachillerato y Formación Profesional, el AMPA y el Ayuntamiento de Socovos que participan en el Consejo Escolar, asociaciones culturales de las localidades adscritas, que promueven actividades extracurriculares y colaboran con el centro, la Administración educativa, a través del Servicio de Inspección con el que nuestro centro mantiene una estrecha relación, entre otros.

CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

Nuestro alumnado atraviesa una **etapa crítica** para la constitución de su identidad y su orientación académica y profesional, definida por cambios físicos, emocionales,

intelectivos y conductuales irreversibles: el adolescente accede al pensamiento formal, con el que aborda los problemas de forma organizada, aprende más fácilmente, retiene mejor lo aprendido y puede indagar de manera abstracta e inductiva. No obstante, es muy vulnerable emocionalmente y su conducta puede verse alterada por su entorno social próximo.

En términos específicos, nuestros alumnos y alumnas tienen **dificultades** de comprensión y expresión oral y escrita, no muestran motivación hacia el aprendizaje, no disponen de técnicas de estudio y hábitos de trabajo sistemático y tienen un notable desfase curricular en las materias de nueva introducción. Su comportamiento es de bueno a disruptivo y hay casos de absentismo escolar. La tasa de abandono escolar es significativa, principalmente entre los varones y en 2º de la ESO, que abandonan la etapa para iniciar estudios de formación profesional; y la de alumn@s que titulan a la edad teórica de 4º de la ESO, incluyendo a aquellos que empezaron aquí y titularon en otro centro, inferior a la media nacional.

Las principales **barreras** que impiden que la respuesta educativa llegue por igual a todos y todas son las siguientes:

- Alumnado desmotivado que, sin que exista una barrera cognitiva, no estudian y, a menudo, tienen comportamientos disruptivos y conductas irrespetuosas, o tienden al abandono o absentismo escolar.
- Alumnado con desfase curricular en varias materias que, debido a causas relativas a su entorno (ausencia de estímulos, indiferencia ante la cultura y el conocimiento, falta de perspectiva de futuro, situación familiar desfavorable, etc.), no han adquirido el hábito de estudio.
- Alumnado con discapacidad psíquica o intelectual leve, que precisan de medidas específicas de inclusión educativa.
- Alumnado con incorporación tardía al sistema educativo que, debido a sus circunstancias familiares y/o personales, se encuentran en situación de desventaja respecto a los demás.

2.3.- PRIORIDADES ESTABLECIDAS EN EL PROYECTO EDUCATIVO (PEC)

PRIORIDADES PEDAGÓGICAS

1. Facilitar la transición desde los centros de educación primaria de referencia, al Instituto y del propio Instituto a los IES.
2. En relación con el anterior apartado, proporcionar a nuestro alumnado la información y la orientación académica y profesional necesarias para realizar una adecuada transición hacia estudios posteriores en cursos terminales.
3. Informar y orientar al alumnado de cursos intermedios sobre otras alternativas de aprendizaje y salidas profesionales en función de sus capacidades e intereses.
4. Facilitar un aprendizaje ajustado adaptando el currículo a las necesidades educativas de nuestro alumnado y proporcionando la ayuda pedagógica necesaria en el marco de una educación inclusiva que se esfuerza por realizar una adecuada atención a la diversidad.
5. Incorporar la transversalidad (educación para la salud, educación ambiental, educación vial, educación para la paz, coeducación, educación del consumidor, etc.) en el proceso educativo.
6. Facilitar el proceso de aprendizaje incorporando la acción tutorial y la orientación académica y profesional en todos los ámbitos y niveles.

PRIORIDADES DE CONVIVENCIA

1. Dar a conocer las Normas de Convivencia, Organización y Funcionamiento del Instituto, especialmente al alumnado de nuevo ingreso.
2. Elaborar Normas de Aula de forma participativa y con compromiso de cumplimiento.

3. Establecer procedimientos y protocolos claros en relación con la convivencia, conocidas por la comunidad educativa.
4. Fomentar la Acción tutorial como medio para mejorar la convivencia del grupo y detectar posibles problemas de convivencia o conflictos latentes.
5. Fomentar el papel de la familia como núcleo convivencial básico proporcionando la información necesaria y facilitando su colaboración con el Centro.
6. Establecer medidas y protocolos de colaboración con otras instituciones implicadas en el proceso educativo del alumnado (Aula Hospitalaria, Servicios sociales, por ejemplo).
7. Asumir la prevención de conflictos y la mediación como medios para resolver problemas de convivencia, basados en el diálogo, el respeto y el reconocimiento de la autoridad docente.
8. Controlar la asistencia para que el alumnado asuma pautas de conducta y se responsabilice de su propio proceso de aprendizaje como medida de organización personal y prevención del absentismo.

PRIORIDADES DE ORGANIZATIVAS

- 1 Organizar los grupos de alumnos de forma equilibrada según lo establecido en las NCOF del Instituto y las necesidades y posibilidades del mismo.
- 2 Establecer un reparto equilibrado de alumnado con necesidades de apoyo educativo, repetidores y que promocionan por edad con el fin de facilitar la necesaria ayuda pedagógica.
- 3 Establecer medidas específicas de ajuste curricular y metodológico, coordinación docente y seguimiento y evaluación del alumnado con problemas de aprendizaje.
- 4 Realizar reuniones periódicas de coordinación docente (CCP) y de tutores con el orientador y el Jefe de Estudios para el seguimiento del proceso educativo,

la convivencia y la prevención del absentismo, entre otros aspectos esenciales de la labor tutorial.

- 5 Realizar reuniones puntuales de la Junta de profesores del grupo (equipo docente) a iniciativa del tutor para tratar sobre aspectos individuales o grupales que así lo requieran.
- 6 Analizar los resultados académicos, valorarlos en los órganos correspondientes del Centro y establecer medidas para mejorar los resultados si fuera necesario.
- 7 Facilitar las reuniones de la Junta de delegados para tratar temas de su interés e informarles sobre aspectos concretos de la vida del Centro.
- 8 Solicitar a los centros de origen y recoger información relevante durante la permanencia en el centro del alumnado a través del Departamento de Orientación para adecuar el proceso educativo a las características y necesidades del alumnado y proporcionar la ayuda pedagógica necesaria.

2.4.- CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIAS.

Tecnología y Digitalización.

Teniendo en cuenta el Decreto 82_2022_de 12 de julio la materia Tecnología y Digitalización es la base para comprender los profundos cambios que se dan en una sociedad cada día más digitalizada, y tiene por objeto el desarrollo de ciertas destrezas de naturaleza cognitiva y procedimental a la vez que actitudinal. Desde ella, se fomenta el uso crítico, responsable y sostenible de la tecnología, la valoración de las aportaciones y el impacto de la tecnología en la sociedad, en la sostenibilidad ambiental y en la salud, el respeto por las normas y los protocolos establecidos para la participación en la red, así como la adquisición de valores que propicien la igualdad y el respeto hacia los demás y hacia el trabajo propio. Desde esta materia se promueve la cooperación y se fomenta un aprendizaje permanente en diferentes contextos, además de contribuir a dar respuesta a los retos del siglo XXI.

Entendida, la tecnología, como el conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico, el carácter instrumental e interdisciplinar de la materia contribuye a la consecución de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y a la adquisición de los objetivos de la etapa.

Las competencias específicas están estrechamente relacionadas con los ejes estructurales que vertebran la materia y que condicionan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la misma. Estos ejes están constituidos por la aplicación de la resolución de problemas mediante un aprendizaje basado en el desarrollo de proyectos, el desarrollo del pensamiento computacional, la incorporación de las tecnologías digitales en los procesos de aprendizaje, la naturaleza interdisciplinar propia de la tecnología, su aportación a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y su conexión con el mundo real, así como el fomento de actitudes como la creatividad, la cooperación, el desarrollo tecnológico sostenible o el emprendimiento.

Estos elementos, además, están concebidos de manera que posibiliten al alumnado movilizar conocimientos científicos y técnicos, aplicando metodologías de trabajo creativo para desarrollar ideas y soluciones innovadoras y sostenibles que den respuesta a necesidades o problemas planteados, aportando mejoras significativas con una actitud creativa y emprendedora. Asimismo, la materia permite al alumnado hacer un uso responsable y ético de las tecnologías digitales para aprender a lo largo de la vida y reflexionar de forma consciente, informada y crítica, sobre la sociedad digital en la que se encuentra inmerso, para afrontar situaciones y problemas habituales con éxito y responder de forma competente según el contexto. Entre estas situaciones y problemas cabe mencionar los generados por la producción y transmisión de información dudosa y noticias falsas, los relacionados con el logro de una comunicación eficaz en entornos digitales, el desarrollo tecnológico sostenible o los relativos a la automatización y programación de objetivos concretos, todos ellos aspectos necesarios para el ejercicio de una ciudadanía activa, crítica, ética y comprometida tanto a nivel local como global.

En este sentido, ya en Educación Primaria, se hace referencia a la digitalización del entorno personal de aprendizaje, a los proyectos de diseño y al pensamiento computacional desde diferentes áreas para el desarrollo, entre otras, de la competencia digital. La materia de «Tecnología y Digitalización» en la Educación Secundaria Obligatoria parte, por lo tanto, de los niveles de desempeño adquiridos en la etapa anterior tanto en competencia digital, como en competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, contribuyendo al fomento de las vocaciones científico-tecnológicas, especialmente entre las alumnas.

Los criterios de evaluación, como indicadores que sirven para valorar el grado de desarrollo las competencias específicas, presentan un enfoque competencial donde el desempeño tiene una gran relevancia, de manera que los aprendizajes se construyan en y desde la acción.

Los saberes básicos de la materia se organizan en cinco bloques: «Proceso de resolución de problemas»; «Comunicación y difusión de ideas»; «Pensamiento computacional, programación y robótica»; «Digitalización del entorno personal de aprendizaje» y «Tecnología sostenible».

La puesta en práctica del primer bloque «Proceso de resolución de problemas», exige un componente científico y técnico y ha de considerarse como eje vertebrador a lo largo de toda la materia. En él se trata el desarrollo de destrezas y métodos que permitan avanzar desde la identificación y formulación de un problema técnico hasta la solución constructiva del mismo; todo ello, a través de un proceso planificado que busque la optimización de recursos y de soluciones.

El bloque «Comunicación y difusión de ideas», que se refiere a aspectos propios de la cultura digital, implica el desarrollo de habilidades en la interacción personal mediante herramientas digitales.

El bloque «Pensamiento computacional, programación y robótica» abarca los fundamentos de la algoritmia para el diseño y desarrollo de aplicaciones informáticas sencillas para ordenador y dispositivos móviles, siguiendo con la automatización programada de procesos, la conexión de objetos cotidianos a internet y la robótica.

Un aspecto importante de la competencia digital se aborda en el bloque «Digitalización del entorno personal de aprendizaje», enfocado en la configuración, ajuste y mantenimiento de equipos y aplicaciones para que sea de utilidad al alumnado y optimice su capacidad para el aprendizaje a lo largo de la vida.

Por último, en el bloque «Tecnología sostenible» se contemplan los saberes necesarios para el desarrollo de proyectos que supongan la puesta en marcha de acciones encaminadas a desarrollar estrategias sostenibles, incorporando un punto de vista ético de la tecnología para solucionar problemas ecosociales desde la transversalidad.

El carácter esencialmente práctico de la materia y el enfoque competencial del currículo requieren metodologías específicas que los fomenten, como la resolución de problemas basada en el desarrollo de proyectos, la implementación de sistemas tecnológicos (eléctricos, mecánicos, robóticos, etc.), la construcción de prototipos y otras estrategias que favorezcan el uso de aplicaciones digitales para el diseño, la simulación, el dimensionado, la comunicación o la difusión de ideas o soluciones, por ejemplo. Del mismo modo, la aplicación de distintas técnicas de trabajo que se complementen entre sí y la diversidad de situaciones de aprendizaje que intervienen en la materia deben promover la participación del alumnado, favoreciendo una visión integral de la disciplina que resalte el trabajo colectivo como forma de afrontar los desafíos y retos tecnológicos que plantea nuestra sociedad para reducir la brecha digital y de género, prestando especial atención a la desaparición de estereotipos que dificultan la adquisición de competencias digitales en condiciones de igualdad. El desarrollo de esta materia implica una transferencia de conocimientos, destrezas y actitudes de otras disciplinas, lo que requiere de una activación interrelacionada de los saberes básicos, que, aunque se presentan diferenciados entre sí para dar especial relevancia a la resolución de problemas, la digitalización y el desarrollo sostenible, deben desarrollarse vinculados. Tales saberes no deben entenderse de manera aislada y su tratamiento debe ser integral. Por ello, las situaciones de aprendizaje deben plantear actividades en las que los

saberes actúen como motor de desarrollo para hacer frente a las incertidumbres que genera el progreso tecnológico y la vida en una sociedad cada vez más digitalizada.

Desarrollo Digital.

Teniendo en cuenta el Decreto 82_2022_de 12 de julio la materia de Desarrollo Digital, la materia de Desarrollo Digital pretende introducir al alumnado en el uso crítico, consciente e informado del amplio abanico de herramientas digitales empleadas actualmente, de forma cotidiana, en multitud de sectores de nuestra sociedad. El objetivo principal es que nuestro alumnado pueda participar, activamente, en el mundo digital, de manera segura, ética y responsable, reflexionando de forma consciente sobre sus derechos, obligaciones y posibilidades, mediante el desarrollo de ciertas destrezas de naturaleza cognitiva y procedimental a la vez que actitudinal que esta materia pretende aportarles.

Esta materia optativa facilita el aprovechamiento práctico del conocimiento digital y presenta un carácter instrumental e interdisciplinar que contribuye a la consecución del perfil de salida del alumnado al término de la Educación Básica y a la adquisición de los objetivos de la etapa. Responde al desafío de analizar, de manera crítica, las aportaciones y oportunidades que ofrece la sociedad digital. Para ello, en esta materia se aborda el desarrollo de elementos esenciales como el uso de los entornos virtuales para la comunicación y el intercambio de información, la búsqueda y selección de información de una forma eficaz y crítica, la utilización de las diferentes herramientas digitales disponibles para la producción y difusión de contenidos, junto con las técnicas básicas para desarrollar nuevas herramientas y resolver problemas de la vida cotidiana. Todo ello orientado a poder ejercer una ciudadanía digital crítica, activa, ética y comprometida, fomentando los valores de respeto mutuo y trabajo en equipo.

Las competencias específicas de Desarrollo Digital están estrechamente relacionadas con los ejes estructurales que vertebran la materia y que condicionan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la misma. La aplicación de la resolución de

problemas mediante el desarrollo del pensamiento computacional, la incorporación de las tecnologías digitales en los procesos de aprendizaje, la naturaleza interdisciplinar propia de la materia, su aportación a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y su conexión con el mundo real, así como el fomento de actitudes como la creatividad, la cooperación, el desarrollo tecnológico sostenible o el emprendimiento, son algunos de los elementos esenciales que la conforman.

Digitalización.

Teniendo en cuenta el Decreto 82_2022_de 12 de julio la materia de Desarrollo Digital, la materia Digitalización da respuesta a la necesidad de adaptación a la forma en que la sociedad actual se informa, se relaciona y produce conocimiento, ayudando al alumnado a satisfacer necesidades, individuales o colectivas, que se han ido estableciendo de forma progresiva en la vida de las personas y en el funcionamiento de la sociedad y la cultura digital. Pero la formación de la ciudadanía actual va más allá de la alfabetización digital, ya que requiere una atención específica a la adquisición de los conocimientos necesarios para usar los medios tecnológicos de manera ética, responsable, segura y crítica. En cuanto a los retos y desafíos del siglo XXI, la materia aborda determinados temas que tienen una clara relación con las características propias de la sociedad y la cultura digital, tales como el consumo responsable, el logro de una vida saludable, el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión, la resolución pacífica de los conflictos en entornos virtuales, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, la aceptación y manejo de la incertidumbre, la valoración de la diversidad personal y cultural, el compromiso ciudadano en el ámbito local y global y la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo.

Así, ante los desafíos tecnológicos que plantea nuestra sociedad, la materia promueve, a través de la participación de todo el alumnado, el logro de una visión integral de los problemas, el desarrollo de una ciudadanía digital crítica, y la consecución de una efectiva igualdad entre hombres y mujeres. De igual modo, esta materia trata de favorecer aprendizajes que permitan al alumnado hacer un uso

competente de las tecnologías, tanto en la gestión de dispositivos y entornos de aprendizaje, como en el fomento del bienestar digital, lo que posibilita que el alumnado tome conciencia y construya una identidad digital adecuada. El carácter interdisciplinar de la materia contribuye a la consecución de las competencias clave del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y a la adquisición de los objetivos de etapa.

El valor educativo de esta materia está relacionado con la integración de sus competencias específicas en los contextos del día a día de la ciudadanía, lo que se constituye como uno de los ejes principales del currículo. La materia pretende proporcionar al alumnado competencias en la resolución de problemas sencillos a la hora de configurar dispositivos y periféricos de uso cotidiano. De manera paralela, desarrolla la capacidad para organizar el entorno personal de aprendizaje, fomentando el aprendizaje permanente y el bienestar digital con objeto de proteger los dispositivos y a sí mismo. Así mismo, contribuye también a generar una ciudadanía digital crítica, informada y responsable, que favorezca el desarrollo de la autonomía, la igualdad y la inclusión. Todo ello, mediante la creación y difusión de nuevos conocimientos para hacer frente a la brecha digital, entre ellas la de género, prestando especial atención a la desaparición de estereotipos sexistas que dificultan la adquisición de competencias digitales en condiciones de igualdad.

2.5.- PROPUESTAS DE MEJORA CURSO 2024/25

Se deben de considerar las propuestas de mejora del departamento realizadas en el curso anterior y como llevarlas a cabo si es posible.

Las propuestas de mejora del curso 2024/25 recogidas en la memoria del departamento en el área de Tecnología fueron:

- Mandar menos ejercicios en casa.
- Hacer más práctica la asignatura

- Hacer más trabajos en grupo

Estas propuestas de mejora se tienen en cuenta a la hora de programar principalmente el trabajo de aula de los alumnos.

2.6.- CONSIDERACIONES EVALUACIÓN INICIAL

Las consideraciones de la evaluación inicial van encaminadas al agrupamiento de los alumnos y su distribución dentro del aula, apoyos y atención a la diversidad. Al tener un aula materia, las distribuciones realizadas son independientes de las consideradas en el aula de referencia del curso, no obstante, se tienen en cuenta las deliberaciones y sugerencias efectuadas tanto por los tutores como los profesores de las diferentes materias del grupo.

En relación a la atención a la diversidad y medidas de inclusión educativa, se tienen en cuenta en el apartado correspondiente de esta programación.

3.- OBJETIVOS

3.1.- OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

Partiendo de los principios y fines que los artículos 1 y 2 de la LOE-LOMLOE preceptúan, los objetivos de la ESO se concretan en el artículo 23 de este cuerpo normativo.

Asimismo, en los artículos 7 del Real Decreto 217/2022 y del Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Castilla la Mancha. Dichos objetivos serían:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática. Este objetivo contribuye a lograr el desarrollo integral del alumnado en las diferentes dimensiones de su personalidad lo que conecta con el objetivo a) del artículo 34 de la LECM dedicado a definir los objetivos del currículo.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, incluidos los derivados por razón de distintas etnias, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades. Este objetivo conecta con el d) del artículo 34 de la LECM, pues promueve la implicación del alumno en su propio proceso de aprendizaje.
- h) Comprender y expresarse en la lengua castellana con corrección, tanto de forma oral, como escrita, utilizando textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura. Este objetivo, en lo que concierne a la lectura, tiene relación directa con las premisas que establece la citada Orden 169/2022, de 1 de septiembre, que en su artículo 5.2.b recoge que: *“Es responsabilidad de todo el profesorado la inclusión de los objetivos y contenidos del plan de lectura en sus programaciones de aula para asegurar la mejora de la competencia lectora, el hábito lector y el placer de leer”*.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada, aproximándose a un nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia de España, y específicamente de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural. Este conocimiento, valoración y respeto se extenderá

también al resto de comunidades autónomas, en un contexto europeo y como parte de un entorno global mundial.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Conocer los límites del planeta en el que vivimos y los medios a su alcance para procurar que los recursos prevalezcan en el tiempo y en el espacio el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adquiriendo hábitos de conducta y conocimientos propios de una economía circular.

m) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, conociendo y valorando las propias castellano-manchegas, los hitos y sus personajes y representantes más destacados o destacadas.

4.- COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO

El perfil de salida se convierte en el elemento nuclear de la nueva estructura curricular, que se conecta con los objetos de etapa.

Programamos por competencias con el fin de dotar a los alumnos de una serie de destrezas que les permitan desenvolverse en el siglo XXI.

Con este planteamiento, la Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018 (Diario Oficial de la Unión Europea de 4 de junio de 2018) invita a los Estados miembros a la potenciación del aprendizaje por competencias, entendidas como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto.

El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y el Decreto 82/2022, de 12 de julio, adoptan la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Así, los artículos 11 de dichas normas (Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y del Decreto 82/2022, de 12 de julio) establecen que las competencias clave son:

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

Para alcanzar estas competencias clave se han definido un conjunto de descriptores operativos, partiendo de los diferentes marcos europeos de referencia

existentes. Los descriptores operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada ámbito o materia.

La vinculación entre los descriptores operativos y las competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el perfil de salida y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.

4.1.- CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

La Tecnología contribuye a la adquisición de las competencias clave de la siguiente manera:

Comunicación lingüística. La contribución a la competencia en comunicación lingüística se realiza a través de la adquisición de vocabulario específico, que ha de ser utilizado en la comprensión de los diferentes bloques de contenidos y en la realización y exposición de trabajos relacionados con estos.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. El uso instrumental de las matemáticas contribuye a configurar la competencia matemática en la medida en que ayuda al estudio de diversos contenidos, así como a la resolución de problemas tecnológicos diversos en los cuales se utilizan herramientas matemáticas de cierta complejidad. El carácter multidisciplinar de la Tecnología Industrial contribuye a la adquisición de competencias en ciencia y tecnología ya que busca el conocimiento y comprensión de procesos, sistemas y entornos tecnológicos en los cuáles es necesario utilizar conocimientos de carácter científico y tecnológico.

Competencia digital. Destacar en relación con el desarrollo de esta competencia la importancia del uso de las tecnologías de la información y la comunicación como

herramienta de simulación de procesos y sistemas tecnológicos y uso de lenguajes de programación para aplicaciones de robótica. Además, la búsqueda de información adicional y actualizada utilizando los recursos de la red, contribuye igualmente a la adquisición de esta competencia.

Aprender a aprender. En esta etapa educativa, el alumnado ha alcanzado un grado de madurez que le ayuda a afrontar los problemas de una forma autónoma y crítica. Tecnología Industrial ayuda a la contribución de esta competencia cuando el alumno valora de forma reflexiva diferentes alternativas a una cuestión dada, planifica el trabajo y evalúa los resultados. También, cuando se obtiene, analiza y selecciona información útil para abordar un proyecto, se contribuye a la adquisición de esta competencia.

Competencias sociales y cívicas. La aportación a esta competencia se desarrolla en el alumno cuando trabaja de forma colaborativa y desarrolla valores de tolerancia, respeto y compromiso ya que el alumno expresa, discute, razona y toma decisiones sobre soluciones a problemas planteados. En varios bloques de contenidos, el alumno analiza el desarrollo tecnológico de las sociedades y sus efectos económicos y sociales, buscando minimizar aquellos efectos perjudiciales para la sociedad.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Esta materia fomenta la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, promoviendo que el alumno sea capaz de pensar por sí mismo en la resolución de problemas, generando nuevas propuestas y transformando ideas en acciones y productos, trabajando de forma individual o en equipo.

Conciencia y expresiones culturales. El diseño de objetos y prototipos tecnológicos requiere de un componente de creatividad y de expresión de ideas a través de distintos medios, que pone en relieve la importancia de los factores estéticos y culturales en la vida cotidiana.

5.- SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

5.1.- SABERES BÁSICOS

El artículo 6 de la LOE-LOMLOE, incluye los contenidos como uno de los elementos del currículo. El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, integra estos contenidos en lo que denomina saberes básicos, definiendo los mismos en el artículo 2.e como: *“conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas”*. Es decir, los saberes básicos posibilitarán el desarrollo de las competencias específicas de cada materia a largo de la etapa. En la misma línea se pronuncia el Decreto 82/2022, de 12 de julio.

5.2.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE CADA MATERIA

Tal y como consideran los artículos 2.c del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y del Decreto 82/2022, de 12 de julio, las competencias específicas son: *“desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación”*.

Estas competencias específicas están incluidas en el Anexo II del Decreto 82/2022, de 12 de julio, y para la asignatura de **Tecnología y Digitalización** (1º y 3º ESO) son las siguientes:

1.- Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para

definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4 y CE1.

2.- Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3.

3.- Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3.

4.- Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM4, CD3, CCEC3, CCEC4.

5.- Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las

tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5, CE3.

6.- Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CP2, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5.

7.- Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM5, CD4, CC4.

Estas competencias específicas están incluidas en el Anexo II del Decreto 82/2022, de 12 de julio, y para la asignatura de **Desarrollo Digital** (2º ESO) son las siguientes:

1.- Realizar una configuración avanzada del entorno personal digital de aprendizaje, a través de plataformas digitales y entornos virtuales, interactuando con los demás y aprovechando los recursos del ámbito digital, para construir conocimiento de forma colaborativa.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CD3, CD4 y CPSAA5.

2. Seleccionar información y contenidos digitales reutilizables, de forma crítica e informada, atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, además de respetando la propiedad intelectual, para desarrollar una ciudadanía digital activa y responsable.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD1, CD3, CD4, CPSAA2 y CPSAA4.

3. Utilizar, con destreza y solvencia, el entorno personal digital de aprendizaje, seleccionando y configurando las herramientas informáticas más adecuadas, en función de las tareas y necesidades de aprendizaje, para crear contenidos digitales y compartirlos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CD3, CD5, CPSAA3 y CPSAA5.

4. Crear aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas originales y sostenibles, desarrollando algoritmos mediante herramientas digitales, para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, CD2, CD5, CPSAA3, CPSAA5 y CE3.

Estas competencias específicas están incluidas en el Anexo II del Decreto 82/2022, de 12 de julio, y para la asignatura de **Digitalización** (4º ESO) son las siguientes:

1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3.

2. Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.

3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.

4. Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.

5.3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El artículo 2.d del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo define los criterios de evaluación como: *“referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje”*. Esta misma definición se recoge en el artículo 2.d del Decreto 82/2022, de 12 de julio.

Se presenta la siguiente tabla donde se relacionan los criterios de evaluación, con los descriptores operativos y los saberes lo que permitirá obtener el perfil competencial del alumnado.

Tecnología y Digitalización 1º y 3º ESO

Competencias específicas	Descriptores	Criterios de evaluación	Valor 1º ESO	Valor 3º ESO	Saberes básicos 1º ESO	Saberes básicos 3º ESO
1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.	CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1	1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia	5	10	A. Proceso de resolución de problemas. - Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas planteados	A. Proceso de resolución de problemas. - Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas planteados
		1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.	5		A. Proceso de resolución de problemas. - Análisis de productos y de sistemas tecnológicos: construcción de conocimiento desde distintos enfoques y ámbitos	
		1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.	5		A. Proceso de resolución de problemas. - Herramientas y técnicas de manipulación y mecanizado de Materiales en la construcción de objetos y prototipos. Introducción a la fabricación digital. Respeto de las normas de seguridad e higiene. D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. - Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad	

2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones aun problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible	CCL1, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE1, CE3	2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.		10		A. Proceso de resolución de problemas. - Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases. - Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar
		2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	5	10	A. Proceso de resolución de problemas. - Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases.	A. Proceso de resolución de problemas. - Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases
3. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.	STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3	3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	30		A. Proceso de resolución de problemas. - Estructuras para la construcción de modelos. - Sistemas mecánicos básicos: montajes físicos o uso de simuladores. - Electricidad y electrónica básica: montaje de esquemas y circuitos físicos o simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos. - Materiales tecnológicos y su impacto ambiental	
		3.2. Construir o seleccionar operadores y componentes tecnológicos, analizando su funcionamiento y haciendo uso de estos en el diseño de soluciones tecnológicas, partiendo de los conocimientos adquiridos de		25		A. Proceso de resolución de problemas. - Estructuras para la construcción de modelos. - Sistemas mecánicos básicos: montajes físicos o uso de simuladores. - Electricidad y electrónica básica: montaje de esquemas y circuitos físicos o

		estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica				simulados. Interpretación, cálculo, diseño y aplicación en proyectos. - Materiales tecnológicos y su impacto ambiental.
4. Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas	CCL1, STEM4, CD3, CCEC3, CCEC4	4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	15	15	B. Comunicación y difusión de ideas. - Expresión gráfica: boceto y croquis. Acotación y escalas. - Habilidades básicas de comunicación interpersonal: vocabulario técnico apropiado y pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital). - Aplicaciones CAD en dos dimensiones para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos.	B. Comunicación y difusión de ideas. - Aplicaciones CAD en tres dimensiones para la representación de esquemas, circuitos, planos y objetos. - Herramientas digitales para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos
5. Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.	CP2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA5, CE3	5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.	15	10	C. Pensamiento computacional, programación y robótica. - Algoritmia y diagramas de flujo.	C. Pensamiento computacional, programación y robótica. - Autoconfianza e iniciativa: el error, la reevaluación y la depuración de errores como parte del proceso de aprendizaje.
		5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución.		10		C. Pensamiento computacional, programación y robótica. - Aplicaciones informáticas sencillas, para ordenador y dispositivos móviles, e introducción a la inteligencia artificial.



		5.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.		5		C. Pensamiento computacional, programación y robótica. - Sistemas de control programado: montaje físico y uso de simuladores y programación sencilla de dispositivos. Internet de las cosas. - Fundamentos de robótica: montaje y control programado de robots de manera física o por medio de simuladores
6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.	CP2, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5	6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos que en ellos se pudieran producir, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos	5		D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. -Dispositivos digitales. Elementos del hardware y del software. Identificación y resolución de problemas técnicos sencillos. - Sistemas de comunicación digital de uso común. Transmisión de datos. Tecnologías inalámbricas para la comunicación.	
		6.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.	5		D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. - Herramientas y plataformas de aprendizaje: configuración, mantenimiento y uso crítico. - Herramientas de edición y creación de contenidos: instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual	

		6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	5		D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. - Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad. - Seguridad en la red: amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información. Bienestar digital: prácticas seguras y riesgos (ciberacoso, sextorsión, vulneración de la propia imagen y de la intimidad, acceso a contenidos inadecuados, adicciones, etc.).	
7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno	STEM2, STEM5, CD4, CC4	7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible.	5		A. Proceso de resolución de problemas. - Materiales tecnológicos y su impacto ambiental. E. Tecnología sostenible. - Tecnología sostenible. Valoración crítica de la contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.	
		7.2. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de dichas tecnologías.		5		E. Tecnología sostenible. - Desarrollo tecnológico: creatividad, innovación, investigación, obsolescencia e impacto social y ambiental. Ética y aplicaciones de las tecnologías emergentes

Desarrollo Digital 2º ESO

Competencias específicas	Descriptores	Criterios de evaluación	Valor 2º ESO	Saberes básicos 2º ESO
1. Realizar una configuración avanzada del entorno personal digital de aprendizaje, a través de plataformas digitales y entornos virtuales, interactuando con los demás y aprovechando los recursos del ámbito digital, para construir conocimiento de forma colaborativa.	CD2, CD3, CD4 y CPSAA5	1.1 Identificar los métodos de acceso a un entorno virtual de aprendizaje, utilizando contraseñas seguras y realizando su recuperación, en caso de ser necesario.	10	A. Uso de entornos virtuales en el aula. - Presentación del entorno. Seguridad de las contraseñas. - Acceso a los contenidos de las aulas virtuales. - Actividades, tareas y otros recursos. - Comunicaciones y mensajería.
		1.2 Reconocer las opciones básicas y avanzadas en la configuración del entorno personal digital de aprendizaje, haciendo uso de ellas para acceder a los contenidos y a las tareas, entre otras finalidades.	5	
		1.3 Interactuar en el entorno virtual, comunicándose con el resto de usuarios de una forma activa, eficaz y respetuosa.	5	
2. Seleccionar información y contenidos digitales reutilizables, de forma crítica e informada, atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, además de respetando la propiedad intelectual, para desarrollar una ciudadanía digital activa y responsable.	CD1, CD3, CD4, CPSAA2 y CPSAA4	2.1 Conocer las herramientas que permiten realizar búsquedas en Internet y sus parámetros de configuración, identificando las más adecuadas para obtener diferentes tipos de información y comparando los resultados obtenidos.	10	B. Búsquedas en Internet. - Motores de búsqueda. - Configuraciones avanzadas. - Credibilidad y contraste de la información. - Propiedad intelectual en el ámbito digital.
		2.2 Identificar las diferentes fuentes de información disponibles en Internet, diferenciando las más fiables y seleccionando las que son más útiles.	5	
		2.3 Valorar la autenticidad de la información obtenida en Internet, contrastándola con otras fuentes y ofreciendo herramientas que permitan corroborar su veracidad	5	

3. Utilizar, con destreza y solvencia, el entorno personal digital de aprendizaje, seleccionando y configurando las herramientas informáticas más adecuadas, en función de las tareas y necesidades de aprendizaje, para crear contenidos digitales y compartirlos.	CD2, CD3, CD5, CPSAA3 y CPSAA5	3.1 Conocer el uso de las herramientas digitales óptimas que permitan crear contenidos y presentaciones que incluyan, entre otros, textos, imágenes y sonidos, reconociendo los formatos más utilizados	10	C. Diseño y producción digital - Procesadores de textos. - Elaboración de presentaciones. - Programas de edición de imagen, sonido y vídeo.
		3.2 Utilizar herramientas que permitan la edición de imágenes, retocando sus parámetros básicos para ajustar su tamaño, calidad y otros defectos	10	
		3.3 Realizar edición básica de vídeos, conociendo y aplicando distintas herramientas y los formatos más utilizados	10	
4. Crear aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas originales y sostenibles, desarrollando algoritmos mediante herramientas digitales, para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos.	STEM1, CD2, CD5, CPSAA3, CPSAA5 y CE3	4.1 Conocer el entorno de programación y las herramientas visuales disponibles, ofreciendo las opciones necesarias para crear un programa y ejecutarlo	10	D. Programación creativa. - Introducción a la programación. Entornos y herramientas de programación. - Tipos de instrucciones en un programa. Secuencia de ejecución. - Cambio en la ejecución de un programa: sentencias condicionales y repetitivas. - Sentencias para el manejo de imágenes, sonidos y animación de objetos. - Colaboración en el desarrollo de proyectos de programación.
		4.2 Identificar el orden en el que se ejecuta un programa, comprendiendo las instrucciones condicionales y repetitivas que permiten cambiar dicho orden.	10	
		4.3 Diseñar programas sencillos que resuelvan tareas simples, desarrollando estrategias de colaboración para el trabajo en equipo y comparando diferentes soluciones para un mismo problema.	10	

Digitalización 4º ESO

Competencias específicas	Descriptores	Criterios de evaluación	Valor 4º ESO	Saberes básicos 4º ESO
1. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, conectar y configurar dispositivos a redes domésticas, aplicando los conocimientos de hardware y sistemas operativos para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas y de comunicación de uso cotidiano	STEM1, STEM2, CD4, CD5, CPSAA1, CPSAA5, CE3.	1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.	5	A. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación. - Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas. - Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario. - Instalación de software de propósito general. Privilegios del sistema operativo. - Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. - Dispositivos conectados (IoT + Wearables): configuración y conexión de dispositivos.
		1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.	5	
		1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.	5	
		1.4. Instalar y eliminar software de propósito general, conociendo los diferentes niveles de privilegios que ofrece el sistema operativo a los usuarios y valorando la idoneidad del mismo	5	

2. Configurar el entorno personal de aprendizaje interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.	CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.	5	B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. - Búsqueda, selección y archivo de información. - Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. - Comunicación y colaboración en red. - Publicación y difusión responsable en redes.
		2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.	5	
		2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.	5	
		2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	5	
3. Desarrollar hábitos que fomenten el bienestar digital, aplicando medidas preventivas y correctivas, para proteger dispositivos, datos personales y la propia salud.	CCL3, STEM5, CD1, CD4, CPSAA2, CPSAA5, CC2, CC3.	3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.	10	C. Seguridad y bienestar digital. - Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos. - Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales. - Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc.).
		3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	10	
		3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.	10	



4. Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.	CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.	4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.	5	D. Ciudadanía digital crítica. - Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. - Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes. - Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. - Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas. - Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. - Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres. Tipos de licencias de código libre.
		4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.	5	
		4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	5	
		4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	5	
		4.5. Utilizar estrategias de colaboración para la resolución de problemas sencillos, fomentando el trabajo en equipo y promoviendo el respeto y las buenas prácticas en el desarrollo de proyectos.	5	
		4.6. Conocer los principios del software libre y sus implicaciones éticas en el desarrollo de programas informáticos, analizando distintos tipos de licencias libres.	5	

5.4.- ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DESCRIPTORES OPERATIVOS EN UNIDADES DIDÁCTICAS. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

En nuestra materia los contenidos se encuentran organizados en saberes básicos, que a su vez se estructuran en bloques, y que comprenden los conocimientos, destrezas y actitudes dentro del currículo oficial, siendo nuestra tarea seleccionar, organizar y secuenciar dichos saberes básicos a través de UDD. Los saberes básicos actúan como nexo de unión entre las competencias específicas, que a su vez están vinculadas en el currículo con los descriptores operativos del perfil de salida. Se muestra toda esta relación en las siguientes tablas para cada curso.

Tecnología y digitalización 1º ESO

UNIDADES DIDÁCTICAS	Evaluación	Saberes	Criterios evaluación	Sesiones	Peso %
UD 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. - Uso de la plataforma de educamosCLM o Classroom - TEAMS PAPAS (seguimiento educativo. Aula Virtual - Actividad relacionada con el impacto ambiental y sostenibilidad)	1ª	A,D,E	6,1; 6,2; 6,3	10	17,5
UD 2. El Proyecto Tecnológico. Métodos de Proyectos. - Materiales - Análisis de objetos - Herramientas. - Actividad relacionada con el impacto ambiental (sostenibilidad) Proyecto básico.	1ª	A,D,E	1,1; 1,2; 1,3; 2,2; 7,1	12	15
UD 3. Expresión gráfica: - Boceto y croquis. - Acotación y escalas - Programa gráfico 2D. Librecad, paint, qcad	2ª	B	4,1	15	7,5
UD 4. Estructuras y mecanismos. - Estructuras tipos de estructuras, elementos estructurales, esfuerzos. - Mecanismos básicos: la palanca, poleas y engranajes. - Proyecto	2ª	A,B,D	2,2; 3,1; 4,1	15	25
UD 5. Electricidad. - Simbología, elementos de un circuito, serie-paralelo, ley de Ohm y montajes básicos - Actividades relacionadas con el impacto ambiental- energías renovables) - Proyecto.	3ª	A,B,D,E	2,2; 3,1; 4,1; 7,1	10	20
UD 6. Programación por bloques. Manejo básico de Scratch. - Bloques de repetición condicionales. - Práctica: Uso de Scratch	3ª	C	5,1	8	15

Tecnología y digitalización 3º ESO

UNIDADES DIDÁCTICAS	Evaluación	Saberes	Criterios evaluación VALORACIÓN	Sesiones	Peso %
UD 1. Método de proyectos y Expresión gráfica - Documentación técnica y gráfica de proyectos tecnológicos. - Repaso expresión gráfica. - Uso de algún programa de expresión gráfica - Prácticas del programa anterior.	1ª	B	4.1 / 7,5%	5	7,5
UD 2. Mecanismos. - Transformación circular. - Cálculos. - Transformación de movimiento. - Actividad relacionada con el impacto ambiental - Sostenibilidad: Tecnologías emergentes, aportaciones para la mejora del bienestar, para la reducción del impacto ambiental y para la igualdad social, partiendo de un uso ético y responsable.	1ª	A, E	3.2 / 12,5% 7.2 / 2,5%	10	15
UD 3. Electrónica básica. - Electricidad. - Cálculo de variables eléctricas. - Componentes (resistencias, tipos de resistencias, diodos, condensadores y transistores). - Montajes, simulación y prácticas. - Proyecto.	1ª / 2ª	A, B	1.1 / 5% 2.1 / 5% 2.2 / 5% 3.2 / 12,5% 4.1 / 7,5%	25	35
UD 4. Programación - Algoritmos. Diagramas de flujo. - Herramientas principales: condicionales, bucles de repetición y variables. - Programación utilizando Tinkercad, Scratch o similar. Simulación. - Actividad relacionada con el impacto ambiental - Sostenibilidad: Análisis de dispositivos que utilizan tecnologías emergentes y su contribución a la sostenibilidad.	2ª / 3ª	C, E	5.1 / 5% 5.2 / 5% 7.2 / 5%	10	15
UD 5. Sistemas de control. Robótica. - Tarjeta Arduino - Tinkercad con Arduino - Prácticas de simulación con tarjeta Arduino y componentes electrónicos - Proyecto: Construcción de Sistemas automáticos sencillos.	3ª	C, A	1.1 / 5% 2.1 / 5% 2.2 / 5% 5.1 / 5% 5.2 / 5% 5.3 / 2,5%	20	27,5

Desarrollo Digital 2º ESO

UNIDADES DIDÁCTICAS	Evaluación	Saberes	Criterios evaluación	Sesiones	Peso %
UD 1. Uso de entornos virtuales en el aula. - Presentación del entorno. Seguridad de las contraseñas. - Acceso a los contenidos de las aulas virtuales. - Actividades, tareas y otros recursos. - Comunicaciones y mensajería.	1ª	A,	1.1; 1,2; 1.3	10	20
UD 2 Búsquedas en Internet. - Motores de búsqueda. - Configuraciones avanzadas. - Credibilidad y contraste de la información. - Propiedad intelectual en el ámbito digital.	1ª	B	2.1; 2,2; 2.3	12	20
UD 3. Diseño y producción digital - Procesadores de textos. - Elaboración de presentaciones. - Programas de edición de imagen, sonido y vídeo.	2ª	C	3.1; 3,2; 3.3	15	30
UD 4. Programación creativa. - Introducción a la programación. Entornos y herramientas de programación. - Tipos de instrucciones en un programa. Secuencia de ejecución. - Cambio en la ejecución de un programa: sentencias condicionales y repetitivas. - Sentencias para el manejo de imágenes, sonidos y animación de objetos. - Colaboración en el desarrollo de proyectos de programación.	3ª	D	4.1; 4,2; 4.3	10	30

Desarrollo Digital 4º ESO

UNIDADES DIDÁCTICAS	Evaluación	Saberes	Criterios evaluación	Sesiones	Peso %
UD 1. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación. - Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas. - Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario. - Instalación de software de propósito general. Privilegios del sistema operativo. - Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. - Dispositivos conectados (IoT + Wearables): configuración y conexión de dispositivos.	1ª	A,	1.1; 1,2; 1.3; 1.4	10	20
UD 2. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. - Búsqueda, selección y archivo de información. - Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. - Comunicación y colaboración en red. - Publicación y difusión responsable en redes.	1ª	B	2.1; 2,2; 2.3; 2.4	12	20
UD 3. Seguridad y bienestar digital. - Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos. - Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales. - Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc.).	2ª	C	3.1; 3,2; 3.3	15	30

UD 4. Ciudadanía digital crítica. - Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. - Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes. - Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. - Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas. - Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. - Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres. Tipos de licencias de código libre.	3ª	D	4.1; 4,2; 4.3; 4.4; 4,5; 4.6	10	30
--	----	---	---------------------------------	----	----

6.- METODOLOGÍA

El eje metodológico fundamental de la asignatura debe ser provocar y promover la creatividad del alumnado para solucionar problemas que se les planteen mediante el diseño, construcción o elaboración y evaluación de una solución tecnológica que resuelva un problema propuesto.

La metodología de proyectos para la resolución de problemas técnicos, será asistida para no tener problemas en el campo de los contenidos puramente teóricos; puesto que el objetivo es introducirles en el hábito de solucionar problemas de forma metódica.

De lo anterior se deriva que el núcleo central de la propuesta metodológica de la asignatura es el proceso de resolución técnica de problemas aplicando la metodología de proyectos. Este producto puede ser físico, como el prototipo de un objeto sencillo o el prototipo, más complejo, de una máquina. El producto también puede ser inmaterial, como, por ejemplo, una presentación multimedia, un programa informático de un videojuego, etc.

Se pueden proponer problemas y desafíos del tipo: diseña y construye un vehículo que pueda moverse de forma autónoma, sin ayuda de la fuerza humana o de un motor eléctrico, durante dos metros. O, por ejemplo, diseña una estructura, que, construida con papel, pueda soportar un peso de medio kilogramo. Diseña y construye un temporizador para que una bombilla se encienda tres segundos después de activar una palanca, es otro problema de este tipo que se puede plantear.

El profesor debe actuar como guía y apoyo a los alumnos. La lluvia de ideas, la investigación en internet o libros de texto, preguntas del tipo: ¿qué pasaría si ...?, favorecer la espontaneidad de los alumnos en la comunicación de ideas, el análisis de objetos técnicos y otras que pueda conocer el profesor son estrategias que les ayudarán a adquirir confianza en su capacidad de creación.

La metodología de resolución de problemas técnicos implica, necesariamente, que el grupo-clase se organice en grupos de trabajo. De esta forma, se fomenta el

aprendizaje colaborativo en el que cada uno de los integrantes aporta al equipo sus conocimientos y habilidades, asume responsabilidades y respeta las opiniones de los demás compañeros con el fin de obtener un producto que solucione el problema planteado.

6.1.- TÁCTICAS DIDÁCTICAS

Introducción a la unidad de trabajo con el fin de motivar a los alumnos/as.

Exposición por parte del profesor de los contenidos que se van a trabajar, con el fin de proporcionar una visión global de la unidad que ayude a los alumnos a familiarizarse con el tema que se va a tratar.

Análisis de los conocimientos previos de los alumnos/as.

A través de una serie de preguntas iniciales en cada unidad, el profesor realizará una evaluación preliminar de los conocimientos de partida de los alumnos. De esta manera, el alumnado entrará en contacto con el tema y el profesor identificará los conocimientos previos que posee el grupo, con lo que podrá introducir las modificaciones necesarias para atender las diferencias y, sobre todo, para prevenirlas.

Exposición de contenidos y desarrollo de la unidad.

El profesor desarrollará los contenidos esenciales de la unidad didáctica, manteniendo el interés y fomentando la participación del alumnado. Cuando lo estime oportuno, y en función de los intereses, demandas, necesidades y expectativas de los alumnos, podrá organizar el tratamiento de determinados contenidos de forma agrupada, o reestructurarlos, de manera que les facilite la realización de aprendizajes significativos.

Trabajo individual de los alumnos/as desarrollando las actividades propuestas.

Los alumnos realizarán distintos tipos de actividades, para asimilar y reforzar lo aprendido. Estas actividades se suceden en el desarrollo de los contenidos, afianzando los conceptos principales y la generalización de los mismos. Todo ello realizado bajo la supervisión personal del profesor, que analizará las dificultades y orientará y proporcionará las ayudas necesarias.

Trabajo en pequeños grupos para fomentar el trabajo cooperativo.

Los alumnos llevarán a cabo actividades en pequeños grupos, siempre que el profesor lo considere oportuno, para desarrollar un trabajo cooperativo que les servirá también para mejorar la iniciativa y la investigación. A continuación, se pueden comentar las líneas de investigación, las dificultades, los errores encontrados, mediante una discusión en clase moderada por el profesor y consistente en una puesta en común de los grupos. Con este tipo de actividades estaremos fomentando las competencias propias del Bachillerato.

Variedad de instrumentos didácticos.

La presencia de distintos formatos (libro del alumno, recursos digitales; textos continuos y discontinuos; cuadros, gráficas, esquemas, etc.) en el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuye a desarrollar las capacidades y las habilidades del alumnado, así como a enriquecer su experiencia de aprendizaje y comprensión.

Técnicas específicas de la materia.

Los proyectos e investigaciones que se propongan en el aula servirán para presentar las distintas técnicas que se emplean en el estudio de la materia. Estas técnicas ayudarán a los alumnos a experimentar y reflexionar sobre los diferentes tipos de métodos e instrumentos utilizados, no sólo en esta materia, sino

también, en otros contextos en los que pueda ser relevante su conocimiento y utilización.

Resumen y síntesis de los contenidos de la unidad.

Al finalizar cada lección se intentará vincular los contenidos estudiados en la unidad, mediante un mapa conceptual, con los conceptos principales y la relación entre ellos; de esta forma, se sintetizarán las principales ideas expuestas y se repasará aquello que los alumnos han comprendido.

6.2.- AGRUPAMIENTOS

Los agrupamientos se dan en tres lugares distintos. Por una parte, está el aula específica que corresponde al aula taller, en la que se pueden desarrollar tanto labores prácticas como enseñanzas teóricas como práctica; el aula de Althia que corresponde al aula de informática donde los alumnos pueden aplicar los conocimientos y prácticas relacionada con las nuevas tecnologías y el aula de referencia donde el profesor puede impartir los conocimientos teóricos de la materia.

En el siguiente apartando se detalla los agrupamientos en cada uno de los espacios.

6.3.- ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS Y DEL TIEMPO

Los espacios del departamento se componen de tres lugares distintos. Por una parte, está el aula específica que corresponde al aula taller, en la que se pueden desarrollar tanto labores prácticas como enseñanzas teóricas; el aula de Althia que corresponde al aula de informática donde los alumnos pueden aplicar los conocimientos y prácticas relacionada con las nuevas tecnologías y el aula de referencia donde el profesor puede impartir los conocimientos teóricos de la materia.

AULA DE GRUPO

El aula de referencia o de Grupo es donde el profesor puede impartir los conocimientos teóricos de la materia. El profesor dará las explicaciones teóricas cuando no sea necesaria la realización de trabajos en el aula taller o en el aula de informática (Althia).

La organización habitual, el agrupamiento y la distribución de los alumnos en el aula se fija según criterios compartidos por todo el equipo docente y expuestos en la sesión de evaluación inicial. En todos los casos, se tienen en cuenta las necesidades y características de cada alumno.

EL TALLER DE TECNOLOGÍA

El trabajo en el aula-taller es una parte fundamental para el desarrollo del currículo de la asignatura de Tecnología. Este espacio favorece el trabajo colaborativo en el que cada uno de los integrantes aporta al equipo sus conocimientos y habilidades, asume responsabilidades y respeta las opiniones de los demás, así como la puesta en práctica de destrezas y la construcción de proyectos respetando las normas de seguridad y salud en el trabajo y aplicando criterios medioambientales y de ahorro.

En el Taller se realizan aquellas actividades de planificación, ejecución de proyectos, construcción y montaje circuitos o instalaciones.

EL AULA DE INFORMÁTICA (ALTHIA)

La Tecnologías de la Información y la Comunicación deberán estar presentes como un denominador común y servir de apoyo a actividades tales como búsqueda de información, exposiciones, diseño y elaboración de proyectos, trabajos, difusión y publicación, empleo de simuladores virtuales, programación de prototipos con funcionamiento asistido por ordenador, etc.

En el aula de informática el profesor expone contenidos, se realizan simulaciones del funcionamiento de sistemas técnicos, se busca información en internet y los alumnos ejecutan aquellas aplicaciones informáticas que deben conocer:

- Procesar textos
- Manejo de hoja de calculo

- Montaje de circuitos
- Realización de dibujos técnicos
- Etc.

El Aula de Informática dispone de 15 ordenadores más el del profesor. No obstante, se han dotado de 3 PC portátiles para que cualquier clase del centro pueda entrar a esta aula sin problemas.

6.4.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos didácticos que se van a utilizar por el departamento de Tecnología serán:

- Pizarra convencional y digital (pendiente de su instalación en el centro)
- Cañón de proyección
- Ordenadores
- Impresoras
- Medios Audiovisuales
- Libros de Texto. Bibliografía específica.
- Apuntes
- Normas
- Ley de Prevención de Riesgos Laborales
- Artículos de revistas de divulgación científica
- Material disponible en Internet (youtube etc)
- Utilización de plataformas como EducamosCLM y Classroom

7.- MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA

Tal y como señala el artículo 2 del Decreto 85/2018, de 20 de noviembre, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha: *“se entiende como inclusión educativa el conjunto de actuaciones y medidas educativas dirigidas a identificar y superar las barreras para el aprendizaje y la participación de todo el alumnado y favorecer el progreso educativo de todos y todas, teniendo en cuenta las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones personales, sociales y económicas, culturales y lingüísticas; sin equiparar diferencia con inferioridad, de manera que todo el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible de sus potencialidades y capacidades personales”*.

Estas medidas pretenden promover, entre otras, la igualdad de oportunidades, la equidad de la educación, la normalización, la inclusión y la compensación educativa para todo el alumnado.

El citado cuerpo normativo, en sus artículos de 5 a 15 expone las diferentes medidas que se pueden articular para conseguir dar una respuesta adecuada a los alumnos, en función de sus necesidades, intereses y motivaciones. Así se contemplan:

1. **Medidas promovidas por la Consejería de Educación (artículo 5):** son todas aquellas actuaciones que permitan ofrecer una educación común de calidad a todo el alumnado y puedan garantizar la escolarización en igualdad de oportunidades, con la finalidad de dar respuesta a los diferentes ritmos, estilos de aprendizaje y motivaciones del conjunto del alumnado. Entre ellas: los programas y las actividades para la prevención, seguimiento y control del absentismo, fracaso y abandono escolar, las modificaciones llevadas a cabo para eliminar las barreras de acceso al currículo, a la movilidad, a la comunicación, cuantas otras pudieran detectarse, los programas, planes o

proyectos de innovación e investigación educativas, los planes de formación permanente para el profesorado en materia de inclusión educativa o la dotación de recursos personales, materiales, organizativos y acciones formativas que faciliten la accesibilidad universal del alumnado.

2. **Medidas de inclusión educativa a nivel de centro (artículo 6):** son todas aquellas que, en el marco del proyecto educativo del centro, tras considerar el análisis de sus necesidades, las barreras para el aprendizaje y los valores inclusivos de la propia comunidad educativa y teniendo en cuenta los propios recursos, permiten ofrecer una educación de calidad y contribuyen a garantizar el principio de equidad y dar respuesta a los diferentes ritmos, estilos de aprendizaje y motivaciones del conjunto del alumnado. Algunas de las que se recogen son: el desarrollo de proyectos de innovación, formación e investigación promovidos en colaboración con la administración educativa, los programas de mejora del aprendizaje y el rendimiento, el desarrollo de la optatividad y la opcionalidad. La distribución del alumnado en grupos en base al principio de heterogeneidad o las adaptaciones y modificaciones llevadas a cabo en los centros educativos para garantizar el acceso al currículo, la participación, eliminando tanto las barreras de movilidad como de comunicación, comprensión y cuantas otras pudieran detectarse.
3. **Medidas de inclusión educativa a nivel de aula (artículo 7):** las que como docentes articularemos en el aula con el objetivo de favorecer el aprendizaje del alumnado y contribuir a su participación y valoración en la dinámica del grupo-clase. Entre estas medidas, podemos destacar: las estrategias para favorecer el aprendizaje a través de la interacción, en las que se incluyen entre otros, los talleres de aprendizaje, métodos de aprendizaje cooperativo, el trabajo por tareas o proyectos, los grupos interactivos o la tutoría entre iguales, las estrategias organizativas de aula empleadas por el profesorado que favorecen el aprendizaje, como los bancos de actividades graduadas o la organización de contenidos por centros de interés, el refuerzo de contenidos curriculares dentro del aula ordinaria o la tutoría individualizada.

4. **Medidas individualizadas de inclusión educativa (artículo 8):** son actuaciones, estrategias, procedimientos y recursos puestos en marcha para el alumnado que lo precise, con objeto de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, estimular su autonomía, desarrollar su capacidad y potencial de aprendizaje, así como favorecer su participación en las actividades del centro y de su grupo. Estas medidas se diseñarán y desarrollarán por el profesorado y todos los profesionales que trabajen con el alumnado y contarán con el asesoramiento del Departamento de Orientación. Es importante subrayar que estas medidas no suponen la modificación de elementos prescriptivos del currículo. Dentro de esta categoría se encuentran las adaptaciones de acceso al currículo, las adaptaciones metodológicas, las adaptaciones de profundización, ampliación o enriquecimiento o la escolarización por debajo del curso que le corresponde por edad para los alumnos con incorporación tardía a nuestro sistema educativo.
5. **Medidas extraordinarias de inclusión (artículos de 9 a 15):** se trata de aquellas medidas que implican ajustes y cambios significativos en algunos de los aspectos curriculares y organizativos de las diferentes enseñanzas del sistema educativo. Estas medidas están dirigidas a que el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible en función de sus características y potencialidades. La adopción de estas medidas requiere de una evaluación psicopedagógica previa, de un dictamen de escolarización y del conocimiento de las características y las implicaciones de las medidas por parte de las familias o tutores y tutoras legales del alumnado. Estas medidas extraordinarias son: las adaptaciones curriculares significativas, la permanencia extraordinaria en una etapa, flexibilización curricular, las exenciones y fragmentaciones en etapas post-obligatorias, las modalidades de Escolarización Combinada o en Unidades o Centros de Educación Especial, los Programas Específicos de Formación Profesional y cuantas otras propicien la inclusión educativa del alumnado y el máximo desarrollo de sus potencialidades y hayan sido aprobadas por la Dirección General con competencias en materia de atención a la diversidad.

Cabe destacar que, como establece el artículo 23.2 del citado Decreto 85/2018, el alumnado que precise la adopción de medidas individualizadas o medidas extraordinarias de inclusión educativa, participará en el conjunto de actividades del centro educativo y será atendido preferentemente dentro de su grupo de referencia.

A continuación, abordamos actuaciones concretas en pro de la inclusión educativa, teniendo en cuenta las características del alumnado de nuestro grupo.

7.1.- MEDIDAS DE INCLUSIÓN ADOPTADAS A NIVEL DE AULA

Dentro del área de la asignatura de Tecnología y Digitalización se atiende a la medida de inclusión mediante la propia actuación del profesor en clase asistiendo a las necesidades e inquietudes propias de cada alumno, y permitiendo la elección entre opciones de trabajo dentro de una gama de problemas que den respuesta a la consecución de los objetivos prefijados.

En los agrupamientos se intentará que las capacidades de los miembros sean diversas, para permitir la complementariedad de intereses.

Se tendrá especial cuidado en planificar actividades de profundización, en aquellos alumnos que así lo soliciten o se noten predispuestos, encargándoles tareas particulares.

Si hay diferentes inquietudes, entre alumnos que muestren más interés en la parte práctica que teórica, o viceversa, se aprovechará más ese campo de trabajo.

Se incidirá especialmente en atender la diversidad entre chicos y chicas, procurando la implicación de cualquier alumno en todas las tareas, sin prejuicios sexistas.

Se realizarán adaptaciones curriculares a aquellos alumnos que así lo requieran, siempre con la supervisión del departamento de Orientación.

7.2.- MEDIDAS DE INCLUSIÓN INDIVIDUALIZADAS

Desde el Departamento de Tecnología se favorece las medidas de inclusión individualizada del alumnado mediante las siguientes medidas.

- Refuerzos fuera y dentro del aula.
- Plan de trabajo individualizado.
- Programa de refuerzo.

Para el caso concreto de programa de refuerzo se siguen las siguientes consideraciones

- Se realizará un programa de refuerzo para alumnos con un determinado perfil
- No alcance el nivel suficiente en la materia en cualquier fase del curso.
- Repite curso.
- Promociona al curso siguiente con la materia pendiente.

Además, como se ha indicado anteriormente se tendrá especial cuidado en planificar actividades de profundización, en aquellos alumnos que así lo soliciten o se noten predispuestos, encargándoles tareas particulares.

En el caso de que se detecten alumnos con dificultades, se planificarán actividades y proyectos, más cortos, de modo que su solución se intuya con mayor facilidad, aumentando la dificultad a lo largo del curso.

Se realizarán adaptaciones curriculares a aquellos alumnos que así lo requieran, siempre con la supervisión del departamento de Orientación.

7.3.- MEDIDAS EXTRAORDINARIAS

Para aquellos alumnos/as con necesidades específicas de apoyo educativo que requieren el desarrollo diferenciado de los objetivos generales, los contenidos y los criterios de evaluación del currículo y el uso de recursos personales y materiales, además del apoyo anteriormente descrito se elaborarán la correspondiente adaptación curricular.

Cualquier medida extraordinaria estará coordinada con el departamento de orientación y jefatura de estudios.

Los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo trabajarán de acuerdo a su adaptación curricular.

8.- ELEMENTOS TRANSVERSALES

En la etapa de Educación Secundaria Obligatoria la educación en valores debe de ser complementaria a los contenidos curriculares o saberes básicos. Estos valores se afrontan en las diferentes materias/ámbitos a través de los propios criterios de evaluación, debiéndose también incardinar con los proyectos de centro que los trabajan. Los valores son los pilares en los que se asienta toda sociedad, por tanto, educar en valores debe de ser una tarea transversal a los contenidos de las materias/ámbitos. Su importancia radica en la necesidad de formar alumnos que sean capaces de desenvolverse de manera cívica y democrática en la sociedad actual.

Se realiza una tabla donde se recogen la inclusión de los temas transversales dentro de nuestra programación.

Temas transversales	Actividades de aprendizaje
Respeto al medio ambiente	Lectura de textos sobre desarrollo sostenible. Búsqueda de información sobre empresas del entorno que utilizan energías renovables.
Promoción de la actividad física y la dieta saludable	Se realizan actividades complementarias en colaboración con el departamento de Educación Física.
Trabajo en equipo	Actividades grupales en clase.

Prevención de riesgos laborales.	Vistos los contenidos, análisis de riesgos y de medidas preventivas en el lugar en el que realizan las actividades prácticas.
Emprendimiento y actividad empresarial.	Elaboración de un proyecto laboral.
Orientación laboral de los alumnos y las alumnas.	Elaboración de currículum vitae. En colaboración con el Departamento de Orientación, preparación de entrevistas de trabajo.
Compresión lectora y expresión oral y escrita.	Lectura comprensiva de textos.
Igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género.	Lectura de textos. Análisis y comentario de noticias de actualidad.
Aprendizaje de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz y el respeto a los derechos humanos y frente a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo. Prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.	Lectura de textos. Análisis y comentario de noticias de actualidad.

9.- EVALUACIÓN

La evaluación supone la recogida sistemática de información sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje que permite realizar juicios de valor encaminados a mejorar el propio proceso.

Cómo vamos a evaluar en la Educación Secundaria Obligatoria aparece recogido a nivel normativo en el artículo 28 de la LOE-LOMLOE. Se hace constar que la evaluación será **continua, formativa e integradora** según las distintas materias.

9.1.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El Decreto 82/2022, de 12 de julio, en su artículo 16.3 señala que:

“En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá tenerse en cuenta como referentes últimos, desde todas y cada una de las materias o ámbitos, la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida.

Asimismo, el apartado 4 de este mismo artículo refleja:

“El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada materia o ámbito teniendo en cuenta sus criterios de evaluación. Esta evaluación integradora implica que desde todas y cada una de las materias o ámbitos deberá tenerse en cuenta la consecución de los objetivos establecidos para la etapa, el desarrollo correspondiente de las competencias previsto en el Perfil de salida del alumnado”.

En consecuencia, se debe establecer un peso a los criterios de evaluación, referentes a través de los cuales se evaluarán las competencias específicas asociadas a ellos y por extensión sus descriptores operativos. A través de estas competencias clave, desde cada asignatura, se contribuye a la consecución del perfil de salida.

En el apartado 5.3 aparece recogido donde se relacionan los criterios de evaluación, con los descriptores operativos y los saberes lo que permitirá obtener el perfil competencial del alumnado.

9.2.- INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

El proceso de evaluación de los alumnos es uno de los elementos más importantes de la programación didáctica, porque refleja el trabajo realizado tanto por el docente como por el alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello debemos tener una información detallada del alumno en cuanto a su nivel de comprensión respecto a los saberes básicos y competencias específicas tratados en el aula.

Esta información la obtendremos de los diferentes instrumentos que se emplearán a lo largo del curso para poder establecer un juicio objetivo que nos lleve a tomar una decisión en la evaluación. Para ello los criterios de evaluación serán evaluados a través de instrumentos diversos.

La información necesaria para realizar la calificación se recogerá a través de los siguientes instrumentos:

- Tareas individuales: fichas de trabajo, revisión tareas de casa, trabajo en clase (esfuerzo, actitud, interés), fichas tipo test con autoevaluación.
- Tareas grupales o en pareja, entre ellas, de coevaluación.
- Prácticas de informática.
- Prácticas de taller.
- Proyectos tecnológicos.
- Pruebas escritas: controles.

Sobre cada uno de los elementos a evaluar se tendrán los siguientes criterios en la calificación:

- 100% Se alcanza completamente
- 75% Se alcanza parcialmente
- 50% Se alcanza medianamente
- 25% no se alcanza
- 0% no se intenta.

9.3.- FASES DE LA EVALUACIÓN

Teniendo en cuenta las pautas que guían la evaluación del alumnado, continua, formativa e integradora, a lo largo del curso se realizarán las siguientes evaluaciones:

- **Evaluación inicial:** al comienzo de cada unidad didáctica se realizará una evaluación inicial del alumnado con el fin de conocer el nivel de conocimientos de dicha unidad o tema.
- **Evaluación continua:** en base al seguimiento de la adquisición de las competencias clave, logro de los objetivos y criterios de evaluación a lo largo del curso escolar la evaluación será continua.
- **Evaluación formativa:** durante el proceso de evaluación el docente empleará los instrumentos de evaluación para que los alumnos sean capaces de detectar sus errores, reportándoles la información y promoviendo un feed-back.
- **Evaluación integradora:** se realiza en las sesiones de evaluación programadas a lo largo del curso. En ellas se compartirá el proceso de evaluación por parte del conjunto de profesores de las distintas materias del grupo coordinados por el tutor. En estas sesiones se evaluará el aprendizaje de los alumnos en base a la consecución de los objetivos de etapa y las competencias clave.

- **Evaluación final:** de carácter sumativo y realizada antes de finalizar el curso para valorar la evolución, el progreso y el grado de adquisición de competencias, objetivos y contenidos por parte del alumnado.
- **Autoevaluación y coevaluación:** para hacer partícipes a los alumnos en el proceso evaluador. Se harán efectivas a través de las actividades, trabajos, proyectos y pruebas que se realizarán a lo largo del curso y que se integrarán en las diferentes situaciones de aprendizaje que se definan.

9.4.- EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE: UDD, FINAL TRIMESTRAL Y FINAL ANUAL

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 1º ESO RELACIÓN DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y UNIDADES DIDÁCTICAS	% Criterio	1º Evaluación		2º Evaluación		3º Evaluación	
		UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6
1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia	5		5				
1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.	5		5				
1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.	5	2,5	2,5				
2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.							
2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	5				2,5	2,5	



3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.	30				15	15	
3.2. Construir o seleccionar operadores y componentes tecnológicos, analizando su funcionamiento y haciendo uso de estos en el diseño de soluciones tecnológicas, partiendo de los conocimientos adquiridos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica							
4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	15			7,5	7,5		
5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.	15						15
5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución.							
5.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.							
6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos que en ellos se pudieran producir, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos	5	5					



6.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.	5	5					
6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.	5	5					
7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible.	5		2,5			2,5	
7.2. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de dichas tecnologías.							
TOTALES	100	40		30		30	



TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 3º ESO RELACIÓN DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y UNIDADES DIDÁCTICAS	% Criterio	1º Evaluación		2º Evaluación		3º Evaluación
		UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5
1.1. Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia	10			5		5
1.2. Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.						
1.3. Adoptar medidas preventivas para la protección de los dispositivos, los datos y la salud personal, identificando problemas y riesgos relacionados con el uso de la tecnología y analizándolos de manera ética y crítica.						
2.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.	10			5		5
2.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.	10		5			5
3.1. Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica y respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.						

3.2. Construir o seleccionar operadores y componentes tecnológicos, analizando su funcionamiento y haciendo uso de estos en el diseño de soluciones tecnológicas, partiendo de los conocimientos adquiridos de estructuras, mecanismos, electricidad y electrónica	25		15	10		
4.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.	15	7,5		7,5		
5.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa.	10				5	5
5.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución.	10				5	5
5.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.	5					5
6.1. Usar de manera eficiente y segura los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos que en ellos se pudieran producir, analizando los componentes y los sistemas de comunicación, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos						
6.2. Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.						



6.3. Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.						
7.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible.						
7.2. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de dichas tecnologías.	5		2,5		2,5	
TOTALES	100	40		30		30

		1º Evaluación		2º Evaluación	3º Evaluación
		UD 1	UD 2	UD 3	UD 4
DESARROLLO DIGITAL 2º ESO RELACIÓN DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y UNIDADES DIDACTICAS		% Criterio			
1.1 Identificar los métodos de acceso a un entorno virtual de aprendizaje, utilizando contraseñas seguras y realizando su recuperación, en caso de ser necesario.	10	10			
1.2 Reconocer las opciones básicas y avanzadas en la configuración del entorno personal digital de aprendizaje, haciendo uso de ellas para acceder a los contenidos y a las tareas, entre otras finalidades.	10	5			
1.3 Interactuar en el entorno virtual, comunicándose con el resto de usuarios de una forma activa, eficaz y respetuosa.	5	5			
2.1 Conocer las herramientas que permiten realizar búsquedas en Internet y sus parámetros de configuración, identificando las más adecuadas para obtener diferentes tipos de información y comparando los resultados obtenidos.	10		10		
2.2 Identificar las diferentes fuentes de información disponibles en Internet, diferenciando las más fiables y seleccionando las que son más útiles.	10		5		
2.3 Valorar la autenticidad de la información obtenida en Internet, contrastándola con otras fuentes y ofreciendo herramientas que permitan corroborar su veracidad	5		5		



3.1 Conocer el uso de las herramientas digitales óptimas que permitan crear contenidos y presentaciones que incluyan, entre otros, textos, imágenes y sonidos, reconociendo los formatos más utilizados	10			10	
3.2 Utilizar herramientas que permitan la edición de imágenes, retocando sus parámetros básicos para ajustar su tamaño, calidad y otros defectos	10			10	
3.3 Realizar edición básica de vídeos, conociendo y aplicando distintas herramientas y los formatos más utilizados	5			10	
4.1 Conocer el entorno de programación y las herramientas visuales disponibles, ofreciendo las opciones necesarias para crear un programa y ejecutarlo	10				10
4.2 Identificar el orden en el que se ejecuta un programa, comprendiendo las instrucciones condicionales y repetitivas que permiten cambiar dicho orden.	10				10
4.3 Diseñar programas sencillos que resuelvan tareas simples, desarrollando estrategias de colaboración para el trabajo en equipo y comparando diferentes soluciones para un mismo problema.	5				10
TOTALES	100	40		30	30

c		1º Evaluación		2º Evaluación	3º Evaluación	
DIGITALIZACIÓN 4º ESO RELACIÓN DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y UNIDADES DIDACTICAS		% Criterio	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4
1.1. Conectar dispositivos y gestionar redes locales aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica con una actitud proactiva.		5	5			
1.2. Instalar y mantener sistemas operativos configurando sus características en función de sus necesidades personales.		5	5			
1.3. Identificar y resolver problemas técnicos sencillos analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.		5	5			
1.4. Instalar y eliminar software de propósito general, conociendo los diferentes niveles de privilegios que ofrece el sistema operativo a los usuarios y valorando la idoneidad del mismo		5	5			
2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.		5		5		
2.2. Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.		5		5		



2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.	5		5		
2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	5		5		
3.1. Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones de privacidad de las redes sociales y espacios virtuales de trabajo.	10			10	
3.2. Configurar y actualizar contraseñas, sistemas operativos y antivirus de forma periódica en los distintos dispositivos digitales de uso habitual.	10			10	
3.3. Identificar y saber reaccionar ante situaciones que representan una amenaza en la red, escogiendo la mejor solución entre diversas opciones, desarrollando prácticas saludables y seguras, y valorando el bienestar físico y mental, tanto personal como colectivo.	10			10	
4.1. Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.	5				5
4.2. Reconocer las aportaciones de las tecnologías digitales en las gestiones administrativas y el comercio electrónico, siendo consciente de la brecha social de acceso, uso y aprovechamiento de dichas tecnologías para diversos colectivos.	5				5

4.3. Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	5				5
4.4. Analizar la necesidad y los beneficios globales de un uso y desarrollo ecosocialmente responsable de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad, sostenibilidad e impacto.	5				5
4.5. Utilizar estrategias de colaboración para la resolución de problemas sencillos, fomentando el trabajo en equipo y promoviendo el respeto y las buenas prácticas en el desarrollo de proyectos.	5				5
4.6. Conocer los principios del software libre y sus implicaciones éticas en el desarrollo de programas informáticos, analizando distintos tipos de licencias libres.	5				5
TOTALES	100	40	30	30	

En cuanto a la nota se tendrán en cuenta las siguientes consideraciones:

El alumno aprobará la materia cuando la nota media ponderada final del curso sea igual o mayor que 5. Se obtiene la nota final del curso a partir de la suma de las calificaciones de los criterios de evaluación trabajados con sus correspondientes pesos porcentuales. También se podrá obtener como media ponderada de las tres evaluaciones, siempre y cuando previamente se acuerde por el departamento.

Cada criterio de evaluación tiene un peso porcentual, en una o varias evaluaciones. El alumno aprobará la evaluación trimestral cuando la nota media ponderada de los criterios de evaluación trabajados sea igual o superior a 5.

Un criterio de evaluación será evaluado con al menos un instrumento de evaluación. Las diferentes competencias específicas serán evaluadas a partir de los criterios de evaluación mediante instrumentos de evaluación variados.

La nota de una unidad didáctica se obtendrá a partir de las notas de los criterios de evaluación evaluados con su correspondiente peso porcentual, utilizando siempre instrumentos de evaluación variados.

A la hora de valorar un criterio de evaluación, se podrán dar diferentes pesos porcentuales a los instrumentos con los que se evalúa.

Si un alumno suspende una evaluación, deberá recuperarla mediante la realización de uno o varios trabajos evaluados mediante uno o varios instrumentos de evaluación, según considere el departamento en función de los criterios de evaluación suspensos

9.5.- RECUPERACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE

Como se ha indicado en el punto anterior si un alumno suspende una evaluación, deberá recuperarla mediante la realización de uno o varios trabajos evaluados mediante uno o varios instrumentos de evaluación, según considere el departamento en función de los criterios de evaluación suspensos.

Se tendrá en cuenta cada uno de los criterios de evaluación no superados de manera que permita que la evaluación tenga un carácter sumativo con los criterios ya aprobados.

9.6.- EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

El artículo 9.7 del Decreto 8/2022, de 8 de febrero, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la educación primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la educación secundaria obligatoria, el bachillerato y la formación profesional en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, señala que: *“El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente”*.

Para cada evaluación se establecerá la evaluación docente, que puede incluir la evaluación para cada unidad o para la evaluación de forma global, con el objetivo de mejorar de manera continua el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, podrán ser los propios alumnos quienes evalúen al profesor mediante la siguiente tabla.

Indicador:	Puntuación	Propuestas de mejora
	4: siempre, 3: Casi siempre, 2: A veces, 1: nunca	
Se siguen las explicaciones del profesor con facilidad		
El profesor siempre está dispuesto a resolver dudas		
Las clases son claras y amenas		
El profesor se esfuerza en mantener un clima adecuado en clase		
Tengo más interés por la asignatura que en años anteriores		
La asignatura me interesa más que otras		

De igual forma, la evaluación de la práctica docente debe ser realizada por el propio profesor. Esta evaluación se realizará de forma trimestral y se recogerá en las actas del departamento didáctico, al analizar los resultados académicos logrados por los alumnos en cada trimestre, promoviendo así la reflexión y la puesta en común de medidas para la mejora. El análisis también debe constar en la Memoria Anual del departamento didáctico.

Para facilitar esta autoevaluación se podrá utilizar la siguiente tabla:

MOTIVACIÓN POR PARTE DEL PROFESOR HACIA EL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS		
INDICADORES	VALORAR (0-5)	PROPUESTAS DE MEJORA
Presento al principio de cada unidad un plan de trabajo, explicando su finalidad		

Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado		
Fomento la participación de los alumnos en los debates		
Estructuro y organizo los contenidos dando una visión general de cada tema (guiones, esquemas, mapas conceptuales)		
PLANIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA		
Los contenidos están estructurados en Unidades Didácticas		
Tengo en cuenta la concreción curricular del centro para elaborar la programación		
Selecciono y secuencio los contenidos de la programación de aula con la secuenciación adecuada a las características de los alumnos		
Me coordino con otros compañeros		
Establezco de modo explícito los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación		
ESTRUCTURA Y COHESIÓN DEL PROCESO DE E/A		
Diseño actividades que aseguran la adquisición de los objetivos previstos		
Propongo a los alumnos actividades variadas (de introducción, motivación, desarrollo, síntesis)		
Facilito la adquisición de nuevos contenidos a través de diversas metodologías		
Adopto distintos agrupamientos en función del momento de la tarea a realizar		
Utilizo recursos didácticos variados		
Distribuyo el tiempo adecuadamente (exposición y resto para que los alumnos realicen actividades en clase)		
Compruebo de diferentes formas que los alumnos han comprendido la tarea que tienen que realizar		
Doy ánimos y me aseguro la participación de todos		
SEGUIMIENTO DEL PROCESO DE E/A		
Reviso y corrijo frecuentemente los contenidos, actividades propuestas, agrupamientos, etc.		
Proporciono información al alumno sobre la ejecución de las tareas y como puede mejorarlas. Favorezco la autoevaluación y la coevaluación		

Tengo en cuenta el ritmo de aprendizaje de los alumnos y adapto los distintos momentos del proceso de E/A		
Me coordino con otros profesionales para adaptar contenidos, actividades, metodología, etc.		
Fomento la interacción profesor-alumno		
Planteo trabajo en grupo para analizar las interacciones entre alumnos		

10.- UNIDADES DIDÁCTICAS

Tal y como se recoge en el punto 5.4 de esta programación la distribución de Unidades Didácticas para 1º y 3º de ESO de Tecnología y Digitalización son las siguientes:

Tecnología y digitalización 1º ESO

UNIDADES DIDÁCTICAS	Evaluación	Saberes	Criterios evaluación	Sesiones	Peso %
UD 1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. - Uso de la plataforma de educamosCLM o Classroom - TEAMS PAPAS (seguimiento educativo. Aula Virtual - Actividad relacionada con el impacto ambiental y sostenibilidad)	1ª	A,D,E	6,1; 6,2; 6,3	10	17,5
UD 2. El Proyecto Tecnológico. Métodos de Proyectos. - Materiales - Análisis de objetos - Herramientas. - Actividad relacionada con el impacto ambiental (sostenibilidad) Proyecto básico.	1ª	A,D,E	1,1; 1,2; 1,3; 2,2; 7,1	12	15
UD 3. Expresión gráfica: - Boceto y croquis. - Acotación y escalas - Programa gráfico 2D. LibreCAD, paint, qcad	2ª	B	4,1	15	7,5
UD 4. Estructuras y mecanismos. - Estructuras tipos de estructuras, elementos estructurales, esfuerzos. - Mecanismos básicos: la palanca, poleas y engranajes. - Proyecto	2ª	A,B,D	2,2; 3,1; 4,1	15	25
UD 5. Electricidad. - Simbología, elementos de un circuito, serie-paralelo, ley de Ohm y montajes básicos - Actividades relacionadas con el impacto ambiental- energías renovables) - Proyecto.	3ª	A,B,D,E	2,2; 3,1; 4,1; 7,1	10	20
UD 6. Programación por bloques. Manejo básico de Scratch. - Bloques de repetición condicionales. - Práctica: Uso de Scratch	3ª	C	5,1	8	15

Tecnología y digitalización 3º ESO

UNIDADES DIDÁCTICAS	Evaluación	Saberes	Criterios evaluación VALORACIÓN	Sesiones	Peso %
UD 1. Método de proyectos y Expresión gráfica - Documentación técnica y gráfica de proyectos tecnológicos. - Repaso expresión gráfica. - Uso de algún programa de expresión gráfica - Prácticas del programa anterior.	1ª	B	4.1 / 7,5%	5	7,5
UD 2. Mecanismos. - Transformación circular. - Cálculos. - Transformación de movimiento. - Actividad relacionada con el impacto ambiental - Sostenibilidad: Tecnologías emergentes, aportaciones para la mejora del bienestar, para la reducción del impacto ambiental y para la igualdad social, partiendo de un uso ético y responsable.	1ª	A, E	3.2 / 12,5% 7.2 / 2,5%	10	15
UD 3. Electrónica básica. - Electricidad. - Cálculo de variables eléctricas. - Componentes (resistencias, tipos de resistencias, diodos, condensadores y transistores). - Montajes, simulación y prácticas. - Proyecto.	1ª / 2ª	A, B	1.1 / 5% 2.1 / 5% 2.2 / 5% 3.2 / 12,5% 4.1 / 7,5%	25	35
UD 4. Programación - Algoritmos. Diagramas de flujo. - Herramientas principales: condicionales, bucles de repetición y variables. - Programación utilizando Tinkercad, Scratch o similar. Simulación. - Actividad relacionada con el impacto ambiental - Sostenibilidad: Análisis de dispositivos que utilizan tecnologías emergentes y su contribución a la sostenibilidad.	2ª / 3ª	C, E	5.1 / 5% 5.2 / 5% 7.2 / 5%	10	15
UD 5. Sistemas de control. Robótica. - Tarjeta Arduino - Tinkercad con Arduino - Prácticas de simulación con tarjeta Arduino y componentes electrónicos - Proyecto: Construcción de Sistemas automáticos sencillos.	3ª	C, A	1.1 / 5% 2.1 / 5% 2.2 / 5% 5.1 / 5% 5.2 / 5% 5.3 / 2,5%	20	27,5

Desarrollo Digital 2º ESO

UNIDADES DIDÁCTICAS	Evaluación	Saberes	Criterios evaluación	Sesiones	Peso %
UD 1. Uso de entornos virtuales en el aula. - Presentación del entorno. Seguridad de las contraseñas. - Acceso a los contenidos de las aulas virtuales. - Actividades, tareas y otros recursos. - Comunicaciones y mensajería.	1ª	A,	1.1; 1,2; 1.3	10	20
UD 2 Búsquedas en Internet. - Motores de búsqueda. - Configuraciones avanzadas. - Credibilidad y contraste de la información. - Propiedad intelectual en el ámbito digital.	1ª	B	2.1; 2,2; 2.3	12	20
UD 3. Diseño y producción digital - Procesadores de textos. - Elaboración de presentaciones. - Programas de edición de imagen, sonido y vídeo.	2ª	C	3.1; 3,2; 3.3	15	30
UD 4. Programación creativa. - Introducción a la programación. Entornos y herramientas de programación. - Tipos de instrucciones en un programa. Secuencia de ejecución. - Cambio en la ejecución de un programa: sentencias condicionales y repetitivas. - Sentencias para el manejo de imágenes, sonidos y animación de objetos. - Colaboración en el desarrollo de proyectos de programación.	3ª	D	4.1; 4,2; 4.3	10	30

Digitalización 4º ESO Curso

UNIDADES DIDÁCTICAS	Evaluación	Saberes	Criterios evaluación	Sesiones	Peso %
UD 1. Dispositivos digitales, sistemas operativos y de comunicación. - Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje, configuración y resolución de problemas. - Sistemas operativos: instalación y configuración de usuario. - Instalación de software de propósito general. Privilegios del sistema operativo. - Sistemas de comunicación e internet: dispositivos de red y funcionamiento. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos. - Dispositivos conectados (IoT + Wearables): configuración y conexión de dispositivos.	1ª	A,	1.1; 1,2; 1.3; 1.4	10	20
UD 2. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. - Búsqueda, selección y archivo de información. - Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta. - Comunicación y colaboración en red. - Publicación y difusión responsable en redes.	1ª	B	2.1; 2,2; 2.3; 2.4	12	20
UD 3. Seguridad y bienestar digital. - Seguridad de dispositivos: medidas preventivas y correctivas para hacer frente a riesgos, amenazas y ataques a dispositivos. - Seguridad y protección de datos: identidad, reputación digital, privacidad y huella digital. Medidas preventivas en la configuración de redes sociales y la gestión de identidades virtuales. - Seguridad en la salud física y mental. Riesgos y amenazas al bienestar personal. Opciones de respuesta y prácticas de uso saludable. Situaciones de violencia y de riesgo en la red (ciberacoso, sextorsión, acceso a contenidos inadecuados, dependencia tecnológica, etc.).	2ª	C	3.1; 3,2; 3.3	15	30

UD 4. Ciudadanía digital crítica. - Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso. - Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes. - Gestiones administrativas: servicios públicos en línea, registros digitales y certificados oficiales. - Comercio electrónico: facturas digitales, formas de pago y criptomonedas. - Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible. - Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana, cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres. Tipos de licencias de código libre.	3ª	D	4.1; 4,2; 4.3; 4.4; 4,5; 4.6	10	30
--	----	---	---------------------------------	----	----

11.- PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Las actividades complementarias son diseñadas para responder a los objetivos y saberes básicos del currículo.

Título de la actividad:	Visita fábrica AJUSA en Albacete
Tipología (CO/EX):	<i>Extracurricular</i>
Dptos. implicados:	Departamento de Científico tecnológico.
Profes. responsables:	<i>Rubén Tercero Fajardo</i>
Fecha (Duración):	<i>Tercer Trimestre un día de duración</i>
Lugar de realización:	<i>Instalaciones de la empresa en Albacete</i>
Grupo/s:	<i>3º; 4º ESO</i>
Objetivos:	<i>Entender y ver de primera mano el funcionamiento de una fábrica</i>
Contenidos:	<i>Diseño y fabricación industrial y energías renovables (Pilas de hidrogeno)</i>
Recursos (Importe):	<i>Un autobús para el traslado.</i>

12.- BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

- Recursos del Curso de Programación LOMLOE octubre 2.022
<http://centroformacionprofesorado.castillalamancha.es/comunidad/crpf/recurso/lomloe-programacion/9134d354-f010-b9e5-9ea3-8ff6fd644b51>
- Programación tipo de Inspección del Área de Evaluación, Participación y Organización Escolar. Inspectores: Fausto Díaz de Prado; Antonio Jiménez González y Jesús Ángel Tendero Sánchez.
- Recursos del Curso de Programación Tecnología.
https://www.youtube.com/watch?v=8CIm-X_jUzk&feature=youtu.be
<https://nube.iccm.es/index.php/s/t2ldVSda1by4M0g>
<https://nube.iccm.es/index.php/s/JQ4YGgh22IniKVe>
- PGA de IESO Encomienda de Santiago
- PEC de IESO Encomienda de Santiago
- Programación de Tecnología curso 2024/25



**PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA
2025-2026**

**"IESO Encomienda de Santiago"
Socovos (Albacete)**

PROGRAMACIÓN DE FILOSOFÍA

Datos del documento y derechos	
Título: Programación Didáctica Filosofía	Este documento es propiedad intelectual de su autor
Autor: Antonis KARAGKOUNIS	Se permite Usar, copiar, compartir.
Cuerpo: Profesores Ens. Secundaria	Atribución: se debe acreditar al autor original.
Especialidad: Dibujo CC.AA: C-LM	No comercialización: el documento no puede ser utilizado con propósitos comerciales sin la autorización del autor, o ser publicado total o parcialmente bajo otra identidad.
Última revisión: 23/10/2025	

1. CONTEXTO	¡Error! Marcador no definido.
1.1. Marco normativo	1
1.2. Características de la materia	2
1.3. Características del centro	3
1.3.1. Prioridades establecidas en el proyecto educativo (PEC)	4
1.4. Características del entorno	4
1.5. Características del alumnado	4
1.5.1. Filosofía / 4ºA	5
1.6. Análisis del proceso de enseñanza del curso anterior	6
2. EL CURRÍCULO LOMLOE	8
2.1. Objetivos de la ESO	8
2.2. Perfil de salida	9
2.3. Competencias clave	10
2.3.1. Contribución de la materia a la adquisición de las CC	13
2.4. Contenidos Transversales	14
2.5. Saberes básicos, Competencias específicas y Criterios de evaluación	15
3. LA PROGRAMACIÓN DE AULA	17
3.1. Objetivos de la PD (O)	17
3.2. Desarrollo y evaluación de las CC	18
3.3. Unidades y Criterios de calificación básicos y complementarios	20
4. METODOLOGÍA	23
4.1. Principios metodológicos	23
4.2. Estrategias y técnicas metodológicas (E)	24
4.3. Materiales y recursos didácticos	24
4.4. Actividades de aprendizaje (A)	24
4.5. Actividades complementarias y extraescolares	25
4.6. Interdisciplinariedad y coordinación interdepartamental	26
4.7. Atención a las familias	26
4.8. Organización de tiempos, agrupamientos y espacios	26
4.9. Inclusión educativa en el aula	27
4.10. Plan lector (PLC)	28
5. EVALUACIÓN	30
5.1. Procedimientos de evaluación	30
5.2. Evaluación del proceso de enseñanza	31
5.2.1. Heteroevaluación (HE)	31
5.2.2. Evaluación Práctica Docente (EPD)	31
5.3. Evaluación del proceso de aprendizaje	32
5.3.1. Criterios de evaluación	32
5.3.2. Instrumentos de evaluación y criterios de calificación	33
5.3.3. Criterios de promoción	34
6. ANEXOS	35
6.1. Bibliografía de la Programación Didáctica	35
6.2. Bibliografía de los recursos didácticos	35
6.2.1. Proyectos editoriales de la materia de Filosofía	35
6.2.2. Filosofía e Hª de la Filosofía	35
6.2.3. Estética	35
6.2.4. Recursos en la red (revistas digitales, videos, recursos educativos)	36



1. CONTEXTO

Las **Programaciones didácticas (PD)** son “*instrumentos específicos de planificación, desarrollo y evaluación de cada materia*” cuyos referentes son los elementos del currículo, las características de cada materia, las características y documentos programáticos del Centro y las necesidades educativas específicas del alumnado; y su finalidad, garantizar la coherencia y continuidad de los contenidos de la etapa, de manera que el alumnado alcance los fines de la ESO.

La estructura de esta programación se ajusta a lo establecido en el artículo 8.2 de la ORDEN 118/2022, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de CLM (OOFCE).

La materia a la que se refiere es la de **Filosofía**, materia optativa del currículo LOMLOE que se imparte en el presente curso escolar con un total de 2 horas semanales a 11 alumn@s de 4º de la ESO.

Es **responsable** de *elaborar, aplicar y revisar* este documento el profesor de Dibujo, quien imparte actualmente la materia, en coordinación con el dpto. sociolingüístico.

Nuestro **análisis contextual** contempla los siguientes ámbitos y agentes, por este orden:

1.1. MARCO NORMATIVO

Normativa de aplicación de ámbito nacional:

- **LEY ORGÁNICA 2/2006**, de Educación 2/2006, BOE de 4 de mayo), modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se Modifica la Ley Orgánica de Educación (en adelante **LOMLOE**).
- **REAL DECRETO 732/1995**, por el que se establecen los derechos y deberos de los alumnos y las normas de convivencia en los centros (**RD732-95**).
- **REAL DECRETO 217/2022**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la ESO (**RD217-22**).

Normativa de ámbito regional, vigente en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (CLM):

- **LEY 7/2010**, de Educación de CLM (**LECM**).
- **DECRETO 3/2008**, de la convivencia escolar en CLM (**DCE**).
- **DECRETO 85/2018**, por el que se regula la inclusión educativa del alumnado en la comunidad autónoma de CLM (**DIE**).
- **DECRETO 8/2022**, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional en la comunidad autónoma de CLM (**DE**).
- **DECRETO 92/2022**, por el que se regula la organización de la orientación académica, educativa y profesional en la comunidad autónoma de CLM (**DO**).
- **DECRETO 82/2022**, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de CLM (**DCCM**).
- **ORDEN 108/2025**, de 24 de julio, por la que se dictan instrucciones sobre medidas educativas, organizativas y de gestión para el desarrollo del curso escolar 2025/2026 en la CC.AA de C-LM (**I25-6**).
- **ORDEN 134/2023**, de 22 de junio, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación interna de los centros sostenidos con fondos públicos que imparten las enseñanzas no universitarias en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (**OEI**).
- **ORDEN 186/2022**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de CLM (**OE**).



- **ORDEN 118/2022**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la comunidad de CLM (**OOFC**).
- **ORDEN 169/2022**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de CLM (**OPL**).

La *Constitución Española* establece, en su artículo 27, que la educación básica es obligatoria y gratuita.

La LOE, modificada por la LOMCE y posteriormente por la LOMLOE, establece los principios, fines y objetivos de la educación básica, asegurando una formación continua, inclusiva y equitativa a todos los ciudadanos.

El RD 217-22 establece el currículo básico de la de ESO y las competencias que el alumnado debe alcanzar durante la etapa educativa, especificando los objetivos comunes y los criterios de evaluación, las competencias específicas y los saberes básicos de cada materia.

El DCCM, en virtud de las competencias atribuidas a las administraciones educativas, establece el currículo de la ESO en el ámbito de gestión de la CC.AA. de C-LM.

La OE regula la evaluación del alumnado en la ESO en la CC.AA. de C-LM.

1.2. CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA

“La materia de Filosofía se entiende como el comienzo de una reflexión teórico-práctica sobre el saber filosófico, que tendrá continuidad en la etapa educativa de Bachillerato... Además, es una materia que tiene un sentido propio y autónomo que se imparte a un alumnado que finaliza la etapa educativa obligatoria y dispone ya de la madurez necesaria para poder reflexionar sobre los problemas éticos y políticos de nuestro tiempo que directamente influyen y repercuten en su vida diaria.

La finalidad educativa de la materia de Filosofía está en consonancia con la Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente, que refiere la necesidad de introducir en la educación herramientas que permitan lograr que lo aprendido se pueda aplicar en tiempo real, y que genere nuevas ideas, nuevas teorías, nuevos productos y nuevos conocimientos.

El currículo de esta materia se diseña tomando como referentes los descriptores operativos que concretan el desarrollo competencial esperado conforme establece el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica. Se desarrolla a partir de aprendizajes significativos, funcionales y de interés para el alumnado y está organizado en torno a la adquisición de las cinco competencias específicas definidas para ella. Esta adquisición, junto con el aprendizaje de los saberes básicos, contribuye al desarrollo de las ocho competencias clave, que constituyen el eje vertebrador del currículo.

Los criterios de evaluación establecidos van dirigidos a comprobar el grado de adquisición de las competencias específicas, esto es, el nivel de desempeño cognitivo, instrumental y actitudinal que pueda ser aplicado en situaciones o actividades del ámbito personal, social y académico con una futura proyección profesional.

Los saberes básicos de esta materia que contribuyen a adquirir las competencias específicas se organizan en cuatro bloques: El primero: «El nacimiento de la filosofía: el paso del mito al logos», comienza con una introducción al saber filosófico: su origen, las disciplinas que lo componen y los problemas que aborda... El segundo, «El ser humano: antropología, psicología y sociología», aborda el conocimiento del ser humano desde las perspectivas antropológica, psicológica y sociológica... El tercer bloque: «Ética y problemas éticos de nuestro tiempo», se ocupa de la ética y de los problemas éticos de nuestro tiempo, partiendo del conocimiento de las distintas corrientes éticas que nos han ido conformando a lo largo de la historia... Finalmente, el cuarto bloque: «Política y problemas políticos de nuestro tiempo», presenta contenidos de tipo político que afectan a nuestras vidas...



Con estos cuatro bloques se persigue que el alumnado se familiarice con la realidad de su tiempo y adquiera así los instrumentos adecuados para poder abordarlos desde un punto de vista crítico, racional y responsable.

Esta asignatura proporciona, por tanto, el bagaje necesario para que las alumnas y los alumnos se conviertan en miembros activos y comprometidos con la sociedad en la que les ha tocado vivir.”¹.

1.3. CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO

El **I.E.S.O. Encomienda de Santiago** es un centro docente público, dependiente de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, situado en una zona de difícil acceso, la localidad de Socovos en la sierra del Segura, a unos 105 km al sur de Albacete, que imparte enseñanzas de la ESO.

Las **instalaciones** e infraestructura son de reciente creación, reúnen las condiciones establecidas por la normativa vigente en cuanto a accesibilidad, iluminación, temperatura, ventilación y eficiencia energética, son suficientes para albergar al alumnado escolarizado y disponen de espacios adaptados para las distintas áreas, materias y actividades educativas, aunque carece de zonas exteriores cubiertas, hecho que dificulta la realización de actividades al aire libre en las semanas de climatología adversa. El mobiliario y los recursos materiales, didácticos e informáticos del centro se encuentran en buen estado de conservación, reúnen las condiciones necesarias para la docencia, son suficientes para al alumnado escolarizado y su mantenimiento, sustitución e inventario se están haciendo de forma regular y satisfactoria.

La **oferta educativa** del Centro para el presente curso escolar, tras los cambios de matrícula producidos en los primeros días, consiste en 4 unidades de la ESO: 1 de 1º, de 22 alumn@s; 1 de 2º, de 27, que se desdobra en algunas materias; 1 de 3º, de 22 alumn@s; y 1 de 4º de la ESO, de 21 alumn@s; con un total de 92 alumn@s matriculados, que provienen de esta localidad y de 7 localidades próximas. La tasa de admisión de alumnado se está recuperando tras las cifras de los últimos cursos (de los 131 alumn@s matriculados en el curso 2014/15, a los 80 del curso 2023/24), lo que marca la tendencia general en los centros educativos de la zona, en riesgo máximo de despoblación.

Al tratarse de un IESO y según la disposición OOFCE, los **Departamentos Didácticos** de las diferentes áreas y materias están agrupados en: **Científico, Sociolingüístico, de Lenguas extranjeras, de Música y Educación Física, de Dibujo y Tecnología**, donde se integra nuestra área, de **Religión y de Orientación**; que se coordinan a través de la **Comisión de Coordinación Pedagógica**.

El **personal no docente** consta de 1 ordenanza, personal laboral de la JCCM, 1 auxiliar administrativo, personal funcionario, y 2 limpiadoras, contratadas por una empresa externa.

El **horario** es de 8:30 a 14:30 horas, de lunes a viernes, con 6 periodos de 55' y 1 recreo de 30' entre el 3º y 4º periodo.

Los **documentos programáticos** del Centro son el **Proyecto Educativo (PEC)**, las **Normas de Convivencia, Organización y Funcionamiento (NCOF)**, la **Programación General Anual (PGA)**, entre otros, disposiciones que especifican, regulan y garantizan las enseñanzas a impartir, la forma de organizar y aprovechar los recursos del centro, la convivencia de las personas que conviven en el mismo, el derecho a una enseñanza inclusiva de calidad, etc.; elaborados todos ellos por el Equipo Directivo y los especialistas de cada materia, aprobados por el Consejo Escolar y puestos a disposición de la comunidad educativa, conforme a la legislación vigente.

¹ DCM, p. 110



1.3.1. Prioridades establecidas en el proyecto educativo (PEC)

A. Pedagógicas: facilitar al alumnado la transición entre centros y etapas, proporcionarles la orientación académica y profesional necesarias, en función de sus capacidades e intereses, asegurar una educación inclusiva, incorporar la acción tutorial y los contenidos transversales al currículo y facilitar el proceso de aprendizaje en todos los ámbitos y niveles.

B. De convivencia: difundir las Normas de Convivencia entre la comunidad educativa, hacer partícipe al alumnado en el diseño y cumplimiento de las Normas de Aula, establecer procedimientos y protocolos claros en relación con la convivencia, fomentar la acción tutorial como medio para mejorar la convivencia en el centro, facilitar la colaboración con las familias, promover la coordinación interinstitucional, resolver los problemas de convivencia desde el respeto y el diálogo y prevenir el absentismo.

C. Organizativas: organizar los agrupamientos de forma equitativa y equilibrada en cuanto a posibilidades del centro y composición de cada grupo, adoptar las medidas de inclusión educativa necesarias, dinamizar la coordinación didáctica, mejorar los resultados académicos, impulsar el diálogo con el alumnado, dinamizar la coordinación entre centros y proporcionar la respuesta pedagógica necesaria.

Nuestra programación contribuirá a la consecución de todas ellas, promoviendo las medidas que establezca el centro.

1.4. CARACTERÍSTICAS DEL ENTORNO

Las **localidades adscritas** al IESO Encomienda de Stgo. son 7, pertenecientes todas ellas a la provincia de Albacete: los municipios de Férez, Letur y Socovos y las pedanías de La Dehesa, Abejuela, Tazona y Los Olmos.

La **economía** de la zona se basa fundamentalmente en la agricultura y ganadería, la explotación forestal, el turismo rural, y algo menos en la industria y servicios. El **tejido empresarial** está compuesto por pequeñas empresas, con estrategias de gestión y administración de tipo familiar. La **tasa de actividad** es normal, la **de emigración**, alta, y la **de inmigración**, muy baja.

Los **núcleos familiares** son biparentales en su mayoría, de un nivel socioeconómico medio-bajo y formativo bajo (estudios mayoritariamente primarios), cuyas ocupaciones principales están relacionadas con la actividad económica de la zona. La mayoría del alumnado proviene de los colegios adscritos, con niveles de conocimientos previos al inicio de la ESO bastante homogéneos, gracias a la coordinación entre centros.

El **entorno institucional** está compuesto por los centros de Primaria, con los que el centro mantiene al menos 2 reuniones por curso y una coordinación fluida para el intercambio de documentación e información académica sobre el alumnado a escolarizar, el IES Sierra del Segura, con el que se organizan jornadas de acogida y se coordina la escolarización de l@s alumnad@s que cursan Bachillerato y Formación Profesional, el AMPA y el Ayto. de Socovos que participan en el Consejo Escolar, asociaciones culturales de las localidades adscritas, que promueven actividades extracurriculares y colaboran con el centro, la Administración educativa, a través del Servicio de Inspección con el que nuestro centro mantiene una estrecha relación, entre otros.

1.5. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

En la etapa de la ESO el alumnado atraviesa una **etapa crítica** para la constitución de su identidad y su orientación académica y profesional, definida por cambios físicos, emocionales, cognitivos y conductuales irreversibles: el adolescente accede al pensamiento formal, con el que aborda los problemas de forma organizada, aprende más fácilmente, retiene



mejor lo aprendido y puede indagar de manera abstracta e inductiva. No obstante, es muy vulnerable emocionalmente y su conducta puede verse alterada por su entorno social próximo.

En términos específicos, nuest@s alumn@s tienen **dificultades** de comprensión y expresión oral y escrita, su motivación hacia el aprendizaje es baja, no disponen de técnicas de estudio y hábitos de trabajo sistemático y presentan desfase curricular en varias áreas. Su comportamiento es de bueno a disruptivo y hay casos de absentismo escolar. La tasa de *abandono escolar* es significativa, principalmente entre los varones y en 2º de la ESO, que abandonan la etapa para iniciar estudios de formación profesional; y la de *alumn@s que titulan* a la edad teórica de 4º de la ESO, incluyendo a aquellos que empezaron aquí y titularon en otro centro, inferior a la media nacional.

Además, las condiciones del entorno suponen cierta **desigualdad** en cuanto al acceso por parte de nuestro alumnado a actividades y recursos de carácter pedagógico y lúdico, respecto a otros adolescentes que viven en núcleos urbanos, hecho que hemos tenido en cuenta al diseñar esta programación. Asimismo, la discontinuidad de los docentes, notable tanto en Primaria como en Secundaria, debido a la situación geográfica de la zona, genera unas dificultades añadidas al alumnado en lo que respecta a los periodos de cambio y adaptación.

En 4º de la ESO, las principales **barreras**² que impiden que la respuesta educativa llegue por igual a tod@s son las siguientes:

- Alumn@s desmotivad@s que, sin que exista una barrera cognitiva, no estudian y, a menudo, tienen comportamientos disruptivos y conductas irrespetuosas, o tienden al abandono o absentismo escolar.
- Alumn@s con desfase curricular en varias materias que, debido a causas relativas a su entorno (ausencia de estímulos, indiferencia ante la cultura y el conocimiento, falta de perspectiva de futuro, situación familiar desfavorable...), no han adquirido el hábito de estudio.

En este contexto, donde la acción educativa es el único recurso que puede contrarrestar la desigualdad de oportunidades y la carencia de estímulos culturales y de recursos pedagógicos, realidades que afectan al alumnado de zonas remotas, despobladas y de difícil acceso, consideramos especialmente importante que se activen **medidas** específicas, a nivel de Administración educativa, de centro y de entorno familiar, desde el momento en que se detectan esas barreras en el aula³.

1.5.1. Filosofía / 4ºA

Esta materia optativa de 4º de la ESO, de 2 horas semanales, es impartida por el profesor de Dibujo a 11 alumn@s de 4ºA, 3 de los cuales promocionan con materias pendientes. No hay ACNEE, ACNEAE y/o con dificultades de acceso al currículo y su rendimiento académico previo es medio. Respecto a su orientación académica, tod@s quieren estudiar Bachillerato, hecho que se ha tenido en cuenta al diseñar la programación, **adaptando los contenidos seleccionados a los intereses académicos del alumnado.**

Los conocimientos previos del grupo son escasos en los bloques A. *El nacimiento de la filosofía: el paso del mito al logos*, B. *El ser humano: antropología, psicología y sociología* y D. *Política y problemas políticos de nuestro tiempo* e iniciales en el bloque C. *Ética y problemas éticos de nuestro tiempo* (sólo alumnado que ha dado Valores éticos), dado que en 4º de la ESO es la primera aproximación a esta materia, que se completa en Bachillerato.

² Ver "Memoria Final Dibujo-Filosofía_2024-25", ado.6.1

³ Ibíd., ado.6



La competencia lingüística del grupo está *en desarrollo*: su comprensión lectora se corresponde con la edad teórica del curso y su expresión oral y escrita es buena.

En cuanto a destrezas, estudian, en mayor o menor medida, y formulan argumentos razonables, pero no han adquirido el hábito de documentarse e indagar antes de opinar y no se esfuerzan por seleccionar información relevante.

En lo referente a la actitud, *trabajan, atienden y participan en clase, realizan las actividades propuestas y muestran interés hacia la materia y relativa motivación por el aprendizaje* 4 alumn@s (cal.NT-SB), siendo 2 l@s que destacan por su actitud y calidad de trabajo (SB) y 7 l@s que tienen problemas de atención y participación en clase, falta de hábito de trabajo y una actitud indiferente hacia los contenidos que desarrollamos en clase (cal.SF-NT).

Respecto a la disciplina, no se observan conductas perjudiciales para la convivencia y el clima en clase es positivo.

Todo el alumnado dispone de recursos y destrezas para acceder al aula virtual de la materia, alojada en la plataforma *EducamosCLM*.

1.6. ANÁLISIS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA DEL CURSO ANTERIOR

Respecto a esta materia, tal como quedó reflejado en la memoria final del curso anterior⁴, el *ritmo de desarrollo* de la PD durante el curso fue el previsto, a pesar de la *complejidad de los contenidos* (el alumnado carecía de conocimientos previos en la mayoría de ellos), la *actitud* del grupo (dispersión generalizada, distracciones y falta de participación e interés), el *calendario escolar* (concurrencia de días no lectivos -3 sesiones-, coincidencia con actividades complementarias y extraescolares -3 sesiones-) y las *faltas de asistencia* (faltas colectivas de asistencia del alumnado -8 sesiones- y del profesor -1 sesión), factores que impidieron avanzar materia, habiendo completado 7 unidades obligatorias, con una calidad media, y una complementaria.

En cuanto a los *resultados* obtenidos, tod@s aprobaron la Evaluación Final (100%), aunque algunos, sin entregar la totalidad de los instrumentos de evaluación obligatorios.

Respecto a la *actitud* hacia la materia, 5 alumn@s *trabajaron, atendieron y participaron* en clase, *realizaron* las actividades propuestas y *mostraron* interés y relativa motivación por el aprendizaje (cal.SB), siendo 4 l@s que destacaron por su actitud y calidad de trabajo y 9 l@s que presentaban problemas de atención y participación en clase, falta de hábito de trabajo, en mayor o menor medida y una actitud indiferente (cal.SF-BI).

En cuanto a la *atención a la diversidad*, en aplicación de la medida inclusiva G9 el profesor elaboró y aplicó 6 *Seguimientos Trimestrales* para el alumnado *con actividades sin entregar y/o con calidad insuficiente*⁵.

La *evaluación del proceso de enseñanza* fue planteada por el profesor al término de la 1ª y la 2ª evaluación, realizada individualmente en soporte digital (cuestionario on-line), por 14 de los 15 alumnos del grupo en la 1ª y por 12 en la 2ª y la calificación media obtenida fue de 8,1 sobre 10⁶. Como *Propuestas de mejora*, el alumnado destacó que el profesor podría hacerles más participes en las clases (2), hacer las clases más amenas (2) y plantear más prácticas (2) y hacer que los compañer@s le atiendan y le respeten (1). Ellos podrían atender más (4), respetar más al profesor (2), tomarse las clases más en serio (1), no interrumpir (1) y llevarse mejor (1).

⁴ ibíd., ado. 1.4.1

⁵ ibíd., ado. 3.5

⁶ ibíd., ado. 1.4.1.1



Nuestra **valoración** detallada se puede consultar en el citado documento⁷. Destacar que la proporción entre las explicaciones teóricas y las prácticas ha sido la programada, habiendo realizado a lo largo del curso más debates y dinámicas de grupo que trabajos teóricos; **prácticas que han contado con un nivel de participación muy bajo**.

Para este curso hemos secuenciado los saberes básicos en 7 unidades obligatorias, que se imparten de septiembre a junio a todo el alumnado, 2 unidades complementarias, distribuidas entre la 2ª y la 3ª evaluación, para el alumnado que necesite profundizar y ampliar conocimientos, y 2 transversales, que se desarrollan durante las sesiones prácticas a lo largo de todo el curso, aparte de la evaluación inicial.

Además, con el fin de diversificar y enriquecer los aprendizajes y lograr una evaluación objetiva, aportamos unos **elementos complementarios** (objetivos **O** -¶ 3.1-, descriptores **d** -¶ 3.2-, contenidos complementarios **C** -en gris ¶ 3.3.1-, criterios de evaluación complementarios **V** -¶ 3.3.2), de carácter sumativo, cuyo objetivo es complementar los saberes básicos y las competencias específicas de nuestras materias, permitiendo un desarrollo de la programación individualizado y adaptado a las necesidades educativas y perfil de aprendizaje específicos de cada alumn@. La no consecución de los mismos por parte de un alumno, en ningún momento tendrá como efecto una calificación negativa, siempre que haya desarrollado los saberes básicos y logrado las competencias específicas de forma satisfactoria, como se especifica en el ¶ 5.3.1.

Asimismo, siguiendo las recomendaciones del alumnado, hemos **ampliado** las sesiones dedicadas al trabajo práctico, simplificado los contenidos más complejos e incorporado contenidos multimedia para dinamizar las explicaciones.

Asimilar el pensamiento que ha forjado la identidad cultural del mundo occidental, aunque se trate de un nivel inicial, requiere de una actitud seria por parte del alumnado: implicación activa y participación en clase, mediante intervenciones relevantes y tras la documentación adecuada; reflexión, investigación y estudio en casa, elaboración de trabajos de calidad, más allá del mero acopio de datos encontrados en la web o de respuestas elaboradas por IA... Si el alumnado se dedica a cosas ajenas a la clase, solo logrará el aburrimiento, la desmotivación y el desfase curricular y perderá la oportunidad de sumergirse al mundo fascinante del conocimiento.

⁷ ibíd., ado. 1.3, 6.3.b, 6.5



2. EL CURRÍCULO LOMLOE

Para elaborar esta programación partimos de los *principios generales*⁸ y los *elementos prescriptivos* del currículo oficial. Esta disposición establece los **finés de la ESO** en términos de: “a) adquisición por el alumnado de los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico-tecnológico y motor; b) desarrollo y consolidación de hábitos de estudio y de trabajo; c) preparación para la incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral y d) formación para el ejercicio de sus derechos y obligaciones como ciudadanos”.

2.1. OBJETIVOS DE LA ESO

Son el *referente básico* común a todos los niveles y materias de la etapa y determinan los logros, o **capacidades generales**, que se espera que el alumnado alcance al finalizar la etapa, cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave⁹; *están relacionados con facultades cognitivas (f, e), habilidades expresivas (l, h, i), destrezas (b, e) y competencias intrapersonales (b, g, k), socio-afectivas (a, c, d) y estéticas (m, j):*

OE	Objetivos de Etapa (OE)
a	<i>“Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.</i>
b	<i>Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.</i>
c	<i>Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.</i>
d	<i>Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, incluidos los derivados por razón de distintas etnias, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos..</i>
e	<i>Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.</i>
f	<i>Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</i>
g	<i>Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</i>
h	<i>Comprender y expresarse en la lengua castellana con corrección, tanto de forma oral, como escrita, utilizando textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.</i>
i	<i>Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada, aproximándose a un nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas.</i>

⁸ RD217/22, Art.4-5, DCCM, Art.4-5

⁹ RD217/22, Art.2.a



j	Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia de España, y específicamente de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural. Este conocimiento, valoración y respeto se extenderá también al resto de comunidades autónomas, en un contexto europeo y como parte de un entorno global mundial.
k	Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
l	Conocer los límites del planeta en el que vivimos y los medios a su alcance para procurar que los recursos prevalezcan en el espacio el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adquiriendo hábitos de conducta y conocimientos propios de una economía circular.
m	Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, conociendo y valorando las propias castellano-manchegas, los hitos y su personajes y representantes más destacados” ¹⁰ .

2.2. PERFIL DE SALIDA

El **perfil de salida** del alumnado al término de la enseñanza básica es un elemento curricular único e idéntico para todo el territorio nacional, que integra los fines y objetivos de las distintas etapas e identifica y define las competencias que se espera que l@s alumn@s hayan desarrollado al completar esta fase formativa, constituyendo así el referente último del desempeño competencial, tanto en la evaluación de las distintas etapas y modalidades, como para la titulación de Graduado en la ESO:

	Perfil de Salida (PS)
a	Desarrollar una actitud responsable a partir de la toma de conciencia de la degradación del medioambiente 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.
b	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.
c	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.
d	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.
e	Entender los conflictos como elementos connaturales a la vida en sociedad que deben resolverse de manera pacífica.
f	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.

¹⁰ DCCM, Art.7



<i>g</i>	<i>Aceptar la incertidumbre como una oportunidad para articular respuestas más creativas, aprendiendo a manejar la ansiedad que puede llevar aparejada.</i>
<i>h</i>	<i>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.</i>
<i>i</i>	<i>Sentirse parte de un proyecto colectivo, tanto en el ámbito local como en el global, desarrollando empatía y generosidad.</i>
<i>j</i>	<i>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 último¹¹.</i>

2.3. COMPETENCIAS CLAVE

Para lograrlo, siguiendo la *Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018*, el alumnado tiene que desarrollar progresivamente las **Competencias Clave (CC)**: *unos conocimientos, destrezas y actitudes, de naturaleza funcional y transversal*, que son abordados desde las distintas áreas, ámbitos y materias del currículo, con el fin de activar los aprendizajes adquiridos para solucionar situaciones reales y responder así a los principales desafíos a los que el alumnado deberá hacer frente a lo largo de su vida. Las CC contribuyen así a la realización personal del adolescente, a su incorporación a la vida adulta y participación pacífica y democrática en la sociedad, a la capacidad de desarrollar un aprendizaje permanente y a una vida saludable y respetuosa con los seres vivos y el entorno.

Con el objetivo de lograr la incorporación, el desarrollo y la evaluación de las CC al currículo de las diferentes áreas, ámbitos y materias, se definen unos **Descriptores Operativos (DO)** que constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las *competencias específicas* de cada área o materia, por tanto, el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el Perfil de salida y, por consiguiente, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa:

	Competencias Clave (CC)	Descriptores Operativos (DO)
CC	Competencia en comunicación lingüística: supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa. Constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales. CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento. CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual. CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual

¹¹ DCCM, Anexo I



	todos los ámbitos del saber. Su desarrollo está vinculado a la comprensión, dominio y reflexión acerca del uso y estructura del lenguaje, por lo que también hace posible apreciar su dimensión estética y disfrutar de la cultura literaria.	y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad. CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.
C P	Competencia plurilingüe: implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales. Permite mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.	CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional. CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual. CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.
S T E M	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería: entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible. Permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos. Conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social. Comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.	STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario. STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia. STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad. STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos. STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.
C D	Competencia digital: implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales	CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.



	para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.	CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente. CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva. CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías. CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.
CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender: implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.	CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos. CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas. CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas. CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes. CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.
CC	Competencia ciudadana: contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión	CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto. CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial. CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.



	crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible.	CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, eco-dependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.
C	Competencia emprendedora: implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles, de valor social, cultural y económico-financiero.	CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional. CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor. CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.
CCEC	Competencia en conciencia y expresión culturales: supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.	CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística. CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan. CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa. CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

2.3.1. Contribución de la materia a la adquisición de las CC

Esta materia contribuye al desarrollo de la **competencia lingüística** de forma especial, introduciendo la dimensión pragmático-discursiva y sociocultural del lenguaje, una vez adquirida la parte instrumental; dimensión que el alumnado aplica a contextos vitales para analizar y expresar lingüísticamente problemas y cuestiones filosóficas.

La filosofía, en tanto que disciplina fundamentada en el uso de la razón, da origen al saber científico y contribuye, por tanto, al pensamiento inductivo y deductivo, al planteamiento de hipótesis para hallar respuestas objetivas, a la comprensión y configuración racional de la



realidad y a la progresiva adquisición del conocimiento racional, desarrollando de forma directa la **competencia matemática y científica**.

Asimismo, las tareas propias de la materia -indagar, recabar información relevante, seleccionar referentes, interpretar contenidos complejos y elaborar mensajes significativos-, ayudan a consolidar la competencia de **aprender a aprender** e incentivan un uso crítico, responsable y creativo de las TIC, desarrollando así la **competencia digital**.

El estudio filosófico acerca al individuo a un conocimiento comprensivo de la historia y a un entendimiento de la sociedad actual, capacitándolo para actuar sobre contextos sociales diversos y complejos, desde el compromiso con la democracia, la convivencia y el respeto a la alteridad, contribuyendo así al logro de **competencia ciudadana**.

La naturaleza teórico-práctica de la materia, la concreción de conceptos abstractos en aspectos particulares, desarrolla también la capacidad de transformar las ideas en acciones, característica propia de la **competencia emprendedora**.

Por último, la filosofía ayuda a apreciar la importancia del pensamiento como patrimonio inmaterial universal, contribuyendo al desarrollo de la dimensión actitudinal de la competencia en **conciencia y expresiones culturales**.

2.4. CONTENIDOS TRANSVERSALES

La Administración educativa, en colaboración de los centros docentes, fomentará, y las programaciones didácticas incorporarán, los *Elementos Transversales* del currículo, que aquí resumimos en los siguientes contenidos:

	Elementos Transversales (ET)
1	<i>“La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional...”</i>
2	<i>...la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia por razón de sexo o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.... la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social; y el desarrollo de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombres y mujeres por igual, a las personas con discapacidad, el respeto a la pluralidad y el Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo, la prevención del terrorismo y el rechazo a la violencia terrorista y cualquier tipo de violencia ... incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico.</i> <i>...el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las TIC, así como la protección ante emergencias y catástrofes</i>
3	<i>...el desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y el fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como la ética empresarial ... a partir de actitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.</i>
4	<i>... la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma.</i>



5 ...la educación vial ... la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, ...los derechos y deberes de los usuarios de las vías, el respeto de normas y señales, ... la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía...”¹²

2.5. SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El currículo define como **Saberes básicos SB** los “conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas¹³”.

Asimismo, son **Competencias específicas CE** los “desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación¹⁴”.

Finalmente, los **Criterios de evaluación V** son los “referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje¹⁵”.

Incorporamos estos elementos en el apdo. siguiente (tabla 2.5), relacionando los Saberes básicos **SB** de la materia con las Competencias específicas **CE**, sus Criterios de evaluación **V** respectivos y los Descriptores operativos **DO** de cada competencia, asignando a cada **V** el peso que le corresponde en la ponderación de la calificación final,

- teniendo en cuenta la *participación* de cada V en los *Instrumentos de evaluación* de cada Unidad,
- y considerando la *ponderación* asignada por el Dpto. entre los V del Currículo y los Vc Complementarios (tabla 3.3.2): de 70/30 (ver también ¶ 5.3.1):

2.5. Filo: Saberes básicos, Comp.específicas y Criterios de evaluación del Currículo				
Saberes Básicos SB / rel. V	Criterios evaluación V	%	Comp. específicas CE	DO
A. El nacimiento de la filosofía: el paso del mito al logos A1. Qué es la filosofía. V: 1.1-2, 2.1. A2. Disciplinas filosóficas. V: 1.1-2, 2.1, 5.1. A3. El diálogo argumentativo y sus amenazas: falacias y negacionismos, entre otras. V: 1.1-2, 2.1, 3.2.	1.1 Reconocer los factores históricos y demostrar un conocimiento práctico de los procedimientos elementales de la investigación filosófica, a través de la identificación de fuentes fiables, la búsqueda eficiente y segura de información, tanto digitalmente como a través de medios más tradicionales.	10	1. Buscar, analizar, producir y transmitir información relativa a cuestiones filosóficas, a partir del empleo contrastado y seguro de fuentes y de procedimientos elementales de investigación y comunicación, para desarrollar una actitud indagadora , autónoma y creativa en el ámbito de la reflexión filosófica.	CCL1-3 STEM1 CD1 CD3, CPSAA 5 CC3 CE3
B. El ser humano: antropología, psicología y sociología B1. Monismos versus dualismos. V: 1.1-2, 2.1. B2. Naturaleza y cultura. V: 1.1-2, 2.1.	1.2 Desarrollar una actitud indagadora, autónoma y activa en el ámbito de la reflexión filosófica, mediante el diseño y elaboración de trabajos de investigación, disertaciones, dilemas morales, comentarios de texto u otros.	15		

¹² Decreto 40/2015, por el que se establece el currículo de la ESO y Bachillerato en la CC.AA de C-LM, Art.3. En el DCCM, estos elementos se articulan, en un orden distinto, en el Art.6 y en el Perfil de salida.

¹³ RD217, Art.2.e

¹⁴ RD, Art.2.c

¹⁵ RD, Art.2.c



B3. Individuo y sociedad. V: 1.1-2, 2.1, 5.1. B4. Determinismo y libertad. V: 1.1-2, 2.1, 3.2, 5.1. B5. Genética y ambiente. V: 1.1-2, 2.1, 3.2, 5.1. B6. Bioconservadurismo versus transhumanismo. V: 1.2, 3.1-2, 4.1-2, 5.1-2. C. Ética y problemas éticos de nuestro tiempo C1. Qué es la ética. V: 1.1-2, 2.1. C2. Principales corrientes éticas. V: 1.1-2, 2.1. C3. El principio de responsabilidad. V: 1.1-2, 2.1. C4. La bioética. V: 1.2, 3.1-2, 4.1-2, 5.1-2. C5. La ética ambiental. V: 1.2, 3.1-2, 4.1-2, 5.1-2. C6. Éticas profesionales: ética médica, ética de los negocios, ética periodística, ética jurídica, entre otras. V: 1.2, 3.1-2, 4.1-2, 5.1-2. C7. La tolerancia y sus amenazas: machismo, homofobia, racismo, xenofobia, aporofobia, entre otras. V: 1.2, 3.1-2, 4.1-2, 5.1-2. D. Política y problemas políticos de nuestro tiempo D1. Qué es la política. V: 1.1-2, 2.1. D2. Animal político versus contractualismo. V: 1.1-2, 2.1. D3. Las diferentes formas de gobierno. V: 1.1-2, 2.1. D4. Justicia y derecho. V: 1.1-2, 2.1, 5.2 D5. Los derechos humanos y su actualización. V: 1.1-2, 2.1, 5.2. D6. Problemas políticos internacionales: globalización, migraciones, narcotráfico, prostitución, cambio climático, armamentismo, guerras, trata de personas, entre otros. V: 1.2, 3.1-2, 4.1-2, 5.1-2. D7. El feminismo y la brecha de género. V: 1.2, 3.1-2, 4.1-2, 5.1-2. D8. La democracia y sus amenazas: demagogia, corrupción, autoritarismo, totalitarismo, entre otras. V: 1.2, 3.1-2, 4.1-2, 5.1-2.	2.1 Reconocer la radicalidad y trascendencia de los problemas filosóficos, mediante la formulación, reconocimiento y análisis de los mismos, a través del trabajo con textos y otros medios de expresión, tanto filosófica como literaria, histórica, científica, artística o de cualquier otro ámbito cultural.	10	2. Identificar problemas y formular preguntas acerca de la naturaleza humana, del sentido de la realidad y de la existencia, a partir del análisis e interpretación de textos y otras formas de expresión filosófica y cultural, así como la necesidad de afrontarlas, para desarrollar una vida reflexiva y consciente.	CCL2 CPSAA 2 CC1 CC3 CCEC1
	3.1 Construir argumentos, orales y escritos, acerca de problemas filosóficos de nuestro tiempo, mediante el uso de normas lógicas y argumentativas.	10	3. Reconocer, usar y valorar las normas y pautas de la argumentación y del diálogo filosóficos, mediante la identificación, análisis y aplicación de las mismas, con rigor y en distintos soportes, tanto en la construcción y exposición de argumentos como en el ejercicio del diálogo con los demás, para evitar dogmatismos, falacias y sesgos cognitivos.	CCL1 CCL5 STEM1 CC3
	3.2 Reconocer y evitar dogmatismos, falacias y sesgos como contenidos de opiniones, ideas y creencias, comprendiendo la naturaleza de los mismos.	15		
	4.1 Reconocer la importancia de la cooperación, el compromiso con la verdad, el respeto a la pluralidad, la diversidad y el rechazo de toda actitud discriminatoria o arbitraria, en la práctica argumentativa y el diálogo con los demás, analizando conflictos actuales que afectan a la realidad de nuestro tiempo y discriminando las falacias y errores argumentativos en las informaciones de los medios de comunicación.	15	4. Practicar el ejercicio del diálogo filosófico de manera crítica, tolerante y empática, interiorizando las pautas éticas y formales que este requiere, mediante la participación en actividades grupales y a través del planteamiento dialógico de las cuestiones filosóficas, para promover el contraste e intercambio de ideas y el ejercicio de una ciudadanía activa y democrática.	CCL1 CCL5 STEM1 CPSAA 4 CC2 CC3 CCEC1 CCEC4
	4.2 Promover el contraste e intercambio de ideas y el ejercicio de una ciudadanía activa y democrática, participando en actividades grupales y del diálogo racional, respetuoso, abierto y constructivo, acerca de cuestiones y problemas filosóficos actuales.	5		
	5.1 Afrontar temas complejos de carácter fundamental y de actualidad ética y política, de modo interdisciplinar y transformador, utilizando conceptos e ideas desde una perspectiva filosófica crítica.	5	5. Adquirir una perspectiva interdisciplinar y global, más allá de la cosmovisión occidental, en el planteamiento de problemas éticos y políticos de actualidad, analizando sus múltiples aspectos, desde la perspectiva fundamental de la filosofía, para poder tratar cuestiones complejas, de modo crítico, creativo y transformador, y desarrollar la autonomía de juicio, además de promover actitudes y acciones, cívica y éticamente, consecuentes.	CCL2-3 CPSAA 5 CC1 CC3-4 CCEC1
	5.2 Desarrollar el propio juicio y la autonomía moral mediante el análisis filosófico de problemas éticos y políticos fundamentales y de actualidad, argumentando, exponiendo y sometiendo al diálogo con los demás las propias tesis al respecto.	15		



3. LA PROGRAMACIÓN DE AULA

Siguiendo el *marco normativo*, en función de los principios *epistemológicos*, *pedagógicos* y *metodológicos* del área y teniendo en cuenta el *análisis contextual* realizado, presentamos nuestra propuesta didáctica para la materia:

S	Principios del diseño programático (S)
1	Rigor pedagógico, en coherencia con la epistemología de la materia y los principios educativos universales y específicos.
2	Adaptación de los aprendizajes al desarrollo madurativo, conocimientos previos, necesidades educativas e intereses del alumnado.
3	Equilibrio entre la <u>introducción progresiva</u> de contenidos nuevos y el <u>tratamiento en espiral</u> de los contenidos más significativos.
4	Graduación de los aprendizajes, permitiendo distintos niveles de consecución de los objetivos marcados.

3.1. OBJETIVOS DE LA PD (O)

Los objetivos que aquí aportamos **sintetizan** las **capacidades específicas** y las **competencias transversales** que queremos que el alumnado alcance en la materia, como resultado del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Su **función** es **orientar** la enseñanza, **integrando** los **Objetivos de etapa OE**, las **Competencias clave CC**, el **Perfil de Salida PS** y los **Elementos transversales ET** del Currículo, **relacionándolos** con las **Competencias específicas CE** de la materia y, por ende, con los **Criterios de evaluación V**, y **adaptándolos** a las características específicas del alumnado, en una propuesta didáctica continua, coherente, cuantificable y evaluable. Hacen referencia a facultades **cognoscitivas** (1), a habilidades **analíticas y expresivas** (2), al **razonamiento lógico** (3), a **valores y actitudes** (4, II), a destrezas **productivas** (III) y a competencias **intrapersonales** (I) y **socio-afectivas** (II), admitiendo una secuenciación progresiva en distintos niveles y grados (ver PA):

O	Objetivos de la PD (O) y relación con el Currículo:	OE	CC	ET/PS
Capacidades específicas				
1	Valorar la importancia del pensamiento filosófico como práctica intelectual que contribuye a la mejora y bienestar social y al pleno desarrollo de la identidad y conciencia individual y como fuente de conocimiento; conocer gradualmente las principales concepciones y postulados filosóficos, analizándolos críticamente en función de su contexto y época; y apreciar el discurso filosófico como parte del patrimonio inmaterial universal, contribuyendo a su divulgación y respeto (Saber filosófico ; relación con Competencias específicas CE 1, 2-5).	b f h j m	STEM CPSAA CCEC	1 d g j
2	Valorar la importancia del lenguaje como medio de expresión y de conocimiento; emplearlo, oralmente y por escrito, con corrección y precisión, para interpretar y explicar referentes filosóficos de complejidad progresiva; y exponer y debatir conceptos e ideas filosóficas básicas y abordar preguntas radicales, de manera efectiva para la comunicación; (Capacidad analítica y expresiva ; CE 3, 1-2).	b h i	CCL CE CPSAA	1 j
3	Desarrollar gradualmente la capacidad reflexiva, el raciocinio y habilidades intrapersonales para interactuar con el medio físico, social y cultural con autonomía, responsabilidad y sentido crítico; y adquirir una actitud constructiva y crítica, fundamentada en el uso de la razón y la argumentación, para analizar referentes filosóficos de com-	b f e g	STEM CE CCEC	3 d g-



	plejidad progresiva, investigando, documentándose y evaluando críticamente los resultados (Razonamiento lógico; CE 1-3, 4-5).			j
4	Conocer las interacciones del conocimiento filosófico con otras esferas del saber, como es la investigación científica, la práctica artística y la conciencia colectiva, y evaluarlas críticamente, en función de su contexto y fines, a partir de unos principios epistemológicos y éticos universales (Interdisciplinariedad; CE 5, 1-4).	f e	CE STEM CCEC	1 - -
Competencias transversales				
I	Valorar el saber como medio de enriquecimiento personal y como bien universal; desarrollar progresivamente habilidades cognitivas y la capacidad de estudio y trabajo, transformando, con perseverancia y sentido crítico, la información en conocimiento; y emplear los aprendizajes adquiridos para optimizar los propios recursos y para incrementar las expectativas académicas y perspectivas profesionales (Aprendizaje; V I, CE 1-5).	b f	CCEC CE	1- 5 j
II	Valorar la diferencia fisiológica y cultural y respetar la igualdad, abandonando prejuicios, estereotipos y roles heredados; integrarse positiva y activamente en la comunidad educativa, desarrollando progresivamente el equilibrio emocional y una conciencia cívico-social basada en el ejercicio democrático y el respeto de los derechos; asumir los principios del desarrollo sostenible, preservando nuestro hábitat, las condiciones de vida y los recursos vitales; y adoptar una disposición a una vida física y mental saludable, valorando críticamente los estereotipos sociales y los hábitos dirigidos relacionados con el consenso, la salud y el consumo (Convivencia; V II, CE 1-5).	a c d k	cc	2 3 4 5 a- e h
III	Valorar las tecnologías de la información y la comunicación como fuente de conocimiento, como instrumento productivo y como medio de interacción social; conocer progresivamente los aspectos técnicos y procedimientos básicos necesarios para elaborar trabajos académicos; y utilizarlas de forma relevante, haciendo uso responsable de los recursos tecnológicos disponibles (Digitalización; V III, CE 1-5).	e h I	CD CPSAA CCL	1 3 f j
OE: Objetivos de etapa / CC: Comp.clave / ET: Elem. transversales / PS: Perfil de salida				

3.2. DESARROLLO Y EVALUACIÓN DE LAS CC

Siguiendo las recomendaciones de la CE y con el fin de enriquecer el proceso de enseñanza y lograr una evaluación más objetiva, concretamos los DO aportando unos **descriptores específicos (d)**, diseñados a partir de las dimensiones de cada competencia y su relación con los contenidos de la materia, que integramos en nuestros objetivos y nos servirán como **criterios de calificación** de los instrumentos de evaluación planteados:

CC	Descriptores complementarios (d) para el desarrollo y evaluación de las CC en el área / rel.DO
CCL	a. Competencia en comunicación lingüística C
CON- CEP- TUAL	1. Adquirir progresivamente la terminología específica de la materia y el uso filosófico del lenguaje (CCL1-5).
ACTI- PROCEDIME- NTAL	2. Analizar referentes filosóficos, de complejidad progresiva, procedentes de diferentes contextos y épocas, identificando sus significados y sintetizando sus postulados (CCL2-3). 3. Expresarse con precisión y corrección, oralmente y por escrito, empleando el razonamiento lógico y participando en debates y dinámicas de grupo (CCL1).
ACTI- PROCEDIME- NTAL	4. Valorar la importancia del lenguaje, seleccionando y constatando la información y adecuando los significantes a los fines de la comunicación (CCL1-5).
STEM	b. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería
CONCEP- TUAL	1. Conocer gradualmente las interacciones del pensamiento filosófico con la investigación científica, el desarrollo tecnológico, los principios éticos y la vida cotidiana, de diferentes contextos y épocas (STEM1-2, 5).



PROCEDIMENTAL	2. Aplicar el razonamiento lógico y el método filosófico para entender la realidad y para abordar cuestiones filosóficas desde la indagación y la argumentación, con rigor conceptual y objetividad (STEM1-2).
ACTITUDINAL	3. Valorar críticamente las relaciones entre la filosofía, la ciencia y la tecnología, en función de su contexto y fines y desde unos principios epistemológicos y éticos universales (STEM1-2, 4-5). 4. Apremiar el saber filosófico como una actividad intelectual que amplía el conocimiento y enriquece nuestra experiencia (STEM1-5).
CD	c. Competencia digital
CONCEPTUAL	1. Conocer procedimientos informáticos sencillos de edición de texto, de diseño de presentaciones y de búsqueda de contenidos específicos para elaborar, presentar y defender trabajos, adaptándolos a los fines de la materia (CD2-4). 2. Conocer los derechos, libertades y obligaciones del usuario en el mundo digital (CD3-4).
PROCEDIMENTAL	3. Emplear las TIC para localizar información relevante, para elaborar trabajos académicos y para formar opiniones y documentar proyectos (CD1-5). 4. Analizar e interpretar la información que obtiene, seleccionando las fuentes y constatando la veracidad de sus contenidos (CD1).
ACTITUDINAL	5. Desarrollar una actitud crítica hacia las TIC, valorando sus posibilidades y haciendo uso responsable de los recursos tecnológicos disponibles (CD1-5).
CPSAA	d. Competencia personal, social y de aprender a aprender
CONCEPTUAL	1. Conocer gradualmente las principales concepciones y postulados filosóficos, empleando técnicas de estudio y estrategias de selección de las fuentes y aprendiendo de forma autónoma (CPSAA1, 4-5).
PROCEDIMENTAL	2. Realizar las actividades con responsabilidad, constancia y disciplina, organizando las tareas, planificando los tiempos y evaluando los aprendizajes adquiridos (CPSAA4-5). 3. Aplicar lo aprendido para adquirir progresivamente las capacidades y destrezas propias del área y para aportar soluciones en otros ámbitos de estudios y en la vida cotidiana (CPSAA3-5).
ACTITUDINAL	4. Tomar conciencia de las propias capacidades y limitaciones (CPSAA1, 4). 5. Valorar las posibilidades actuales, los recursos disponibles y el conocimiento que se brinda (CPSAA1, 4-5). 6. Desarrollar el sentido de la responsabilidad, la curiosidad intelectual, la motivación para aprender y la capacidad para trabajar en equipo (CPSAA1-5). 7. Valorar el entorno y los recursos disponibles, contribuyendo a su conservación y mejora; y adoptar hábitos de higiene y cuidado personal y una disposición a una vida física y mental saludable (CPSAA2).
CC	e. Competencia ciudadana
CONCEPTUAL	1. Conocer progresivamente el contexto histórico de las principales concepciones filosóficas y analizar críticamente su incidencia en el pensamiento, en otras esferas del saber y en la sociedad (CC1-4). 2. Entender la sociedad actual y valorar sus logros y carencias, para así contribuir a su mejora (CC1-4).
PROCEDIMENTAL	3. Participar responsablemente en actividades en el aula y el centro, interactuando con el grupo desde la autonomía, la tolerancia y el respeto (CC1-2). 4. Desarrollar competencias cívicas y habilidades sociales para el dialogo y la convivencia, de acuerdo con principios éticos y democráticos (CC1-3).
ACTITUDINAL	5. Respetar las normas de convivencia y seguir las indicaciones del profesor (CC1-3). 6. Apremiar la diferencia -física, social, cultural, identitaria- y valorar la igualdad, rechazando actitudes discriminatorias y excluyentes (CC1-3).
CE	f. Competencia emprendedora
CONCEPTUAL	1. Identificar las fuerzas e intereses que impulsan la investigación científica, el avance tecnológico y la producción artística al servicio de la industria cultural y valorar críticamente su incidencia en la sociedad y en la construcción colectiva de los referentes culturales (CE1).
PROCEDIMENTAL	2. Desarrollar progresivamente la iniciativa personal, la autonomía, la responsabilidad y el espíritu crítico a través de sus trabajos e intervenciones (CE2-3). 3. Elaborar trabajos y proyectos, seleccionando fuentes relevantes, fijando objetivos, planificando el proceso y evaluando objetivamente los resultados (CE1, 3).
ACTITUDINAL	4. Mostrar interés por la innovación, la creatividad y la originalidad (CE1, 3). 5. Desarrollar el autoconocimiento, la inteligencia emocional y un autoconcepto realista (CE2).



CCEC	g. Competencia en conciencia y expresión culturales	
CON- CEP- TUAL	1.	Conocer progresivamente y analizar críticamente diferentes concepciones estéticas y manifestaciones artísticas, en función de su contexto histórico-social y objetivos (CCEC1-2).
PROCEDIME- NTAL	2.	Desarrollar la creatividad y la iniciativa personal y estimular la sensibilidad y la originalidad a través de actividades individuales e intervenciones colectivas, fijando objetivos, planificando el proceso, empleando el lenguaje de forma creativa, buscando propuestas originales y evaluando los resultados objetivamente (CCEC3-4).
ACTITUDINAL	3.	Valorar el patrimonio inmaterial en todas sus dimensiones -pensamiento, saber científico, concepciones estéticas..., respetando la libertad de expresión y el derecho a una identidad cultural propia y contribuyendo a su respeto y divulgación (CCEC1-2).
	4.	Valorar la importancia del pensamiento filosófico como práctica cultural que contribuye a la mejora y bienestar social y al pleno desarrollo de la identidad y conciencia individual (CCEC1-3).

3.3. UNIDADES Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN BÁSICOS Y COMPLEMENTARIOS

Las **Unidades didácticas C** que proponemos (tabla 3.3.1), son los instrumentos que emplearemos para desarrollar progresivamente las capacidades **01-04** y las competencias **0I-0III** programadas. *Integran* los elementos del Currículo y los *secuencian* siguiendo los *principios de diseño programático* expuestos al principio de este apartado (los contenidos en gris son complementarios y se imparten en función del ritmo de desarrollo de la PD y de los intereses e implicación del alumnado; **en azul, contenidos transversales que se imparten en las sesiones prácticas a lo largo de todo el curso**).

Nuestros **Criterios de calificación I** son los descriptores **d** asociados a cada Criterio de evaluación **V** del Currículo; indican el grado de adquisición de los objetivos programados **01-04** (y, por tanto, de las competencias específicas **CE**, tabla 3.1), se cuantifican a partir de las actividades realizadas y los comportamientos observados y los empleamos para evaluar el *empeño* en la movilización de conocimientos, destrezas, valores y actitudes por parte del alumnado para desenvolverse en las situaciones de aprendizaje planteadas y adquirir los aprendizajes relacionados con los Saberes Básicos **SB**, que son sus referentes.

3.3.1. FILOSOFÍA / 4º ESO _Unidades y Criterios de evaluación y de calificación			
Saberes básicos SB	Unidades programadas C	Criterios de eval. V / relación con d	O / DO
A1. Qué es la filosofía. A2. Disciplinas filosóficas. A3. El diálogo argumentativo y sus amenazas: falacias y negacionismos, entre otras. B1. Monismos vs dualismos. B2. Naturaleza y cultura. B3. Individuo y sociedad.	1. Filosofía Racionalidad teórica y racionalidad práctica. Ramas filosóficas. Hª de la filosofía. Del mito a logos. Filosofía y otros modos de saber. 2. Metafísica Las cuestiones filosóficas. Doctrinas filosóficas más relevantes sobre la naturaleza, constitución y estructura de la realidad, desde la filosofía antigua hasta la moderna. Los límites de la metafísica. 3. Antropología El ser humano. Principales reflexiones antropológicas en el ámbito de la historia de la filosofía. 4. Epistemología Origen y límites del conocimiento. Planteamientos filosóficos más importantes sobre la naturaleza y la constitución del conocimiento humano. 5. Psicología La personalidad. Principales teorías psicológicas de la personalidad. Desarrollo de la identidad personal. Motivación, emociones y sentimientos.	1.1 Reconocer los factores históricos y demostrar un conocimiento práctico de los procedimientos elementales de la investigación filosófica, a través de la identificación de fuentes fiables, la búsqueda eficiente y segura de información, tanto digitalmente como a través de medios más tradicionales (d: a1-2, b2, c1-5, d1, e1, f3, g3-4). 1.2 Desarrollar una actitud indagadora, autónoma y activa en el ámbito de la reflexión filosófica, mediante el diseño y elaboración de trabajos de investigación, disertaciones, dilemas morales, comentarios de texto u otros (a1-3, b4, c3-4, d2-3, f2-3, g3-4). 2.1 Reconocer la radicalidad y trascendencia de los problemas filosóficos, mediante la formulación, reconocimiento y análisis de los mismos, a través del trabajo con textos y otros medios de expresión, tanto filosófica como literaria, histórica, científica, artística o de cualquier otro ámbito cultural (a1-3, b1-4, d3, f3, g3-4). 3.2 Reconocer y evitar dogmatismos, falacias y sesgos como contenidos de opiniones, ideas y creencias, comprendiendo la naturaleza de los mismos (a3, b2, b4, c5, d3, e1-2, e6, f1-2, g3-4).	01-2 03-4 VI-III CCL1-3,5 STEM1 CD1,3 CPSAA2,5 CC1,3-4 CE3 CCEC1



B4. Deter-minismo y libertad. B5. Gené-tica y ambiente.	6. Sociología La dimensión social del ser humano. Individuo, civilización y cultura. El ser humano en la era mediática. 7. Estética La dimensión cultural del ser humano. Catego-rías estéticas. Expresividad, creatividad e ima-ginación. Patrimonio artístico y cultural.	5.1 Afrontar temas complejos de carácter funda-mental y de actualidad ética y política, de modo interdisciplinar y transformador, utilizando con-ceptos e ideas desde una perspectiva filosófica crítica (a1-2, b3-4, d3, e4-6, f2-3, g3-4).	
C1. Qué es la ética. C2. Principales corrientes éticas. C3. El principio de respon-sabilidad. D1. Qué es la política. D2. Animal político versus contractualismo. D3. Las diferentes formas de gobierno. D4. Justicia y derecho. D5. Los derechos humanos y su actualización. B6. Bioconservadurismo versus transhumanismo. C4. La bioética. C5. La ética ambiental. C6. Éticas profesionales: ética médica, ética de los negocios, ética periodística, ética jurídica, entre otras. C7. La tolerancia y sus ame-nazas: machismo, homofobia, racismo, xenofobia, aporofobia, entre otras. D6. Problemas políticos inter-nacionales: globaliza-ción, migraciones, narcotrá-fico, prostitución, cambio cli-mático, armamentismo, guerras, trata de personas, entre otros. D7. El feminismo y la brecha de género. D8. La democracia y sus amenazas: demagogia, co-rrupción, autoritarismo, tota-litarismo, entre otras.	8. Ética Ética y moral. Dere-chos y obligaciones. Planteamientos éti-cos más relevantes en la Hª de la filoso-fía. 9. Política El origen del Estado Moderno. Los dife-rentes sistemas polí-ticos. Las ideologías modernas. El fin de los grandes relatos. 10. Reflexiones éti-cas Documentación, re-flexión y debate so-bre temas éticos rele-vantes y controverti-dos de nuestro tiempo respecto al cuerpo, la identidad personal, la autode-terminación del gé-nero, la ética profes-ional, el ecosistema, los animales, etc. 11. Reflexiones po-líticas Documentación, refle-xión y debate sobre cuestiones políticas contemporáneas: dis-cursos discriminato-rios y excluyentes, ra-dicalización e inte-grismo, corrupción, in-justicia, desigualdad, inmigración, conflic-tos bélicos, etc.	1.1 Reconocer los factores históricos y demostrar un co-nocimiento práctico de los procedimientos elementales de la investigación filosófica, a través de la identificación de fuentes fiables, la búsqueda eficiente y segura de in-formación, tanto digitalmente como a través de medios más tradicionales (d: a1-2, b2, c1-5, d1, e1, f3, g3-4). 1.2 Desarrollar una actitud indagadora, autónoma y ac-tiva en el ámbito de la reflexión filosófica, mediante el diseño y elaboración de trabajos de investigación, diser-taciones, dilemas morales, comentarios de texto u otros (a1-3, b4, c3-4, d2-3, f2-3, g3-4). 3.1 Construir argumentos, orales y escritos, acerca de problemas filosóficos de nuestro tiempo, mediante el uso de normas lógicas y argumentativas (a1, a3, b2, c5, d3, e3-4, f2-3, g3-4). 3.2 Reconocer y evitar dogmatismos, falacias y sesgos como contenidos de opiniones, ideas y creencias, com-prendiendo la naturaleza de los mismos (a3, b2, b4, c4-5, d3, e1-2, e6, f1-2, g3-4). 4.1 Reconocer la importancia de la cooperación, el com-promiso con la verdad, el respeto a la pluralidad, la di-versidad y el rechazo de toda actitud discriminatoria o arbitraria, en la práctica argumentativa y el diálogo con los demás, analizando conflictos actuales que afectan a la realidad de nuestro tiempo y discriminando las fala-cias y errores argumentativos en las informaciones de los medios de comunicación (a3-4, b2-3, c4-5, d6, e1-6, f1-2, g4). 4.2 Promover el contraste e intercambio de ideas y el ejercicio de una ciudadanía activa y democrática, parti-cipando en actividades grupales y del diálogo racional, respetuoso, abierto y constructivo, acerca de cuestiones y problemas filosóficos actuales (a3, b2, c4, d4, d6, e3-6, f2, g4). 5.1 Afrontar temas complejos de carácter fundamental y de actualidad ética y política, de modo interdisciplinar y transformador, utilizando conceptos e ideas desde una perspectiva filosófica crítica (a1-2, b3-4, d3, e4-6, f2-3, g3-4). 5.2 Desarrollar el propio juicio y la autonomía moral me-diante el análisis filosófico de problemas éticos y políticos fundamentales y de actualidad, argumentando, expo-niendo y sometiendo al diálogo con los demás las propias tesis al respecto (a2-3, b1-2, d1, d3, e1-4, f2, g4).	O1-2 O3-4 VI-III CCL1-3,5 STEM1 CD1,3 CPSAA4-5 CC1-3 CE3-4 CCEC1,4

Asimismo, con el fin de diferenciar entre distintos niveles de desarrollo de los objetivos programados y lograr así una evaluación del proceso de aprendizaje más objetiva, añadimos unos **criterios de calificación complementarios Ic** (tabla 3.3.2), formulados a partir de los descriptores **d** de las CC; son especificaciones de los criterios de evaluación complementarios **Vc**, miden el grado de consecución de los objetivos programados O1-4 y OI-III y están asociados a *contenidos comunes*, imprescindibles en el área y propios de la etapa educativa:



3.3.2. FILOSOFÍA / 4º ESO_ Elementos Complementarios

Contenidos compl. Cc	Criterios de eval. compl. Vc y peso %	Criterios de calificación compl. Ic / relación con d
- Motivación para el estudio, responsabilidad e implicación en las tareas. - Participación activa y responsable en las actividades de clase. - Lectura y comentario de textos, de complejidad progresiva, y análisis de significados. - Expresión verbal correcta y aplicación de la terminología básica de la materia. - Interpretación y valoración personal, argumentada. - Aplicación de los aprendizajes y valoración de su importancia. - Auto-evaluación, razonamiento lógico y capacidad crítica. - Valoración de la importancia del pensamiento filosófico. (Aprendizaje)	I. Mostrar interés hacia la materia y motivación para aprender; participar en las actividades en clase asumiendo las propias obligaciones y mostrando interés, iniciativa y sentido crítico; realizar las tareas con implicación, constancia y responsabilidad; aplicar los aprendizajes adquiridos para resolver problemas en múltiples situaciones y contextos; reflexionar sobre los resultados, evaluando el propio trabajo; emplear el lenguaje con propiedad, adaptándose a los requisitos de la comunicación; y valorar la información que se brinda y los recursos disponibles (obj: OI). Peso Vc I: 40%	- Aporta los materiales necesarios para el trabajo en clase (d: d2, d6, f2). - Atiende y participa activamente en el aula, mostrando iniciativa, respeto y sentido crítico (d2, d6, e3, f2). - Emplea técnicas de estudio y estrategias de búsqueda y asimilación de contenidos (a1-2, b1-2, c1, c3, d1, d6, e1, f1, g1). - Analiza textos y referentes filosóficos, interpreta sus significados y argumenta de forma racional (a1, a3, b2, c3, d1-d3, e1, f1, g4). - Evalúa los resultados objetivamente, aportando propuestas de mejora (d2, d4 f3, g2). - Emplea correctamente el lenguaje y la terminología específica de la materia (a1, a3-4). - Valora la información y los recursos que se le brindan y muestra interés por el aprendizaje (a4, b4, c5, d5, g3-4).
- Aceptación y respeto hacia los demás y convivencia positiva en el aula. - Consumo sostenible y conservación de recursos. - Actitud crítica ante hábitos dirigidos y discursos discriminatorios y sexistas. (Convivencia).	II. Respetar las normas de convivencia del aula y del centro y los derechos de los miembros de la comunidad educativa, controlando sus emociones y rechazando conductas discriminatorias y excluyentes; contribuir a la conservación del entorno educativo y de los recursos y disponibles; y adoptar hábitos de consumo sostenible y de cuidado y salud corporales, mostrando actitudes reflexivas ante los hábitos dirigidos, las falacias argumentativas y los estereotipos sociales (obj: O II). Peso Vc II: 40%	- Respeto las normas de convivencia y los derechos de los miembros de la comunidad educativa (d6, e3-6, f3). - Valora la diferencia -física, social, cultural, identitaria-, y rechaza actitudes discriminatorias (d6, e3-6, f5). - Respeto el entorno y contribuye a la conservación de los recursos disponibles (d5, d7). - Adopta hábitos de higiene y cuidado personal y una disposición a una vida física y mental saludable (d7).
- Búsqueda y selección de información relevante y construcción autónoma de aprendizajes. - Uso eficaz de las TIC para la realización de las actividades. (Digitalización).	III. Emplear las TIC para localizar información relevante, para elaborar trabajos y para diseñar presentaciones y proyectos; y desarrollar una actitud crítica hacia el universo mediático, valorando sus posibilidades, seleccionando críticamente sus contenidos y haciendo uso responsable de los recursos disponibles (obj: O III). Peso Vc III: 20%	- Localiza información procedente del contexto cotidiano y académico, seleccionando y constatando sus contenidos (a2, b1, c1-5, d1, d5). - Usa software y hardware adecuado para elaborar trabajos y para documentar proyectos (c3-5, f3, g1). - Conoce sus derechos y obligaciones como usuario y hace uso seguro y responsable de los recursos informáticos disponibles (c2, c5).

3.3.3. FILOSOFÍA / 4º ESO_ Temporalización

1º Trimestre	2º Trimestre	3º Trimestre
1. Filosofía	4. Epistemología	7. Estética
2. Metafísica	5. Psicología	8. Ética
3. Antropología	6. Sociología	9. Política
10. Reflexiones éticas	11. Reflexiones políticas	



4. METODOLOGÍA

Para lograr estas capacidades y competencias en el aula, partimos de **(a)** los *elementos prescriptivos del currículo* y **(b)** las *características específicas del alumnado*; **(c)** establecemos *principios metodológicos*, basados en la *globalización, secuenciación e individualización* de los aprendizajes; **(d)** proponemos un *enfoque analítico y reflexivo*, donde el alumnado aborda el lenguaje filosófico desde la *investigación, interpretación y reflexión*; **(e)** fomentamos *aprendizajes activos, constructivos, cooperativos, transferibles y transversales* y **(f)** estimulamos el *desarrollo de las competencias*, mediante *situaciones* que contribuyan a desarrollar la *expresividad, el aprendizaje y el juicio crítico*.

4.1. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Principios metodológicos de la PD	
1	<i>Partir del nivel de desarrollo, características e intereses del alumnado, relacionando los nuevos aprendizajes con sus conocimientos previos y perfiles cognitivos.</i>
2	<i>Promover la coherencia, utilidad y transferencia de los nuevos aprendizajes, contextualizándolos a los diferentes ámbitos del saber y a la vida cotidiana y relacionándolos con los contenidos de otras materias y ámbitos.</i>
3	<i>Facilitar el desarrollo de las competencias, proporcionando situaciones de aprendizaje en las que el alumnado pueda activar sus conocimientos, habilidades y capacidades.</i>
4	<i>Fomentar la disposición para aprender, creando contextos en los que el alumnado pueda comprobar la importancia, interés y aplicación de lo aprendido y aprender de manera autónoma.</i>
5	<i>Estimular la iniciativa personal, responsabilidad, sentido crítico y autonomía del alumnado, mediante estrategias reflexivas individuales (investigación, reflexión, autoevaluación) y grupales (exposición, debate, coevaluación, heteroevaluación).</i>
6	<i>Promover la participación, integración, interacción del alumnado y el respeto a la diferencia mediante metodologías de aprendizaje cooperativo.</i>
7	<i>Atender a la diversidad del alumnado, tanto en su ritmo de aprendizaje como en sus capacidades y destrezas, adaptando el proceso de enseñanza a sus necesidades, posibilidades e intereses.</i>
8	<i>Utilizar métodos expositivos innovadores y medios interactivos para la búsqueda de información y la creación de contenidos digitales, dinamizando el proceso de enseñanza y agilizando el tiempo y la elaboración de los aprendizajes.</i>
9	<i>Emplear procedimientos de observación de comportamientos, de orientación académica y profesional, de acercamiento a los problemas que afectan al alumnado.</i>
10	<i>Impulsar aprendizajes transversales de carácter instrumental (fomento de la lectura, comprensión y expresión oral y escrita, comunicación audiovisual, TIC), la Educación en valores (convivencia, igualdad, no discriminación, salud, consumo responsable, desarrollo sostenible) y la competencia cultural y artística del alumnado (análisis de referentes artísticos, valoración y conservación del patrimonio histórico, artístico, cultural), a través de las actividades y la convivencia en el aula¹⁶.</i>
11	<i>Crear un clima de libertad, basado en la confianza, el respeto y el afecto, que constituya un factor desinhibidor y estimulante para el desarrollo de la personalidad.</i>

¹⁶ LOE, Art.24.7



4.2. ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS METODOLÓGICAS (E)

Estos principios se materializan empleando las estrategias metodológicas específicas de cada unidad, que podemos sintetizar así:

E	Estrategias y técnicas metodológicas de aula (E)
a	<i>Presentación de aprendizajes</i> (objetivos, contenidos y evaluación de la situación de aprendizaje y su relación con los elementos del currículo).
b	<i>Evaluación de conocimientos previos</i> (evaluación inicial al inicio del curso, diagnóstico al comienzo de cada UD).
c	<i>Contextualización y motivación</i> (relación de los aprendizajes con conocimientos previos y experiencias compartidas. Importancia, aplicación y posibilidades. Origen y evolución).
d	<i>Consolidación de aprendizajes adquiridos y adquisición de nuevos aprendizajes</i> (exposición progresiva con el apoyo de textos, mapas conceptuales, material multimedia, búsquedas online, etc.).
	<i>Planteamiento de actividades de desarrollo, diferenciadas y adaptadas</i> (selección, planificación, exploración, investigación, elaboración...).
e	<i>Diseño de situaciones de aprendizaje</i> (contextualizadas a los diferentes ámbitos de la vida cotidiana del alumnado, integrando nuestros principios metodológicos, favoreciendo la aplicación de lo aprendido y facilitando la adquisición de nuevos aprendizajes) ¹⁷ .
f	<i>Síntesis de aprendizajes</i> (exposición, reflexión, debate, autoevaluación, coevaluación).
g	<i>Lectura y análisis de referentes filosóficos</i> (selección, análisis, interpretación, valoración...).
i	<i>Dinámicas de grupos y debates</i> (selección de temas, documentación, argumentación, feedback, interacción moderada).
j	<i>Estrategias de seguimiento y evaluación</i> (observación de comportamientos, evaluación del aprendizaje, evaluación de la enseñanza).

4.3. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Para impartir la materia emplearemos unos recursos didácticos en formato digital, elaborados y/o recopilados por el profesor, con el **objetivo de garantizar una enseñanza de calidad y responder a la diversidad** de intereses, estilos de aprendizaje y necesidades educativas, enriqueciendo la experiencia en clase y estimulando la motivación para aprender.

Las unidades, elaboradas por el profesor, se pondrán a disposición del alumnado a través del Aula virtual en la plataforma *EducamosCLM*, donde el alumnado tendrá que acceder, al menos, al inicio de cada unidad, para visualizar los contenidos de carácter obligatorio y los instrumentos de evaluación, y al final del 1^{er} y 2^o trimestre, para cumplimentar el formulario de la *Heteroevaluación*. También entregará, preferiblemente por esta vía y en formato digital, las actividades teóricas y podrá ver notificaciones importantes.

4.4. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (A)

Las diferentes tareas, individuales y colectivas, que ha de realizar el alumnado, con el apoyo del profesor, para desarrollar tanto los aprendizajes propuestos, como las capacidades y competencias programadas, son nuestros **Instrumentos de evaluación IE**, que aquí clasificamos por su tipología. Se han diseñado para asegurar la adquisición de los objetivos,

¹⁷ DCCM, Anexo III.



impulsando diferentes tipos de aprendizajes propios de la materia, y para favorecer el desarrollo de las competencias, potenciando la *iniciativa personal*, la *capacidad reflexiva* y el *sentido crítico* del alumnado, la *interacción entre los componentes del grupo*, la *empatía*, *tolerancia intelectual*, *respeto por la diferencia*; el *conocimiento y apreciación del entorno físico* y la *integración de las nuevas tecnologías*.

Cada tarea concreta los contenidos que son sus referentes, los descriptores de las competencias que pretende desarrollar y los *criterios de calificación* aplicarles, así como los *recursos* materiales, didácticos, metodológicos... necesarios. En su diseño hemos seguido criterios de *secuenciación* (coherencia con el eje temático y la capacidad del alumnado), *diferenciación* (de dificultad graduada), *accesibilidad* (enunciados claros y específicos) y *transferibilidad* (aplicables a múltiples situaciones y contextos).

Tipificación de actividades de aprendizaje del alumnado (A)	
D	De Desarrollo : trabajos elaborados por el alumnado que facilitan la asimilación de los aprendizajes y el desarrollo de las capacidades que plantea cada unidad. Pueden estar graduadas en nivel básico (Dm), medio (Dc) y avanzado (Da).
E	De Asimilación : pruebas objetivas de evaluación, tipificadas (tests, cuestionarios, exámenes) o informales (entrevistas, mapas conceptuales, debates...), que miden el nivel de conocimiento, comprensión y aplicación de los contenidos mínimos (Em) y del conjunto (Ec).
A	De Ampliación
R	De Refuerzo
actividades de desarrollo que consolidan distintos niveles de consecución de las capacidades, para alumn@s con ritmos de aprendizaje diferenciados.	
T	De Investigación : actividades abiertas, dirigidas generalmente al desarrollo de las competencias cultural, digital y para aprender a aprender.
P	De Reflexión : exposiciones y debates que impulsan la capacidad argumentativa, el sentido crítico, la expresión verbal y el uso de la terminología específica del área.
O	Comentario de texto : lecturas que agilizan la selección de información, la lectura comprensiva, la expresión escrita y el proceso de aprendizaje, permitiendo el contacto directo con el pensamiento de los filósofos más destacados.
C	Complementarias : actividades que integran contenidos complementarios y contribuyen al desarrollo de las competencias dentro del horario lectivo en el centro.
AE	Extraescolares : actividades que potencian principalmente la competencia cultural, en contextos reales.
I	De Diagnostico Inicial : actividades de diagnostico y cuestionarios breves, cuyo objetivo es detectar conocimientos previos y necesidades educativas específicas.
M	De Motivación : actividades de participación que buscan suscitar la curiosidad y el interés.
K	De Co-, Auto- y Heteroevaluación : cuestionarios completados por el alumnado.

- Las actividades **D**, **E** y son tareas de clase obligatorias y evaluables para todo el alumnado.
- Las **A** y **R** son obligatorias y evaluables cuando así lo determine el profesor. Se hacen en clase y en casa.
- Las **T**, **P**, **O**, **C** y **AE** son optativas y evaluables para todo el alumnado. Las T, P y O se plantean en clase y en casa y las C en el centro.
- Las **I**, **M** y **K** son tareas de clase obligatorias y no evaluables (se valora positivamente la participación).

4.5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

La actividad complementaria que proponemos es optativa y evaluable, se diseña para enriquecer el proceso de enseñanza/aprendizaje, pretende complementar el desarrollo de las



competencias del alumnado con aprendizajes relacionados con la lectura de referentes filosóficos de complejidad progresiva, tiene lugar en el aula y se realiza en el marco temporal de la UD que la propone:

Actividad	Comentario de texto (proyectos individuales)
Tipología	Complementaria
Dptos. implicados	ÁREA DE FILOSOFÍA
Prof. responsables	Antonis Karagkounis
Fecha / duración	Todo el curso, 1/Unidad
Lugar de realización	Aula
Materia / Grupo/s	Filosofía / 4º de la ESO
Objetivos	a) Familiarizarse con el pensamiento de los autores más destacados, como Platón, Aristóteles, Descartes, Kant, Nietzsche, etc. b) Desarrollar la comprensión lectora y la expresión escrita.
Contenidos	- Lectura y análisis de fragmentos de textos filosóficos de complejidad progresiva. - Redacción de comentario y presentación de trabajos.
Recursos	Bibliografía específica y materiales diversos, según cada proyecto.

Su realización **dependerá** del ritmo de desarrollo de la programación y de la implicación del alumnado, por este orden.

4.6. INTERDISCIPLINARIEDAD Y COORDINACIÓN INTERDEPARTAMENTAL

Desde el área de Filosofía nos coordinamos con los especialistas de áreas y materias afines (Dpto. Sociolingüístico, científico), para programar y secuenciar los contenidos comunes y para plantear actividades interdisciplinares que estimulen el desarrollo y uso de las competencias.

4.7. ATENCIÓN A LAS FAMILIAS

Las familias del alumnado recibirán información periódica acerca del rendimiento, dificultades educativas, comportamiento y posibles problemas personales de sus hijos, con el objetivo de lograr una educación de calidad.

El intercambio de información con las familias se realizará preferiblemente a través del módulo "Seguimiento educativo" de la plataforma "Educamos CLM", la agenda escolar, la línea telefónica del centro y la *hora de atención a padres*. Los padres y las madres de nuestro alumnado que deseen ser atendidos en persona, pueden hacer uso de ese recurso, solicitando cita previa, todos los viernes, de 09:25 a 10:20 h.

4.8. ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS, AGRUPAMIENTOS Y ESPACIOS

Este aspecto tendrá que contribuir al desarrollo de la programación, adaptándose a las medidas organizativas del centro y a la metodología de aula.

Las **agrupaciones** se diversificarán según la tarea a realizar y criterios de *heterogeneidad* (en cuanto a capacidades intelectuales, aspectos culturales, creencias...), *aprendizaje cooperativo* e *inclusión educativa*; de manera que favorezcan la *atención* y *rendimiento* del alumnado, la *intervención* del profesor, la *cohesión* del grupo y la *optimización* de recursos.



Asimismo, los **espacios** para impartir la docencia se seleccionarán de manera que permitan el desarrollo de esta programación, faciliten la interacción del grupo en las sesiones prácticas y eviten las interferencias, distracciones y dispersión del grupo en las sesiones teóricas; de forma que cualquier entorno que contribuya a este fin, podrá utilizarse para dinamizar el aprendizaje y estimular el uso de las capacidades en escenarios reales.

El profesor designará, cuando sea necesario, alumnos que se encargarán de coordinar tareas de moderación, de documentación y de organización. El alumnado que de forma reiterada no siga las instrucciones del profesor, será apartado de los grupos de trabajo.

4.9. INCLUSIÓN EDUCATIVA EN EL AULA

La disposición DIE que regula la inclusión educativa en los centros públicos de C-LM, contempla un conjunto de actuaciones y medidas dirigidas a identificar y superar las barreras para el aprendizaje favorecer la participación y el progreso educativo de todo el alumnado, teniendo en cuenta las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones personales, sociales y económicas, culturales y lingüísticas; de manera que tod@s puedan alcanzar el máximo desarrollo posible de sus potencialidades y capacidades personales.

La evaluación inicial, la evaluación continua, la coordinación con el Dpto. de orientación, el tutor, el equipo docente y las familias y el análisis de las características específicas del alumnado son **procedimientos** que permiten identificar niveles, destrezas, estilos y barreras de aprendizaje y evaluar la diversidad en el aula, estableciendo las respuestas necesarias en cada caso.

Una vez definidas dichas necesidades, adoptamos unas **medidas** de inclusión educativa (G), de acuerdo con los principios generales de *igualdad, normalización, inclusión y no discriminación*, y los específicos del DIE¹⁸:

Medidas individualizadas	Medidas de Inclusión Educativa ¹⁹ adoptadas en de materia (G)	G
a) Adaptaciones de acceso que supongan modificación o provisión de recursos especiales, materiales o tecnológicos de comunicación, comprensión y/o movilidad.	<i>Diseño de recursos didácticos en múltiples formatos.</i>	1
	<i>Acceso a los recursos didácticos, apoyo y seguimiento de las clases a través del aula virtual en Classroom, uso de dispositivos electrónicos para el trabajo en el aula, cuando sea necesario.</i>	2
	<i>Adaptación de los procedimientos de evaluación a las capacidades y características específicas del alumn@ (sustitución de los exámenes por redacciones y/o trabajos teóricos, adaptaciones específicas).</i>	3
b) Adaptaciones de carácter metodológico en la organización, temporalización y presentación de los contenidos, en la metodología didáctica, así como en los procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación ajustados a las características y necesidades	<i>Graduación de contenidos y actividades de desarrollo en niveles mínimos y complementarios.</i>	4
	<i>Priorización de los contenidos mínimos y de aprendizajes actitudinales, frente a los conceptuales.</i>	5
	<i>Priorización de la adquisición de las competencias, ajustando el nivel de desarrollo del contenido a la aplicabilidad del aprendizaje.</i>	6
	<i>Flexibilización del ritmo de desarrollo de la PD y diseño de actividades específicas, adaptadas a las necesidades y posibilidades del alumnado.</i>	7
	<i>Agrupaciones de cooperación y ayuda entre iguales (grupos heterogéneos).</i>	8

¹⁸ DIE, Artículo 3.

¹⁹ DIE, Artículo 8.



del alumnado de forma que garanticen el principio de accesibilidad universal.	<i>Recuperación de actividades, pruebas y evaluaciones con calificación negativa.</i>	9
	<i>Grupos reducidos de trabajo con una atención individualizada.</i>	10
c) Adaptaciones curriculares de profundización y ampliación o los programas de enriquecimiento curricular y/o extracurricular para el alumnado con altas capacidades.	<i>Diseño de actividades diferenciadas.</i>	11
	<i>Propuestas de trabajo en coordinación con el Dpto. de Orientación.</i>	12
	<i>Coordinación con otras áreas en las que el alumno presenta dificultades.</i>	13
Medidas extraordinarias de inclusión educativa		
Adaptaciones curriculares significativas, dirigidas a que el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo posible en función de sus características y potencialidades.	<i>Adaptación significativa del currículo, ajustando los elementos prescriptivos a las características y necesidades del alumn@²⁰.</i>	15

Finalmente, nuestra respuesta a la diversidad se concreta en el **Plan de Trabajo (PT)**, donde se recogen las medidas individualizadas de inclusión educativa adoptadas en cada caso²¹.

Nuestros Planes de trabajo **especificarán**: **a)** los *aspectos académicos relevantes y nivel de competencia curricular* del alumno en la materia; **b)** los *contenidos, criterios y procedimientos de evaluación y criterios de calificación* a aplicar; **c)** la *organización del proceso de enseñanza y aprendizaje* (medidas de inclusión educativa adoptadas en la materia, recursos didácticos, agrupamientos, etc.); **d)** un *seguimiento trimestral* del nivel alcanzado en el desarrollo de las capacidades y competencias programadas²² y **e)** su *Plan de recuperación* (Instrumentos de recuperación y procedimientos de evaluación), según el caso.

Para este grupo, y siempre que no surjan nuevas necesidades de apoyo, hemos planificado las siguientes tareas:

- Trimestralmente remitiremos **Informes de evaluación (IE)** al *alumnado con calificación negativa* en algún periodo de evaluación, especificando los aspectos a), b), c), d) y e) e incorporando un seguimiento de la respuesta del/la alumn@.
- A la vez, en aplicación de la medida G9, elaboraremos **Seguimientos trimestrales (ST)** para el *alumnado que supera la evaluación con actividades sin entregar y/o con calificación insuficiente*, para facilitar la recuperación de esos trabajos durante la siguiente.
- Por último, con el fin de adaptar la enseñanza a la metodología de trabajo a distancia, elaboraremos y aplicaremos **Planes de teletrabajo** para el alumnado que durante un periodo no pueda asistir a clase (baja médica, suspensión del derecho de asistencia a clase), describiendo los contenidos, las actividades de aprendizaje y los procedimientos de evaluación.

4.10. PLAN LECTOR (PLC)

El PLC *“ha de ordenar y articular el tratamiento de la lectura en el centro educativo, a partir de un conjunto de medidas curriculares y organizativas dirigidas a potenciar y desarrollar en el alumnado, de infantil a bachillerato, la competencia lectora y consolidar hábitos de*

²⁰ DIE, Artículo 9. Las medidas extraordinarias de inclusión educativa afectan significativamente al currículo, por lo que se adoptan tras haber agotado las medidas de inclusión educativa a nivel de centro, aula e individualizadas, previa evaluación psicopedagógica, dictamen de escolarización y autorización de las familias.

²¹ DIE, Artículo 24.1

²² DIE, Artículo 24.3



lectura para favorecer su desarrollo individual y colectivo” ²³, a través de la coordinación docente, la colaboración activa de las familias y la implicación de otros agentes de la comunidad educativa.

Desde el área de Filosofía impulsaremos estrategias para la mejora de la comprensión lectora y expresión oral y escrita del alumnado, mediante la lectura habitual de textos y ensayos, comentarios escritos, redacciones reflexivas, presentaciones orales, debates documentados... y el desarrollo de actitudes y valores asociados a la lectura, la dinamización del uso de la biblioteca y de recursos bibliográficos en formato digital, etc., integrando el PLC en la dinámica de la clase a través de los objetivos **O1-4** y **OI-III** (¶ 3.1); los descriptores **a1-a5, b2, b6, c3-c4, c6, d1, d5-d6, e1, g1** y **g8-g9** (¶ 3.2); y las actividades tipo **D, O, T** y **P** (¶ 4.4).

Asimismo, adoptaremos las medidas que especifique el PLC para las diferentes áreas y materias, con el fin de facilitar su implantación, desarrollo, evaluación y revisión.

²³ Orden 169/2022 de la Consejería de Educación..., por la que se regula la elaboración y ejecución de los planes de lectura de los centros docentes de C-LM.



5. EVALUACIÓN

Proceso continuo de recogida y análisis de datos, cuya *finalidad* es conocer el nivel de competencia alcanzado por el alumnado en el desarrollo de las capacidades, adaptar la intervención pedagógica a sus necesidades, tomar las decisiones de promoción y titulación necesarias y mejorar la calidad del proceso de enseñanza; y sus referentes, los criterios de evaluación de las diferentes materias, teniendo en cuenta la consecución de los objetivos de etapa y el desarrollo de las competencias.

Son **responsables** de la *evaluación del aprendizaje* el profesorado que imparte las materias y de la *evaluación de la enseñanza* los departamentos didácticos, el centro y la comunidad educativa.

Nuestro modelo de evaluación *continua*, de carácter *formativo*, *integra* las capacidades y competencias del currículo, *contextualizándolas* a la realidad del Centro y del alumnado, y su *objetivo* es, además de *evaluar* cuantitativamente, *detectar* las posibilidades, necesidades y dificultades del alumnado, *determinar* los condicionantes que inciden en él, *tomar* decisiones de mejora, prevención, apoyo o enriquecimiento, e *impulsar* la motivación valorando, de forma objetiva, el esfuerzo realizado por el/la alumn@.

5.1. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Nuestra evaluación contempla distintos **tipos**, **momentos** y **agentes**:

- la *evaluación inicial*, o *de diagnóstico*, realizada al principio del curso y al inicio de cada UD, permite conocer el grado de desarrollo alcanzado en los objetivos y las competencias de la materia en el curso anterior y detectar las necesidades educativas específicas del alumnado, adaptando el diseño curricular y la metodología didáctica a los individuos y al grupo;
- la *evaluación continua* y *formativa*, al final de cada trimestre, que nosotros realizamos al término de cada unidad, cuantifica la evolución del proceso de aprendizaje por bloques de contenidos y permite establecer las medidas de refuerzo o ampliación necesarias;
- la *evaluación final* e *integradora*, al final del curso, muestra los resultados globales del proceso de aprendizaje y permite conocer el grado de consecución de las capacidades y competencias en la materia, así como la consecución de los objetivos de etapa y el desarrollo de las competencias previsto en el Perfil de salida del alumnado;
- la *evaluación de la práctica docente*, llevada a cabo por el profesor -y, en nuestro caso, por el alumnado-, evalúa la calidad del proceso de enseñanza y aporta significativas mejoras.

Además, incorporamos estrategias que permitan la participación del alumnado en la evaluación de sus logros. Con este fin aplicaremos, en la medida de lo posible, procedimientos *informales* que valoran el proceso de enseñanza / aprendizaje *cualitativamente*:

- la *coevaluación* realizada por el alumnado al final de cada UD, evalúa la calidad de las actividades realizadas -contribuyendo al desarrollo de la capacidad expresiva, iniciativa y sentido crítico, al libre intercambio de opiniones e ideas y a una convivencia positiva- y permite contemplar la evaluación como un acto formativo;
- la *autoevaluación*, realizada por el alumnado trimestralmente, valora el esfuerzo invertido en la adquisición de los aprendizajes impartidos y estimula la capacidad para aprender, impulsando la autonomía, el sentido crítico y el autoconocimiento.



5.2. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA

La disposición DCCM²⁴ establece que el profesorado evaluará, además del proceso de enseñanza, la propia práctica docente, para lo cual incorporará indicadores de logro en las programaciones didácticas. Asimismo, la OEC y la CEI establecen los procedimientos de la **evaluación interna**, con el objetivo de mejorar la intervención pedagógica. Nosotros, para **evaluar la práctica docente** empleamos unos **procedimientos de evaluación del proceso de enseñanza**, realizados en *distintos momentos* y por *diferentes agentes*:

5.2.1. Heteroevaluación (HE)

Trimestralmente, el **alumnado** realizará la **heteroevaluación**, valorando el **proceso de enseñanza**, la **metodología** y el **clima en clase**, a través del **Instrumento de Heteroevaluación**, que contempla los siguientes indicadores (respuesta: *sí, no, a veces*):

Instrumento de Heteroevaluación de la enseñanza (HE)							
EXPOSICIONES	Entiendo las explicaciones del profesor	ACTIVIDADES	Entiendo los enunciados de las actividades	EXÁMENES	Entiendo las preguntas de los exámenes	CLIMA EN CLASE	En clase hay un clima adecuado
	El profesor explica con ejemplos		Estos se corresponden con los contenidos		Las preguntas corresponden a los contenidos		Me siento respetad@ por mis compañer@s
	El profesor utiliza varios recursos		Las actividades se explican en clase		Da tiempo a terminar el examen		Me siento respetad@ por el profesor
	Las explicaciones me ayudan a aprender		Las actividades me ayudan a aprender		Hacemos demasiados exámenes		El profesor es respetado por el alumnado
	Busco respuesta a mis dudas		Las actividades son demasiadas		Los exámenes se resuelven en clase		Se valora mi esfuerzo
	Mi atención en clase es la adecuada		Realizo las actividades con regularidad		Estudio lo suficiente antes de un examen		Mi actitud en clase es la adecuada

5.2.2. Evaluación Práctica Docente (EPD)

A partir de esta información, los resultados de la evaluación del aprendizaje y el análisis de la práctica docente, el **profesor** realizará la **metaevaluación**; procedimiento que evalúa la calidad de desarrollo y nivel de aplicación de la programación didáctica y de aula (**Instrumento de Metaevaluación**), según estos indicadores:

Instrumento de Metaevaluación de la enseñanza (ME)			
METODOLOGÍA	Aplicación de los principios metodológicos de la PD.	EVALUACION	Respuesta del alumnado (grado de motivación, interés, implicación).
	Utilización de recursos didácticos de calidad (texto adaptado, mapas conceptuales, diapositivas, aplicaciones interactivas).		Nivel de logro de los objetivos de la PA.
	Nivel de desarrollo de los contenidos de la UD.		Tratamiento de las competencias y de los contenidos transversales.
	Actividades diferenciadas, variadas y transferibles, conforme a la PD.		Valoración por el alumnado de las unidades impartidas (heteroevaluación).
	Aplicación de medidas de inclusión educativa de la PD.		
	Suficiencia de las sesiones dedicadas al desarrollo de cada UD.		
	Coordinación con otras áreas y departamentos.		
	Comunicación con las familias y respuesta de las mismas.		

La UD se revisará anualmente, a partir de los resultados de estos procedimientos.

²⁴ DCCM, Art.16.9



La **evaluación interna** se realizará en los términos que especifique el dpto. sociolingüístico, según la disposición de aplicación OEI. Las conclusiones se registrarán en la memoria anual del área. La PD y la PA se revisarán al inicio del curso siguiente a partir de los resultados de estos procedimientos.

5.3. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, formativa e integradora ²⁵. Por ello, tendremos en cuenta no sólo el logro de las capacidades específicas que queremos que se alcancen en la materia, sino también la consecución de los objetivos de etapa y el desarrollo de las competencias clave.

Al inicio del curso facilitaremos a nuestro alumnado y sus familias un **extracto de la programación** con los *objetivos, contenidos, criterios de evaluación, criterios de calificación, instrumentos de evaluación y criterios de recuperación y promoción*, especificando los *mínimos exigibles*.

Fechas de Evaluación	
Evaluación Inicial	01/10/2025. Acogida de padres y madres
1ª Evaluación	17/12/2025. Entrega de notas el 19/12.
2ª Evaluación	25/03/2026. Entrega de notas el 25/03.
Evaluación Final	18/06/2026. Entrega de notas el 22/06

Trimestralmente, facilitaremos un **informe de evaluación continua** a l@s alumn@s con calificación negativa en el periodo de evaluación.

Tras la evaluación final, facilitaremos un **informe de evaluación**, describiendo el *nivel de competencia alcanzado* en el desarrollo de las capacidades y competencias programadas, a todo el alumnado; y unas **actividades complementarias** (de ampliación y refuerzo) al alumnado que quiera realizarlas.

Al final del curso, facilitaremos un **consejo orientador**²⁶ en los términos que especifique el equipo directivo.

5.3.1. Criterios de evaluación

Los **criterios de evaluación V** del currículo son el *referente* específico para evaluar el aprendizaje del alumnado; están asociados a las *Competencias específicas* de la materia y a los DO de las CC (tabla 2.5) y corresponden al *nivel básico* en el desarrollo de las capacidades y las competencias en la materia: **para que un alumno alcance la suficiencia, debe lograr una calificación positiva aplicando estos criterios.**

Nosotros, con el fin de diversificar y enriquecer los datos utilizados para la observación sistemática y el seguimiento del proceso de aprendizaje, aportamos unos **criterios de evaluación complementarios Vc** (tabla 3.3.2), que son los *indicadores* del grado de adquisición de los *objetivos programados* O (tabla 3.1) y, por tanto, de los *descriptores específicos* d (tabla 3.2). El *conjunto de los criterios* (básicos y complementarios) establece el *nivel avanzado* en el logro de las capacidades y las competencias en la materia: para que un alumno alcance la *excelencia*, debe lograr una calificación alta aplicando estos criterios, una vez superados los mínimos.

El **peso** de cada criterio de evaluación V del Currículo en la nota media final será el % especificado en el ¶ 2.5 y la ponderación entre Criterios V y Criterios complementarios Vc, de 70/30, por decisión del dpto.

²⁵ DCCM, Art.16.1

²⁶ OE, Art.7.2



5.3.2. Instrumentos de evaluación y criterios de calificación

Nuestros **instrumentos de evaluación IE** (tipología en ¶4.3) son los procedimientos de obtención de datos, a partir de las actividades realizadas y las competencias y comportamientos observados, que emplearemos para evaluar el empeño en la movilización de conocimientos, destrezas, valores y actitudes por parte del alumnado para resolver problemas y adquirir los aprendizajes relacionados con los contenidos C, que son sus referentes.

Instrumentos de evaluación obligatorios: Trabajos individuales: comentarios de textos y redacciones producidas por el/la propi@ alumn@ sobre los aprendizajes obligatorios impartidos (tabla 3.3.1), preferiblemente en formato digital, donde se valorará el nivel de desarrollo del enunciado propuesto, la comprensión y expresión escrita, la calidad argumentativa, las aportaciones y valoración personal del alumno y la diversidad y adecuación de las fuentes consultadas. Pruebas objetivas: pruebas escritas que versarán en torno a los contenidos teóricos mínimos de cada unidad. Son criterios de calificación de los instrumentos obligatorios los descriptores específicos **d** asociados a los criterios V.

Instrumentos de evaluación complementarios: Trabajos, individuales y en grupo, de carácter complementario, asociados a unidades y criterios de evaluación complementarios (tablas 3.3.1, 3.3.2) cuyo cómputo en la calificación será sumativo. Debates: exposiciones individuales y dinámicas de grupo, donde se valora la participación, la documentación previa sobre el tema planteado, la expresión oral, la calidad argumentativa y las aportaciones propias del alumno. Observación directa: se valorará positivamente la participación general, interés y esfuerzo del alumnado, así como sus destrezas analítica, reflexiva y discursiva, sus capacidades de búsqueda y selección de información relevante, de comunicación oral y escrita racional y argumentada y de aprendizaje autónomo y su actitud respecto a la convivencia, el diálogo y la alteridad (indicadores en tabla 3.3.1). Son criterios de calificación de los instrumentos complementarios los criterios de calificación complementarios **Ic** (tabla 3.3.2), asociados a los criterios Vc.

Todos los instrumentos son **equivalentes** entre sí, a efectos de calificación, en tanto que están asociados a contenidos de igual importancia y se han diseñado teniendo en cuenta el tiempo, el esfuerzo y la movilización de conocimientos, destrezas, valores y actitudes necesarios por parte del alumnado en la adquisición de los aprendizajes.

La **calificación** de los aprendizajes específicos se realizará por unidades completadas y la de los contenidos comunes, por periodos trimestrales (de carácter orientativo) y al finalizar el curso (definitiva), **siendo esta última la calificación global que representa, de forma objetiva, el empeño realizado y los logros conseguidos por el/la alumn@ a lo largo de todo el curso.**

La **calificación de una unidad** será la media aritmética obtenida en la calificación de los *instrumentos de evaluación* asociados a los criterios respectivos (3.3.1), desarrollados en la unidad, y de los indicadores del grado de adquisición de las competencias observados (Ic, 3.3.2) durante este periodo.

La **calificación de un periodo de evaluación** será la media aritmética de los *instrumentos de evaluación* asociados a los criterios respectivos, desarrollados durante el trimestre, y de los indicadores observados durante ese periodo, expresada cualitativamente.

La **calificación final** será la media aritmética de los *instrumentos de evaluación* asociados a los criterios respectivos, desarrollados durante el curso, y de los indicadores observados a lo largo de todo este periodo, expresada cualitativamente.

Principios generales de calificación



Todo el alumnado debe **aportar** los materiales necesarios para el trabajo en clase, **apuntar** las tareas a realizar en su agenda y **acceder** al aula virtual de la materia.

Las tareas planteadas en clase son **obligatorias** para tod@s; su realización durante las sesiones específicas dedicadas a ello es condición indispensable para aprobar la materia, ya sean actividades teóricas o trabajos prácticos; abstenerse de trabajar en clase debe ser justificado.

Los **apuntes teóricos** son **complementarios** y su función es facilitar el estudio, siendo altamente recomendable que el/la alumn@ preste atención durante las explicaciones y tome sus propios apuntes.

Las actividades se revisan en clase y se evalúan por unidad; por lo que deben ser realizadas en las fechas señaladas y entregadas en el plazo de 1 semana tras finalizar cada tema. La entrega fuera de plazo ha de ser justificada.

Las actividades que *no reúnen la calidad mínima* exigible, **se completan** o **se repiten**. En la modalidad no presencial, se entregarán exclusivamente por el aula virtual.

Todo el alumnado tendrá que aprobar una **prueba objetiva por evaluación**, para acreditar el dominio de los aprendizajes impartidos en ese periodo; no obstante, para aquell@s alumnos que trabajen con regularidad y de forma autónoma y realicen correctamente los trabajos teóricos de cada unidad, dicha prueba *no será obligatoria*.

5.3.3. Criterios de promoción²⁷

Los resultados de la evaluación del alumnado se recogerán en las *actas de evaluación* y se expresarán *cualitativamente*, en términos de **Insuficiente** ($1 \leq IN \leq 4$), **Suficiente** ($SU=5$), **Bien** ($BI=6$), **Notable** ($7 \leq NT \leq 8$) y **Sobresaliente** ($9 \leq SB \leq 10$), siendo calificación *negativa* la 1ª y *positivas* el resto²⁸. Se considerará superada una evaluación - y la materia- cuando se obtenga una calificación positiva en el procedimiento respectivo.

- Alumn@s con **calificación negativa en una UD**: la recuperarán dentro del mismo periodo de evaluación, realizando correctamente y entregando los instrumentos de evaluación obligatorios de la misma. La calificación podrá verse afectada por entregar fuera de plazo.
- Alumn@s con **calificación negativa en una evaluación**: realizarán, durante el siguiente periodo de evaluación, o -en su caso- la semana previa a la evaluación final, los *instrumentos de recuperación de la evaluación -IREv*: actividades basadas en los criterios mínimos de la evaluación no superada y una prueba objetiva; no siendo posible una calificación superior a *suficiente*.

Los **criterios de calificación** de estos procedimientos serán los criterios de calificación mínimos de esta programación.

Titularán quienes hayan superado las materias o ámbitos cursados o tengan evaluación negativa en una o dos materias y, de forma excepcional, cuando el Equipo docente decida que las materias o ámbitos no superados no constituyen una barrera para el itinerario formativo posterior elegido por el alumno.

²⁷ DCCM, Art. 18.

²⁸ Según establece la Orden ECI/1845/2007 de 19-06 (ECI).



6. ANEXOS

6.1. BIBLIOGRAFÍA DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

- El marco legislativo vigente en la CC.AA de C-LM (ver 1.2.1).
- El PEC del Centro y los Proyectos Curriculares para C-LM de las editoriales educativas **Anaya**, **Editex**, **Santillana**.
- Varios recursos sobre programación y didáctica de la Filosofía alojados en INTEF (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado)

6.2. BIBLIOGRAFÍA DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS

6.2.1. Proyectos editoriales de la materia de Filosofía

- “Filosofía 4º de la ESO” (ed.C-LM) de las editoriales: **Anaya**, 2016; **Editex**, 2019; **Santillana**, 2016; **Vicens Vives**, 2016.
- “Filosofía 1º de Bachillerato” (ed.C-LM) de: **Casals**, 2011; **Editex**, 2006; **Vicens Vives**, 2016.

6.2.2. Filosofía e Hª de la Filosofía

- **AMERIKS, KARL**. *Kant's Theory of Mind. An Analysis of the Paralogisms of Pure Reason*. Oxford, 1982
- **ARISTÓTELES**, *Ética a Nicómaco*. Alianza. Madrid, 2008.
- **BOLIVAR BOTIA, ANTONIO**. *El estructuralismo: de Levi-Strauss a Derrida*. Cincel. Madrid, 1990.
- **CRUZ, MANUEL**. *Filosofía contemporánea*. Santillana. Madrid, 2002.
- **D'AGOSTINI, FRANCA**. *Analíticos y continentales*. Cátedra. Madrid, 1997.
- **DELEUZE, GILLES / GUATTARI, FELIX**. *Qué es la filosofía?* Anagrama, 2001.
- **DERRIDA, JACQUES**. *Márgenes de la filosofía*. Catedra. Madrid, 1989.
- **FOUCAULT, MICHEL**. *Las palabras y las cosas*. Siglo XXI, 1997.
- **FREUD, SIGMUND**. *El malestar en la cultura*. Alianza, 1991.
- **GABILONDO, ÁNGEL**. *La vuelta del Otro*. Trotta. Madrid, 2001.
- **GADAMER, HANS-GEORG**. *Verdad y Método*. Sígame. Salamanca, 1991.
- **HEIDEGGER, MARTIN**. *Los problemas fundamentales de la fenomenología*. Trotta. Madrid, 2000.
- **HORKHEIMER, MAX**. *Crítica de la razón instrumental*. Trotta. Madrid, 2002.
- **JIMÉNEZ MORENO, LUIS**. *El pensamiento de Nietzsche*. Cincel. Madrid, 1986.
- **KANT, IMMANUEL**. *Fundamentación para una metafísica de las costumbres*. Alianza. Madrid, 2008.
- **KOTTAK, CONRAD P.** *Antropología cultural*. McGraw Hill. Madrid, 2009.
- **LUHMANN, NIKLAS**. *Complejidad y modernidad. De la unidad a la diferencia*. Trotta, Madrid, 1996.
- **LYOTARD, JEAN FRANÇOIS**. *La condición postmoderna*. Cátedra. Madrid, 1984.
- **MAS TORRES, SALVADOR**. *Hª de la filosofía antigua. Grecia y el helenismo*. UNED. Madrid, 1995.
- **SÁEZ RUEDA, LUIS**. *Movimientos filosóficos actuales*. Trotta. Madrid, 2001.
- **SARTORI, GIOVANNI**. *Homo Videns. La sociedad teledirigida*. Taurus. Madrid, 1998.
- **VATTIMO, GIANNI**. *El fin de la Modernidad*. Gedisa. Barcelona, 1994.

6.2.3. Estética

- **BAUDRILLARD, J.** *Cultura y simulacro*. Kairós. Barcelona, 1993.
- **BREA, J.L.** *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. CENDEAC. Murcia, 2003.
- **BÜRGER, P.** *Teoría de la vanguardia*. Barcelona. PENINSULA, 1987.
- **CAROLL, N.** *Una filosofía del arte de masas*. Madrid, LA BALSA DE LA MEDUSA, 2002.
- **CONNOR, S.** *Cultura posmoderna. Introducción a las teorías de la contemporaneidad*. Madrid, AKAL, 1996.
- **CROWTHER, P.** *Critical Aesthetics and Postmodernism*. Oxford University Press, 2005.
- **DE DUVE, THIERRY**. *Kant after Duchamp*. October, 2001.
- **DE MICHELI, M.** *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Madrid, ALIANZA, 1998, 13ª ed.
- **HARRISON, S.** *Pop Art and the Origins of Post-Modernism*. CUP. Cambridge, 2001.
- **GRAHAM, G.** *Philosophy of the Arts. An Introduction to Aesthetics*. Routledge, 1997.
- **GUASCH, A. M.** *El arte último del ss.XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Alianza, Madrid.
- **KOSUTH, JOSEPH**. *Art after philosophy and after*. The MIT Press. London, 1990.
- **LYOTARD, J-F.** *La posmodernidad explicada a los niños*. Barcelona, GEDISA, 1994, 3ª ed.
- **MARCHAN-FIZ, S.** *Del arte objetual al arte de concepto*. Madrid, AKAL, 1997, 7ª ed.



- **MENKE, CHRISTOPH.** *La soberanía del arte*. Visor. Madrid, 1997.
- **MOLINUEVO, JOSÉ LUIS.** *La experiencia estética moderna*. Síntesis. Madrid, 1998.
- **OSBORNE, P.** *Conceptual Art*. New York, London, PHAIDON, 2000.
- **PRADA, JUAN MARTÍN.** *La apropiación posmoderna*. Fundamentos. Madrid, 2001.
- **STANGOS, N.** *Conceptos de arte moderno*. Alianza. Madrid, 1986.
- **VIÑUELAS, J.** *El comentario de la obra de arte*. UNED, 1994.
- **VV.AA.** *Art in modern culture. An anthology of critical texts*. Oxford, PHAIDON, 1992.
- **VV.AA.** *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Akal. Madrid, 2005

6.2.4. Recursos en la red (revistas digitales, videos, recursos educativos)

<https://academic.oup.com/pq>
<https://plato.stanford.edu/>
<https://redfilosofia.es/>
<https://revistas.ucm.es/index.php/RESF>
<http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/index3.html>
<https://www.youtube.com/c/AddictosalaFilosof%C3%ADa>
<https://www.youtube.com/c/UnboxingPhilosophy>
<https://www.youtube.com/c/academiaplay>
<https://www.youtube.com/c/Estamosfilosofando>
<https://www.youtube.com/user/AdonayComplexus>
<https://www.youtube.com/c/FacultadLibre>
<https://www.youtube.com/c/AprendemosJuntos>
<https://www.youtube.com/c/fgbuenotv>
<https://www.youtube.com/c/RamTalks>
<https://www.rtve.es/television/redes/archivo/>
<https://www.rtve.es/play/videos/pienso-luego-existo/>
<https://www.escepticos.es/sobre-ARP-SAPC>
<https://sites.google.com/site/recursosdefilosofia/home>
<https://losapuntesdefilosofia.com/>
<https://filosofia.educarex.es/es/>