



PROGRAMACIÓN
DEPARTAMENTO DE
DIBUJO
CURSO 2021-22

1. DEPARTAMENTO
 - 1.1. Componentes del departamento.
 - 1.2. Reparto.
2. NORMATIVA Y CONTEXTO.
3. EJES GENERALES DEL DEPARTAMENTO.
4. INTERDISCIPLINARIEDAD.
5. INCORPORACIÓN DE CONTENIDOS TRANSVERSALES AL CURRÍCULO.
6. E.S.O.
 - 6.1. Objetivos generales de la E.S.O.
 - 6.2. Competencias clave.
 - 6.3. Metodología en la E.S.O.
 - 6.4. Atención a la diversidad en la E.S.O.
 - 6.4.1. Programas de refuerzo para la recuperación de los aprendizajes no adquiridos.
 - 6.5. EPVA
 - 6.5.1 Tratamiento de la semipresencialidad
 - 6.5.2 Posibilidad de confinamiento total. Educación telemática.
 - 6.5.3. Objetivos específicos de la materia.
 - 6.5.4. Interdisciplinariedad (específica)
 - 6.5.5. Contenidos de la EPVA
 - 6.5.6. Secuenciación
 - 6.5.7. .Materiales didácticos
 - 6.5.8. Evaluación.
 - 6.5.8.1. Instrumentos de evaluación.
 - 6.5.8.2. Criterios de calificación por bloques.(ANEXO)
 - 6.5.9. Atención a la diversidad.
 - 6.5.9.1. Adaptaciones curriculares no significativas.
 - 6.5.9.2. Adaptaciones curriculares significativas.
 - 6.5.9.3. Plan de trabajo específico personalizado orientados a la superación de las dificultades detectadas en el curso anterior.
7. BACHILLERATO
 - 7.1. Objetivos generales del Bachillerato.
 - 7.2. Competencias claves.
 - 7.3. Metodología en el Bachillerato
 - 7.4. Atención a la Diversidad en la Bachillerato.
 - 7.4.1. Programas de refuerzo para la recuperación de los aprendizajes no adquiridos
 - 7.5. DIBUJO TÉCNICO
 - 7.5.1. Adaptación al contexto.
 - 7.5.2. Objetivos específicos de la materia.
 - 7.5.3. Interdisciplinariedad (específica)
 - 7.5.4. Contenidos de la materia.
 - 7.5.5. Secuenciación.
 - 7.5.6. Metodología específica de esta materia.
 - 7.5.7. Evaluación.
 - 7.5.7.1. Instrumentos de evaluación.
 - 7.5.7.2. Criterios de calificación por bloques. (ANEXO)
 - 7.5.8. Atención a la diversidad.
 - 7.5.8.1. Adaptaciones curriculares no significativas.
 - 7.5.8.2. Plan de trabajo específico personalizado orientados a la superación de las dificultades detectadas en el curso anterior.
8. APORTACIONES DE LA PROGRAMACIÓN AL FOMENTO DE LA LECTURA.
9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

10. EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN DOCENTE Y LA PROGRAMACIÓN.

10.1. Instrumentos de evaluación de la acción docente

10.2. Instrumentos de evaluación de la programación.

1. DEPARTAMENTO

1.1. Componentes del departamento.

El departamento de Dibujo está formado por la profesora Rocío Salvador Pulido y el profesor Raúl Nieto Guridi , que será jefe del departamento por segundo año durante el curso 2021-2022.

1.2. Reparto.

Las materias impartidas por este departamento son las siguientes:

Educación Plástica Visual y Audiovisual de 1º, 2º, 3º y 4º ESO.

Dibujo Técnico I (1º bachillerato) y Dibujo Técnico II (2º bachillerato)

CURSO	MATERIA	Nº HO-RAS	Nº GRU-POS	TOTAL	PROFESORA
1º ESO	EPVA	2	4	8	Rocío Salvador
2º ESO	EPVA	2	4	8	Rocio Salvador
3º ESO	EPVA	2	1	2	Raúl Nieto
4º ESO	EPVA	3	1	3	Raúl Nieto
1º BTO. CT	DIBUJO TÉCNICO I	4	1	4	Raúl Nieto
2º BTO. CT	DIBUJO TÉCNICO II	4	1	4	Raúl Nieto

2. NORMATIVA Y CONTEXTO.

Esta programación está elaborada según la normativa recogida en el proyecto educativo vigente del Centro y se adapta al contexto social de los alumnos (descrito en el proyecto educativo).

3. EJES GENERALES DEL DEPARTAMENTO.

Los ejes fundamentales de nuestro departamento, con los que desarrollaremos nuestra programación son:

- Metodología
- Realización de programas y proyectos.

Entendemos nuestra labor de profesores como orientadores y promotores del desarrollo del alumnado, teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.

En el aula de EPVA promovemos un entorno de aprendizaje caracterizado por la confianza, el respeto y la convivencia, estimulando la reflexión y el pensamiento crítico y favoreciendo el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.

Los ejes fundamentales de nuestra metodología son los siguientes:

- Aprendizaje basado en proyectos ABP
- Aprendizaje servicio APS (aprendizaje mediante proyectos de servicio a la comunidad)
- Design thinking (pensamiento de diseño)
- Aprender a pensar
- Educación en valores

Otro eje fundamental para programar el curso son los proyectos del centro, concursos gráficos o programas educativos que vamos a desarrollar, pues a partir de ellos diseñamos proyectos para las distintas materias. Con estos programas pretendemos innovar en el aula y realizar formación de profesorado en temas de interés.

4. INTERDISCIPLINARIEDAD.

Este departamento está abierto a propuestas de otros departamentos para la realización de tareas interdisciplinares o integradas. Participamos en planes, programas y proyectos del centro con otros departamentos, como la Feria de la Ciencia, Programa Aldea o Forma Joven así como en colaboración dentro del plan bilingüe con las materias que lo imparten 1º y 2º de ESO.

5. INCORPORACIÓN DE CONTENIDOS TRANSVERSALES AL CURRÍCULO.

De acuerdo con lo establecido en el artículo 6 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, y sin perjuicio de su tratamiento específico en las materias de la Educación Secundaria Obligatoria que se vinculan directamente con los aspectos detallados a continuación, el currículo incluirá de manera transversal los siguientes elementos:

- a) Respeto al Estado de Derecho y a los derechos y libertades fundamentales recogidos en la Constitución Española y en el Estatuto de Autonomía para Andalucía.
- b) Desarrollo de las competencias personales y las habilidades sociales para el ejercicio de la participación, desde el conocimiento de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político y la democracia.
- c) Educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, la competencia emocional, el autoconcepto, la imagen corporal y la autoestima como elementos necesarios para el adecuado desarrollo personal, el rechazo y la prevención de situaciones de acoso escolar, discriminación o maltrato, la promoción del bienestar, de la seguridad y de la protección de todos los miembros de la comunidad educativa.
- d) Fomento de los valores y las actuaciones necesarias para el impulso de la igualdad real y efectiva entre mujeres y hombres, el reconocimiento de la contribución de ambos sexos al desarrollo de nuestra sociedad y al conocimiento acumulado por la humanidad, el análisis de las causas, situaciones y posibles soluciones a las desigualdades por razón de sexo, el respeto a la orientación y a la identidad sexual, el rechazo de comportamientos, contenidos y actitudes sexistas y de los estereotipos de género, la prevención de la violencia de género y el rechazo a la explotación y abuso sexual.

e) Fomento de los valores inherentes y las conductas adecuadas a los principios de igualdad de oportunidades, accesibilidad universal y no discriminación, así como la prevención de la violencia contra las personas con discapacidad.

f) Fomento de la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, el conocimiento de la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad, el conocimiento de la historia y la cultura del pueblo gitano, la educación para la cultura de paz,

el respeto a la libertad de conciencia, la consideración a las víctimas del terrorismo, el conocimiento de los elementos fundamentales de la memoria democrática vinculados principalmente con hechos que forman parte de la historia de Andalucía, y el rechazo y la prevención de la violencia terrorista y de cualquier otra forma de violencia, racismo o xenofobia.

g) Desarrollo de las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha

activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo.

h) Utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.

i) Promoción de los valores y conductas inherentes a la convivencia vial, la prudencia y la prevención de los accidentes de tráfico. Asimismo se tratarán temas relativos a la protección ante emergencias y catástrofes.

j) Promoción de la actividad física para el desarrollo de la competencia motriz, de los hábitos de vida saludable, la utilización responsable del tiempo libre y del ocio y el fomento de la dieta equilibrada y de la alimentación saludable para el bienestar individual y colectivo, incluyendo conceptos relativos a la educación para el consumo y la salud laboral.

k) Adquisición de competencias para la actuación en el ámbito económico y para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas, la aportación al crecimiento económico desde principios y modelos de desarrollo sostenible y utilidad social, la formación de una conciencia ciudadana que favorezca el cumplimiento correcto de las obligaciones tributarias y la lucha contra el fraude, como formas de contribuir al sostenimiento de los servicios públicos de acuerdo con los principios de solidaridad, justicia, igualdad y responsabilidad social, el fomento del emprendimiento, de la ética empresarial y de la igualdad de oportunidades.

l) Toma de conciencia sobre temas y problemas que afectan a todas las personas en un mundo globalizado, entre los que se considerarán la salud, la pobreza en el mundo, la emigración y la desigualdad entre las personas, pueblos y naciones, así como los principios básicos que rigen el funcionamiento del medio físico y natural y las repercusiones que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello, con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno como elemento determinante de la calidad de vida.

En los distintos proyectos que se desarrollarán a lo largo del curso se contemplará la inclusión de contenidos transversales.

6. E.S.O.

6.1. Objetivos generales de la E.S.O.

Conforme a lo dispuesto en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y en las alumnas las capacidades que les permitan:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así

como el patrimonio artístico y cultural.

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

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

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

a) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.

b) Conocer y apreciar los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

6.2. Competencias clave.

La LOMCE define las competencias como capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

Las competencias clave son las siguientes:

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

COMPETENCIAS	EPVA contribuye a la adquisición de competencias con:
Competencia en comunicación lingüística.	El estudio de los distintos tipos de lenguaje, el verbal, el gestual, el musical y el lenguaje plástico (Cómic, Video, Cine, TV y el lenguaje interactivo informático).
	La descripción del proceso de trabajo, argumentando las soluciones dadas y realizando valoraciones de una obra artística.
	Manejo del vocabulario propio de la materia, formulación de preguntas acerca de las técnicas y los recursos que le son propios, y lectura de textos e imágenes

	<p>El uso de pictogramas, logotipos, anagramas y marcas. La señalética.</p>
	<p>Expresión oral o escrita de ideas, sentimientos expresados en una obra.</p>
Conciencia y expresiones culturales.	<p>Aprendiendo a mirar, ver, observar y percibir.</p>
	<p>Apreciando los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.</p>
	<p>La experimentación, investigación y expresión con diversidad de técnicas plásticas y visuales.</p>
	<p>Conocimiento, comprensión, aprecio y valoración crítica de diferentes manifestaciones artísticas y culturales, utilizándolas como fuente de enriquecimiento y disfrute y patrimonio de los pueblos.</p>
	<p>Fomento de la expresión gráfica, aplicando el uso correcto de las técnicas artísticas, desarrollando la cultura visual y la creatividad.</p>
	<p>Comprender, valorar expresiones artísticas. Formular opiniones con sentido crítico.</p>
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.	<p>La ejercitación de los procesos de creación (convertir una idea en una obra).</p>
	<p>La capacidad de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico.</p>
	<p>Desarrollo del espíritu creativo, la experimentación y la investigación</p>
Competencias sociales y cívicas.	<p>Trabajo en equipo, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación.</p>
	<p>La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales.</p>
	<p>La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.</p>
Aprender a aprender.	<p>La reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa, implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, y también la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.</p>
Competencia digital.	<p>El aprendizaje de las nuevas técnicas para la interpretación de la información, en especial la transformación de lenguajes no verbales (gráfico, audiovisual, etc.)</p>

	El uso de recursos tecnológicos específicos para la creación y difusión de imágenes.
	El uso combinado de las herramientas propias de la materia y de las tecnologías para aumentar los recursos expresivos en la creación de producciones artísticas.
	La realización de trabajos relacionados con artistas contemporáneos, cuyas creaciones hagan uso de los recursos tecnológicos.
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	La utilización de procedimientos relacionados con el método científico como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior.
	La asimilación de valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto al empleo de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.
	Relaciones matemáticas de los trazados geométricos.
	Conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores.

Las competencias básicas son la combinación de destrezas, conocimientos y actitudes, aprendizajes que se consideran imprescindibles y deseables para todo el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria.

6.3. Metodología en la E.S.O.

De acuerdo con lo establecido en el artículo 7 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, la metodología didáctica para la Educación Secundaria Obligatoria que desarrollaremos en nuestra aulas se basará en las siguientes recomendaciones:

El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral.

Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de este y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.

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

Favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y los procesos de aprendizaje autónomo, y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.

Se incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.

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

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

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

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

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

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

Organización del trabajo en el aula:

Entendemos nuestra labor de profesores como orientadores y promotores del desarrollo del alumnado, teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.

En el aula de EPVA promovemos un entorno de aprendizaje caracterizado por la confianza, el respeto y la convivencia, estimulando la reflexión y el pensamiento crítico y favoreciendo el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.

Las clases se desarrollarán normalmente dentro del aula, pero a veces será necesario trabajar fuera de ella, en pasillos, patio o fuera del centro, para desarrollar nuestro proyecto de humanización del espacio en el centro o llevar a cabo actividades de dibujo (perspectiva), pintura (pintura mural, arte urbano) o fotografía y video, siempre cumpliendo la normativa COVID para el centro.

Los ejes fundamentales de nuestra metodología son los siguientes:

Aprendizaje basado en proyectos interdisciplinares

Para adquirir los conocimientos y competencias clave de la materia EPVA, se realizarán una serie de proyectos artísticos a lo largo del curso, proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real.

Los alumnos se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje y desarrollan su autonomía y responsabilidad, ya que son ellos los encargados de planificar, estructurar el trabajo y elaborar el producto para resolver la cuestión planteada.

La labor del docente es guiarlos y apoyarlos a lo largo del proceso.

Es fundamental conectar con los intereses del alumnado, ya que es el punto de partida para fomentar la motivación, que no sólo es causa del aprendizaje, sino también consecuencia de él.

trabajaremos en colaboración con los programas ALDEA, RECAPACICLA, ROBÓTICA, COEDUCACIÓN,...

Al ser una asignatura cambiante y ajustada a los cambios sociales ésta programación será una programación viva que vaya experimentando nuevas vías metodológicas y procedimentales.

Aprendizaje servicio APS

Aprendizaje servicio es aprender haciendo un servicio a la comunidad.

Si la educación no sirve para mejorar el mundo, entonces no sirve para nada.

El verdadero éxito de la educación consiste en formar buenos ciudadanos capaces de mejorar la sociedad y no sólo su currículum personal.

Los niños y jóvenes no son los ciudadanos del futuro, son ya ciudadanos capaces de provocar cambios en su entorno.

Hacer un servicio a la comunidad, ayudar a los otros, es uno de los métodos de aprendizaje más eficaces, porque los chicos y chicas encuentran sentido a lo que estudian cuando aplican sus conocimientos y habilidades en una práctica solidaria.

- Aprendizaje cooperativo:

Mediante la aplicación de diferentes estructuras de aprendizaje cooperativo, contribuimos a valorar otras perspectivas diferentes de la propia, así como la adquisición de habilidades sociales y comunicativas, y de valores tan importantes como la responsabilidad y la colaboración.

Conlleva también un aprendizaje emocional, y la capacidad de empatizar con los demás.

- Design thinking (pensamiento de diseño)

Design Thinking se traduce como pensamiento de diseño: analizar algo (un problema), tal y como lo haría un diseñador, con la finalidad de encontrar una solución.

Design Thinking es una manera de ofrecer una solución a un problema. Descomponemos un problema, lo dividimos en partes más pequeñas, las analizamos, pensamos mucho, sin límites, todo lo que podamos y todo lo que se nos ocurra, de manera empática y junto a otros miembros del equipo, entonces estaremos mucho más cerca de encontrar la solución que buscamos.

- Aprender a pensar

Las Estrategias de pensamiento fomentan el aprendizaje significativo, la auténtica comprensión y aplicación de los conocimientos y del pensamiento a la vida.

Las estrategias de pensamiento son un conjunto de procesos, herramientas, destrezas y hábitos de pensamiento que contribuyen a mejorar el proceso de pensar.

Estrategias de pensamiento que se aplicarán en los diferentes proyectos a lo largo del curso:

- Organización de ideas:

Mapas conceptuales, mentales.

Cronogramas

Organigramas

Lluvia de ideas

- Reflexión sobre el aprendizaje:

Qué he aprendido

Para qué lo he aprendido

Lo que yo pensaba antes..., lo que pienso ahora.

Alternativas y consecuencias

Rúbricas de autoevaluación

- Educación en valores

La enseñanza de la EPVA no se limitará al aprendizaje de unos contenidos, sino que se plantea la formación de ciudadanos responsables, con una serie de valores morales y cívicos.

A través de la educación valores se intentará potenciar y afianzar una cultura y una forma de ser y comportarse basadas en el respeto a los demás, la inclusión y las ideas democráticas y solidarias. Nuestro objetivo es contribuir a formar ciudadanos capaces de asumir nuevos retos, de comprometerse socialmente en la construcción de un mundo mucho más justo, inclusivo, equitativo e intercultural.

6.4. Atención a la diversidad en la E.S.O.

- Esta programación didáctica se adecua a las necesidades del alumnado, en general. (Se programa sabiendo cuáles son las carencias, necesidades del alumnado, su situación socioeconómica, sus aspiraciones, su realidad y su itinerario profesional en el futuro. Se tiene en cuenta, por supuesto, en este aspecto, la diversidad del alumnado).

- Se desarrollan en el aula de metodologías basadas en el trabajo cooperativo entre grupos heterogéneos, tutoría entre iguales, aprendizaje por proyectos, que promueven el principio de inclusión.

- Realización de acciones personalizadas de seguimiento. (Los profesores ofrecen apoyo al alumnado que tiene más dificultades para la realización de tareas incompletas en otras horas distintas a las de clase).

- Metodologías y procedimientos de evaluación que presenten mayores posibilidades de adaptación a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado.

Adaptaciones curriculares significativas y programas de refuerzo

Programa de refuerzo

Se facilitarán materiales específicos que favorezcan el aprendizaje y refuercen contenidos. Se llevarán a cabo adaptaciones de carácter metodológico. Para determinar la necesidad de lo anterior se estará, además de a la observación directa, a los resultados de la evaluación inicial del Centro, que facilitan parte de la información necesaria para la adopción de tales medidas. A los alumnos con dificultades en el aprendizaje se les atenderá de forma personalizada por la profesora, según sus circunstancias y capacidades, aplicándoles los contenidos mínimos y adaptaciones curriculares metodológicas que fueran necesarias, sin variar los aspectos fundamentales del currículo, o simplemente flexibilizando fechas de entrega.

Adaptaciones curriculares significativas

Informadas por el Dpto de Orientación del alumnado susceptible de necesitarlas, se estudiará cada caso entregándose a los órganos competentes la documentación necesaria.

Adaptaciones Curriculares para el alumnado con altas capacidades (ACAI).

6.4.1. Programas de refuerzo para la recuperación de los aprendizajes no adquiridos.

El alumnado que curse en el curso actual EPVA y tenga pendiente la materia EPVA del curso anterior (o cursos anteriores) realizará a lo largo del curso una serie de actividades para recuperar dicha materia. Esas actividades podrán ser realizadas en clase (coincidentes con las actividades del curso actual) u otras específicas para realizar fuera del horario escolar. En cualquier caso, se valorará que el alumno-a haya adquirido los conocimientos y alcanzado los objetivos establecidos en la programación para dicha materia.

El alumnado que no curse actualmente EPVA y tenga pendiente la materia EPVA del curso anterior (o cursos anteriores) realizará a lo largo del curso una serie de actividades para recuperar dicha materia. Al no asistir estos alumnos a clase con los profesores de este departamento, la jefa de departamento entregará a estos alumnos un cuadernillo de actividades en el mes de octubre para, para realizar fuera del horario escolar. Una vez terminado, se entregará a lo largo del curso a la jefa de departamento para ser evaluado. Este cuadernillo de trabajo incluirá actividades con los contenidos mínimos. Se valorará que el alumno-a haya adquirido los conocimientos y alcanzado los objetivos establecidos en la programación para dicha materia.

6.5. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL estos lenguajes.

6.5.1. Tratamiento de la semipresencialidad

En el caso de que el alumnado tenga enseñanza semipresencial se compatibilizarán las clases presenciales en las que se avanzará en conceptos y teoría con los medios telemáticos en los que se plantearán tareas, correcciones, necesidades educativas, etc.. a través de la plataforma CLASSROOM. Este planteamiento metódico nunca irá en detrimento del desarrollo y la evaluación del alumnado, sino que contribuirá a un refuerzo de los contenidos no adquiridos del curso anterior.

Las actividades de classroom se ajustarán a la programación didáctica y la temporalización ajustada a cada caso. Se realizarán pruebas de evaluación que sean operativas dentro de la plataforma telemática. Por otra parte, es conveniente decir que existe la posibilidad de definir multitud de tareas y actividades con las que se pueda evaluar igualmente al alumnado sin la necesidad de obedecer al formato de examen.

¿ Qué ocurre si CLASSROOM no funciona ? Si la plataforma no funcionase por las razones que fuera, al ser la única plataforma educativa con respaldo legal existente, habrá que redirigir el trabajo a docencia indirecta mediante ISÉNECA.

Atención al alumnado que no pueda asistir a clase por motivos de salud o de aislamiento preventivo.

En el caso en que el alumnado por motivos de salud o de aislamiento preventivo no pueda asistir con carácter presencial a las clases, se proporcionará un plan de trabajo preciso, teniendo en cuenta las orientaciones dadas y realizando un seguimiento adecuado de los mismos, con el asesoramiento del equipo de orientación y apoyo o el departamento de orientación y sin olvidar prestar una especial atención al apoyo emocional que pueda requerir el alumnado y sus familias.

6.5.2 Posibilidad de confinamiento total. Educación telemática

En este caso la priorización de los contenidos y criterios será el mismo citado anteriormente el punto 6.5.1.1. más los criterios marcados en la programación general. En cuanto a la metodología, se sustituirán las clases presenciales por videos, enlaces y explicaciones en la plataforma classroom permaneciendo el resto de actividades como en la modalidad semipresencial.

6.5.2. Objetivos de la Educación Plástica Visual y Audiovisual

La enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

6.5.3. Interdisciplinaridad

En EPVA se trabajará de forma interdisciplinar en proyectos que realizaremos para programas como Comunica, Recapacita, Coeducación o Aldea.

6.5.3. Contenidos

Contenidos de EPVA 1º ESO. Contenidos bilingües.

Bloque 1. Expresión plástica <i>Plastic expression</i>
Elementos configurativos de los lenguajes visuales. Sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. <i>Configurative elements of visual languages. Image syntax: Point, line, shapes</i>
Valores expresivos del punto, la línea y el plano. <i>Expressive values of the point, the line and the plane.</i>
Simetría y asimetría. <i>Symmetry and asymmetry.</i>
El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. <i>Color and its nature. Chromatic circle. Primary and secondary colors. Qualities, expressive and symbolic values of color.</i>
La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. <i>The light. Own shadows and projected shadows. The chiaroscuro.</i>
Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. <i>The textures and their classification. Graphic textures. Techniques for creating textures.</i>

El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
Bocetos, encaje, apuntes.

The creative process from the initial idea to the final execution.
Sketches, lace, notes.

Técnicas de expresión gráfico-plástica.

Técnicas secas.

Técnicas húmedas.

Técnica mixta.

El collage.

Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Graphic-plastic expression techniques.

Dry techniques.

Wet techniques.

Mixed technique.

The collage.

Reuse and recycling of waste materials and objects.

Bloque 2. Comunicación audiovisual Audiovisual communication

Símbolos y signos
Significante y significado.

Symbols and signs
Significant and meaning.

Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.

Sequenced image: comic. History of the comic. Formal and expressive elements of the comic.

La comunicación visual.
Elementos constitutivos.

Visual communication.
Constituent elements.

Funciones de la comunicación.
Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, cine y televisión.

Communication functions.
Visual and plastic language in the press, advertising, cinema and television.

Medios de comunicación audiovisuales.
Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.

Audiovisual media.
Use of photography, video camera and computer programs to produce visual messages.

Bloque 3. Dibujo técnico
Technical drawing

Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
Uso de las herramientas.

Elements, concepts and relationships between basic geometric elements.
Use of tools.

Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.

Concept and drawing of parallelism and perpendicularity. Basic operations. Operations with segments: addition, subtraction and mediatrix.

Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.

Circumference, circle and arc, concepts and paths.

Hexágono inscrito.

Inscribed hexagon.

Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

Operations with angles: addition, subtraction and bisector. Applications.

Recta y segmento

Straight and segment.

Mediatriz

Mediatrix.

Formas poligonales: triángulos.

Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Polygonal shapes: triangles.
Regular polygons: construction from the division of the circumference and construction from the side.

Contenidos de EPVA 2º ESO

<p>Bloque 1. Expresión plástica <i>Plastic expression</i></p>
<p>Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos de los lenguajes visuales.</p> <p><i>Visual communication.</i> <i>Visual alphabet.</i> <i>Configurative elements of visual languages.</i></p>
<p>Sintaxis de la imagen: Punto, línea, plano, cualidades.</p> <p><i>Image syntax: Point, line, plane, qualities.</i></p>
<p>Composición. Equilibrio, proporción. Esquemas compositivos. Análisis de obras artísticas. El módulo. Composiciones modulares. Giro y traslaciones. Repetición y ritmo.</p> <p><i>Composition.</i> <i>Balance, proportion.</i> <i>Compositional schemes.</i> <i>Analysis of artistic works.</i> <i>The module. Modular compositions.</i> <i>Twist and translations.</i> <i>Repetition and rhythm.</i></p>
<p>El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.</p> <p><i>Color and its nature.</i> <i>Chromatic circle.</i> <i>Primary and secondary colors.</i> <i>Qualities, expressive and symbolic values of color.</i></p>
<p>La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.</p> <p><i>The light.</i> <i>Own shadows and projected shadows.</i> <i>The chiaroscuro.</i></p>

Las texturas y su clasificación.
Texturas gráficas.
Técnicas para la creación de texturas.

The textures and their classification.
Graphic textures.
Techniques for creating textures.

El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
Bocetos, encaje, apuntes.

The creative process from the initial idea to the final execution.
Sketches, lace, notes.

Técnicas de expresión gráfico-plástica.
Técnicas secas.
Técnicas húmedas.
Técnica mixta.
El collage.
Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Graphic-plastic expression techniques.
Dry techniques.
Wet techniques.
Mixed technique.
The collage.
Reuse and recycling of waste materials and objects.

Bloque 2. Comunicación audiovisual *Audiovisual communication*

Percepción visual.
Ilusiones ópticas.
Grados de iconicidad.

Visual perception.
Optical illusions.
Degrees of iconicity.

Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica.
Encuadres y puntos de vista.

Photography. Origins of photography. Basic elements for photography. Framing and points of view.

La imagen publicitaria. Recursos visuales: hipérbole, analogía, metáfora visual, personificación.

The advertising image. Visual resources: hyperbole, analogy, visual metaphor, personification.

Bloque 3. Dibujo técnico
Technical drawing

Teorema de Thales. Aplicaciones.
Lugares geométricos.

*Thales theorem. Applications.
Geometric places.*

Triángulos: puntos y rectas notables.
Cuadriláteros: clasificación y trazados.
Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

*Triangles: remarkable points and lines.
Quadrilaterals: classification and tracings.
Regular polygons: construction from the division of the circumference and construction from the side.*

Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.
Redes modulares.
Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

*Movements and transformations in the plane.
Modular networks.
Application of designs with flat geometric shapes, taking as an example the Andalusian legacy and the Roman mosaic.*

Contenidos de EPVA 3º ESO

Bloque 1. Expresión plástica

Comunicación visual.
Alfabeto visual.
Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.

Ritmos lineales.
Gradaciones tonales.

<p>Composición. Equilibrio, proporción. Esquemas compositivos. Representación del entorno. Relación fondo-figura.</p>
<p>La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Mezclas aditivas y sustractivas. Dimensiones del color: tono, valor y saturación. Uso de programas informáticos de tratamiento de imagen.</p>
<p>Bocetos, encaje, apuntes. El diseño. Campos de aplicación. Diseño gráfico y diseño industrial.</p>
<p>El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>
<p>Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.</p>
<p>Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional.</p>

<p>Bloque 2. Comunicación audiovisual</p>
<p>Percepción visual. Ilusiones ópticas. Leyes de la Gestalt. Significante y significado. Grados de iconicidad. Diseño gráfico: logotipo. Marca.</p>
<p>Interpretación y comentarios de imágenes. Finalidades de los lenguajes visuales y audiovisuales: informativa, comunicativa, expresiva, estética.</p>

<p>Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.</p>
<p>Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.</p>
<p>La imagen publicitaria. Recursos expresivos: hipérbole, analogía, metáfora visual, personificación.</p>
<p>La imagen en movimiento. El cine. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.</p>

<p>Bloque 3. Dibujo técnico</p>
<p>Lugares geométricos.</p>
<p>Resolución de problemas de triángulos.</p>
<p>Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias.</p>
<p>Curvas técnicas: óvalos y ovoides, espirales.</p>
<p>Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.</p>
<p>Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.</p>
<p>Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.</p>

Contenidos de EPVA 4º ESO

<p>Bloque 1. Dibujo Técnico</p>

- Formas planas. Polígonos.
- Construcción de formas poligonales.
- Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño.
- Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
- Proporción y escalas.
- Transformaciones geométricas.
- Redes modulares. Composiciones en el plano.
- Descripción objetiva de las formas.
- El dibujo técnico en la comunicación visual.
- Sistemas de representación.
- Aplicación de los sistemas de proyección.
- Sistema diédrico. Vistas.
- Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.
- Perspectiva caballera.
- Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista.
- Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.
- Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
- Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
- Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
- Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

- Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
- Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.
- Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares.
- Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.
- El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
- Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
- Tipografía.
- Diseño del envase.
- La señalética.
- Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.
- Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
- Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
- El lenguaje del diseño.
- Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

Bloque 3. Lenguaje audiovisual y multimedia

- Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
- Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades.
- La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución.
- La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
- El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
- Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis.
- Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.
- Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
- Estereotipos y sociedad de consumo.
- Publicidad subliminal.

6.5.5. Secuenciación

Se desarrollarán los tres bloques entrelazados durante los tres trimestres del curso. Se plantearán tres proyectos por trimestre aproximadamente, que trabajen contenidos de la materia completa, tratando de ir relacionando los contenidos de carácter técnico con los de carácter más artístico, haciendo hincapié en cada uno de ellos en los contenidos que sean específicos del proyecto, pe-

ro haciendo entender que todos ellos pueden tener igual importancia y cabida en la elaboración de un proyecto artístico.

6.5.6. Materiales didácticos.

El alumnado trabajará con el material que requiera cada proyecto. Se intentará que dicho material no sea de coste elevado. Siempre que sea posible se trabajará con material reciclado.

Durante todo el curso, el alumnado tendrá un material de trabajo básico:

- Block de dibujo (Tamaño A4 en 1º y 2º. Tamaño A3 en 3º y 4º)
- Escuadra y cartabón
- Regla
- Compás
- Lápices 2H y 2B
- Goma
- Lápices de colores de madera
- Rotuladores de dos puntas
- Témperas
- Pinceles
- Pegamento
- Tijeras
- Sí es posible, algún dispositivo para realización de fotografías y vídeos.

Uso de las TICs

Las TICs Serán fundamentales en el desarrollo de los distintos proyectos. A lo largo del curso, usaremos:

- Ordenador y proyector de aula.
- Dispositivo para realización de fotografías y vídeos (cámara o teléfono móvil).
- Ordenador, tablet o teléfono (aplicaciones de retoque fotográfico, edición de video, publicación online).
- Utilización del aula del futuro para proyectos concretos interdisciplinares. (ver anexo4)

6.5.7. Evaluación (criterios de evaluación en anexo)

6.5.7.1. Instrumentos de evaluación.

Los conocimientos adquiridos por el alumno serán evaluados, casi siempre, por los proyectos o actividades prácticas realizadas en horas de clase. Aunque en algunas ocasiones también podrán realizarse pruebas teóricas escritas.

En un proyecto, podrán valorarse: búsqueda de ideas iniciales, bocetos y croquis, actividades teóricas individuales o cooperativas, proceso de trabajo, resultado final del proyecto, así como reflexión final y autoevaluación.

Se valorará el trabajo de los alumnos realizado en horas de clase. Si la actividad propuesta no se finaliza en las horas asignadas para ello, puede terminarse en casa. Pero no se valorarán activi-

dades realizadas al 100% en casa, ya que el profesor no puede observar el proceso de trabajo realizado por el alumno.

7. BACHILLERATO

7.1. Objetivos generales del Bachillerato.

Conforme a lo dispuesto en el artículo 25 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, el Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

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

b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.

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

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.

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

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

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

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

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

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

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

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

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

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

b) Profundizar en el conocimiento y el aprecio de los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

7.2. Competencias claves.

La materia Dibujo Técnico contribuye al desarrollo de todas las competencias clave en mayor o menor proporción.

La competencia en comunicación lingüística (CCL) de forma transversal. En esta materia el alumnado desarrolla, explica, expone y defiende sus propios proyectos y trabajos. El dibujo técnico supone en sí una modalidad de comunicación, en concreto audiovisual, de carácter universal y, hace uso de destrezas orales y escritas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) se desarrolla a través de la aplicación del razonamiento matemático siendo necesario en esta materia desarrollar destrezas en el manejo de cantidades: cálculos, mediciones, tamaños y proporciones; en cuanto al análisis de la forma y el espacio: posiciones relativas entre elementos geométricos, representaciones gráficas en el plano y en el espacio y los sistemas de representación de objetos y volúmenes.

La competencia digital (CD) es desarrollada a través del uso de las TIC y uno de los objetivos de la materia es el dominio de aplicaciones informáticas en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por lo que es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo.

Dado el carácter práctico de la materia se favorece la competencia aprender a aprender (CAA) al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado.

Asimismo, las competencias sociales y cívicas (CSC) se ven desarrolladas en la materia Dibujo Técnico a través de la estandarización y normalización, implicando éstas una formulación y apli-

cación de reglas que generen una aproximación ordenada. La normalización define una función de unificación para permitir el intercambio a nivel nacional, europeo e internacional, facilitando el trabajo con responsabilidad social.

La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) se desarrolla con los contenidos de la materia al incluir la resolución de problemas y elaboración de proyectos, y por lo tanto la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, factores estos que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. También se fomenta la habilidad para trabajar en proyectos tanto individual como en equipo.

En relación a la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC), el espíritu de la materia implica la implantación de una conciencia interdisciplinar de resolución de los problemas relacionados con la protección, el análisis y el estudio del patrimonio artístico, arquitectónico y de ingeniería de Andalucía.

7.3. Metodología en el Bachillerato

La metodología a seguir será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de las materias.

Cobran especial importancia los aprendizajes por proyectos, tanto individuales como colectivos. A través de ellos el alumnado debe elaborar hipótesis, investigar, evaluar los resultados, reflexionar y finalmente crear un producto, desarrollando la capacidad de comunicarse de manera empática y eficiente, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en sí, integridad y honestidad, adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público, quedando aquí reflejada la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. El profesorado acompañará de forma permanente el proceso proyectual del alumnado aconsejando y guiando sobre los materiales, las piezas mecanizadas o maquetas creadas por ellos, y en las dificultades que este presente.

La realidad es que las pruebas de acceso a la universidad nos limita mucho la metodología a seguir en bachillerato. No podemos decantarnos por una metodología puramente basada en proyectos como planteamos en otras materias de este departamento, pues tradicionalmente las pruebas de acceso a la universidad han marcado un ritmo fuerte de aprendizaje de contenidos, dejando poco tiempo para el desarrollo de proyectos.

7.4. Atención a la Diversidad en la Bachillerato.

Programa de refuerzo

La atención a la diversidad consistirá en dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones, intereses, situaciones socioeconómicas y culturales, lingüísticas y de salud del alumnado, con la finalidad de facilitar la adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa.

Se realizará una atención personalizada al alumnado en función de sus necesidades educativas.

Se fomentará la equidad e inclusión educativa del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, la igualdad de oportunidades, las condiciones de accesibilidad y diseño universal y la no discriminación por razón de discapacidad, mediante las medidas que sean necesarias para

conseguir que este alumnado pueda acceder a una educación de calidad en igualdad de condiciones.

Adaptaciones curriculares

Para el alumnado NEAE, se contemplan:

- Adaptaciones de acceso
- Adaptaciones curriculares
- Exención de materias
- Fraccionamiento de materias
- Programas de enriquecimiento curricular
- Flexibilización (alumnado ACAI)

Durante el curso 2021-2022 no hay ningún alumno/a con necesidad específica que requieran en principio apoyo educativo, por lo que no es necesario realizar ninguna adaptación curricular o de otro tipo.

7.5. DIBUJO TÉCNICO

Dibujo Técnico es una materia de opción del bloque de asignaturas troncales de primero y segundo cursos, para la modalidad de Ciencias de Bachillerato.

El Dibujo Técnico es un medio de expresión indispensable para el desarrollo del proceso de diseño y fabricación de productos con el que el alumnado irá adquiriendo recursos comunicativos que le permitirán transmitir ideas, proyectos y soluciones gráficas a problemas sociales, siendo empleado como lenguaje universal codificado en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando, definiendo de una manera exacta lo que se desea producir.

La visión espacial se desarrolla a través del estudio de los sistemas de representación y la capacidad de abstracción facilita la comprensión de los objetos tridimensionales mediante imágenes planas. La representación gráfica de espacios o productos es abordada de manera sistemática elaborando documentos técnicos normalizados que pueden implicar proyectos de diseño gráfico, arquitectónico o industrial.

La materia se organiza en dos cursos. En el primer curso se desarrollan aspectos relacionados con la comunicación y la representación gráfica de la realidad, analizándose secuencialmente los bloques de geometría plana, geometría descriptiva, sistemas de representación y normalización. Se trata de que el alumnado adquiera una visión global de los fundamentos del dibujo técnico que le permita en el siguiente curso profundizar en sus contenidos y aplicaciones. En el segundo curso aparece un nuevo bloque de contenidos denominado «Documentación gráfica de proyectos», donde habrá que demostrar las destrezas adquiridas durante la etapa y comprender su conexión con el mundo laboral y real.

7.5.1. Adaptación al contexto.

Dado que la asignatura ha estado sin impartirse dos años se aprecia en el alumnado una falta de base en el pensamiento analítico y vocabulario específico de dibujo técnico por lo que se adaptará la metodología a las carencias del alumnado en esta asignatura, reforzando estos aspectos al máximo.

7.5.2. Objetivos específicos de la materia.

La enseñanza de Dibujo Técnico en Bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.
2. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.
3. Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.
4. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar la principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
5. Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
6. Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.
7. Descubrir la importancia del proceso metodológico de creación y representación del dibujo técnico mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos.
8. Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.
9. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

7.5.3. Interdisciplinariedad (específica)

El currículo de la materia de Dibujo Técnico está íntimamente ligado a la materia de Matemáticas. En DT se resuelve por métodos gráficos lo que en matemáticas se resuelve numéricamente o por ecuaciones. El alumnado de DT disfruta de este hecho, pues las soluciones a problemas matemáticos mediante trazados geométricos le aporta mayor capacidad espacial y de razonamiento para la matemáticas.

7.5.4. Contenidos de la materia. Dibujo Técnico I.

BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

CONTENIDOS

- Trazados geométricos. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. Identificación de estructuras geométricas en el Arte. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.
- Trazados fundamentales en el plano.
- Circunferencia y círculo. Operaciones con segmentos.
- Mediatriz.
- Paralelismo y perpendicularidad.
- Ángulos.
- Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones. Elaboración de formas basadas en redes modulares.
- Trazado de polígonos regulares.
- Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables. Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.
- Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales. Proporcionalidad y semejanza.
- Construcción y utilización de escalas gráficas. Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones.
- Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.
- Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.
- Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

CONTENIDOS

- Fundamentos de los sistemas de representación:
- Los sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los sistemas de representación. Los sistemas de representación y el dibujo técnico.
- Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.
- Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.
- Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.
- Representación e identificación de puntos, rectas y planos.
- Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.

BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN.

CONTENIDOS

- Sistema de planos acotados. Aplicaciones.
- Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.
- Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.
- Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.
- El proyecto:
- necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Formatos.
- Vistas.
- Líneas normalizadas.
- Escalas.

Dibujo Técnico II.

BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO II

CONTENIDOS

- Construcción de figuras planas equivalentes.
- Relación entre los ángulos y la circunferencia.
- Arco capaz. Aplicaciones.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.
- Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.
- Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.
- Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones.
- Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.
- Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas.

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN II.

CONTENIDOS

- Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia
- Paralelismo y perpendicularidad.
- Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.
- Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.
- Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.
- Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. - Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones.
- Problema inverso al abatimiento.
- Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos.
- Intersecciones. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.
- Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción.
- Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.

BLOQUE 3. Documentación gráfica de proyectos

CONTENIDOS

- Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.
- El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas.
- Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados.
- Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.
- Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.
- Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.
- Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

7.5.5. Secuenciación.

Aproximadamente:

Bloque 1. Primer trimestre.

Bloque 2. Segundo Trimestre.

Bloque 3. Tercer trimestre.

7.5.6. Metodología específica del Dibujo Técnico.

La metodología a seguir en Dibujo Técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia.

Se desarrollarán estrategias didácticas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado y comparta qué se va a aprender y por qué. Se comenzará con los procedimientos y conceptos simples para ir avanzando en complejidad. Así, las capacidades se van desarrollando paulatinamente a lo largo de todo el proceso. Se plantearán tareas y problemas que el alumnado deba resolver haciendo un uso adecuado de todos sus recursos, estas tareas estarán alojadas también en la plataforma CLASSROOM junto a material de refuerzo para cada tema.

Las construcciones geométricas no se aplican de manera mecánica, sino que el alumnado debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada.

Los planteamientos de las actividades o tareas deben ir graduando el nivel de dificultad de los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales.

Se potencia el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión, mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida. Estos materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación, potenciando en esta materia tanto el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D, como la investigación, la documentación y la presentación de proyectos propios y ajenos. Es necesario para poder trabajar la materia, disponer de ordenadores durante todo el periodo lectivo destinado a esta materia. Cabe destacar que el carácter instrumental del dibujo técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes como la geometría con otras materias relacionadas con el ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático. Es difícil contar este año con los ordenadores del aula de informática para la materia Dibujo Técnico, por lo que trabajaremos desde casa con software propio y con el material TIC que posea el alumnado.

Materiales didácticos.

Durante todo el curso, el alumnado necesitará el siguiente material de trabajo:

- Escuadra y cartabón
- Regla
- Compás
- Lápices 2H y 2B
- Goma

Uso de las TICs en el centro

Las TICs son fundamentales para el desarrollo del bloque 3 de dibujo Técnico II. Cada alumno necesitaría un ordenador con software libre de CAD, p. ej. QCAD.

Se estudiará la posibilidad de usar el aula de informática del centro para el desarrollo de dicho bloque. En caso de que sea imposible, se intentará que el alumnado trabaje con recursos propios (ordenadores personales, si es que todo el grupo tiene acceso a uno).

8. APORTACIONES DE LA PROGRAMACIÓN AL FOMENTO DE LA LECTURA.

En los diferentes proyectos que se desarrollarán a lo largo del curso se incluirán actividades que contribuyan a la adquisición de la competencia lingüística.

Estas actividades serán las siguientes:

- Interés y hábito de lectura

Lectura obligatoria: Actividades de lectura de textos discontinuos en el aula, relacionados con los contenidos que se trabajan en la materia, como pueden ser el color, la forma, la comunicación audiovisual, la perspectiva, referentes artísticos o temas transversales que se trabajarán en los distintos proyectos, por ejemplo, la violencia, la contaminación, la paz, etc. (Estos textos se irán seleccionando a medida que se vayan desarrollando los distintos proyectos en la materia).

- Expresión escrita

Al trabajar la teoría relativa a los contenidos de cada proyecto artístico, se realizarán actividades de expresión escrita (cuaderno del alumno-a).

- Expresión oral

Se trabajará la expresión oral en la exposición de proyectos.

Algunas ideas de actividades para desarrollar la expresión oral, la expresión escrita y la lectura:

- Ilustración de cuentos inventados por los alumnos.
- A partir de una imagen fantástica creada por el alumnado, inventar un cuento.
- A partir de trozos de noticias, continuar una historia e ilustrarla.
- Storycubes.
- Comics.
- Lectura de libros de artistas.

Lectura voluntaria: Se puede proponer al alumnado la lectura voluntaria de libros relacionados con los contenidos de las materias, con calificación máxima de 1 punto en el trimestre correspondiente a dicha lectura.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

CURSO	ACTIVIDAD	¿CUÁNDO?
1º ESOEPVA 2º ESOEPVA 3º ESOEPVA 4º ESOEPVA	Exposición de proyectos del alumnado en el exterior y propio instituto.	A lo largo del curso.
	Exposiciones de interés que surjan durante el curso en el CAAC, Caixaforum u otro espacio expositivo.	Tercer trimestre

EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN DOCENTE Y LA PROGRAMACIÓN

Para evaluar nuestra práctica docente y la programación didáctica, nos proponemos la realización de una evaluación mínimo al finalizar cada trimestre y deseable al término de cada proyecto.

(VER ANEXO 3)

Para realizar esta evaluación, se utilizarán los siguientes instrumentos para de recogida de datos:

- Anotaciones en el cuaderno de profesor.
- Cuestionarios
- Rúbricas de autoevaluación
- Encuestas a alumnos
- Análisis de resultados trimestrales

Se realizará un análisis de resultados, describiendo las Fortalezas y las Debilidades de la programación y la acción docente, y finalmente se realizarán las Propuestas de mejora oportunas.

ANEXO 1. INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE EN EPVA

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

Conoce el vocabulario específico de la materia.
Ha adquirido una comprensión escrita y oral adecuada.
Se expresa correctamente de forma oral y escrita.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Conoce y maneja elementos de medida.
Realiza cálculos matemáticos necesarios para los distintos diseños artísticos.
Organiza el espacio en los distintos diseños artísticos.
Conocimiento de las formas geométricas.

COMPETENCIA DIGITAL

Busca, analiza, selecciona, registra y trata información de forma digital.
Hace uso adecuado de los recursos tecnológicos disponibles (ordenador, tablet, cámara de fotos o de video)
Crea imágenes digitales (fotografía, retoque fotográfico, edición de video).
Publica proyectos y creaciones artísticas on line.
Se comunica con profesores y compañeros a través de Internet.

APRENDER A APRENDER

Conoce sus capacidades, sus habilidades y carencias.
Aprende de sus errores.
Es capaz de organizar sus proyectos: planifica, trae materiales, busca información, lo desarrolla.
Autoevalúa el proceso de trabajo y su resultado.
Tiene capacidad de trabajo en grupo, asumiendo estrategias de aprendizaje distintas a las propias.

COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

Maneja habilidades sociales.
Sabe resolver los conflictos de forma constructiva, mediante el diálogo y la negociación.
Trabaja de forma cooperativa y solidaria
Respeto las normas del centro y del aula.
Muestra respeto a las diferencias étnicas y/o culturales así como al principio de igualdad y no discriminación entre hombres y mujeres.

SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR

Desarrolla creatividad e imaginación.
Tiene capacidad de análisis. Planificación, organización, gestión y toma de decisiones.
Desarrolla sentido crítico y de la responsabilidad.

Tiene capacidad de liderazgo y capacidad para trabajar en equipo.

CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

Conoce manifestaciones artísticas y culturales (pintura, escultura, arquitectura, cine, fotografía, artes aplicadas, artes gráficas).

Conoce las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos. Adquiere capacidad estética y creadora. Domina capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal.

Respeto las diferentes manifestaciones artísticas y culturales.

Adquiere capacidad de esfuerzo, constancia y disciplina.

Contribuye a la conservación del patrimonio cultural y artístico.

ANEXO 2: PROTOCOLO EN CASO DE ALUMNADO AISLADO / GRUPO POR PCR

PROCEDIMIENTO:

En ese caso, el profesorado trabajará de manera telemática mediante ISENECA y CLASSROOM con el alumno/a o el grupo aislado, en su horario correspondiente.

Tipos de enseñanza telemática a tener en cuenta:

- **Directa:** Se entiende cómo la enseñanza que se impartirá por medios telemáticos de manera directa con el alumnado a través de la plataforma CLASSROOM sobre los contenidos que correspondan según la programación didáctica.
- **Indirecta:** Se entiende cómo la enseñanza que se impartirá por medios telemáticos que consistirá en atención al alumnado de sus tareas, correcciones, necesidades educativas... durante la hora en cuestión, por medio de CLASSROOM. Esta será la opción en los grupos semipresenciales de 3º y 4º de ESO.

Las actividades de classroom se ajustarán a la programación didáctica y la temporalización ajustada a cada caso. Se realizarán pruebas de evaluación que sean operativas dentro de la plataforma telemática. Por otra parte, es conveniente decir que existe la posibilidad de definir multitud de tareas y actividades con las que se pueda evaluar igualmente al alumnado sin la necesidad de obedecer al formato de examen.

¿ Qué ocurre si CLASSROOM no funciona ?

Si la plataforma no funcionase por las razones que fuera, al ser la única plataforma educativa con respaldo legal existente, habrá que redirigir el trabajo a docencia indirecta mediante ISÉNECA.

ANEXO 3. MODELO PARA LA ADECUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

DOCUMENTO INDIVIDUALIZADO DE ADECUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN	
PROFESOR/A:	
MATERIA:	
ALUMNADO AL QUE VA DIRIGIDA (alumnado que no presenta NEAE pero sí desfase curricular)	
<input type="checkbox"/>	GRUPAL.
<input type="checkbox"/>	INDIVIDUAL.
NOMBRE Y APELLIDOS:	
CURSO:	
TUTOR/A:	

CAMBIOS EN LA METODOLOGÍA

Modificar la metodología facilita el proceso de aprendizaje del alumnado. Marcar con X

LÍNEAS METODOLÓGICAS GENERALES	
<input type="checkbox"/>	Empleo de metodologías inclusivas que favorezcan la participación del alumnado con dificultades de aprendizaje: trabajo cooperativo, trabajo por proyectos, tareas... Especificar cuál/es:

	Explicaciones más personalizadas para asegurarnos de que ha entendido lo expuesto. (Volver a explicar el contenido utilizando términos más sencillos. Hacerles preguntas para ver hasta qué punto han entendido la explicación y a partir de esta interacción lograr la comprensión de los conceptos).
	Revisión más frecuente del cuaderno del alumno/a, los apuntes, o el material de trabajo para comprobar la organización, la limpieza, la claridad y la corrección de los ejercicios.
	Especial atención a la revisión regular de la agenda. (Ver si anota los deberes, fechas de exámenes, material, etc....). Procurar informar a las familias lo antes posible de cualquier incidencia con el alumno.
	Detección de las ideas y conocimientos previos para adaptar los nuevos conocimientos a su nivel de competencia curricular y conceptual.
	Premiar el esfuerzo, el proceso, no sólo el resultado.
	Relación de los nuevos aprendizajes con los conocimientos previos del alumno/a, formulando preguntas que los activen.
	Otras (especificar):
MEDIDAS EN CUANTO AL AGRUPAMIENTO	
	Ubicación del alumno/a cerca del profesor/a.
	Ubicación del alumno/a en el aula de forma estratégica con el objeto de compensar al máximo sus dificultades y de que participe lo más posible en la dinámica general del grupo, por ejemplo, lejos de distractores (ventanas, puerta de entrada...).
	Situar al alumno en un grupo determinado de compañeros donde pudiera mejorar su rendimiento.
	Adjudicación de compañero/a de clase como apoyo o tutor/a
	Trabajo preferentemente individual.
	Trabajo preferentemente en parejas.
	Trabajo preferentemente en pequeño grupo (4-5 alumnos/as).
EN CUANTO A LAS ACTIVIDADES	
	Introducción de actividades individuales, bien alternativas, bien complementarias, para conseguir objetivos comunes al grupo de referencia.
	Introducción de actividades de refuerzo o ampliación. (subrayar lo que corresponda).
	Eliminación de actividades de las que el/la alumno/a no obtiene beneficios o no participa de forma activa y real.

	Incorporación a las actividades de instrucciones más claras, precisas y sencillas, explicaciones específicas, apoyos visuales, etc.
	Reducción del número de actividades.
	Ofrecer más tiempo para la realización de la tarea.
	Diseño de actividades más cortas y variadas.
	Variar el formato de las actividades en función de las preferencias y motivaciones del alumnado (empleo del ordenador, presentación de los enunciados de forma gráfica, actividades orales...)
	Secuenciación de las actividades según el grado de complejidad. - Partiendo de los ejercicios que el alumno/a realiza por sí solo. - Considerando sus dificultades y el tiempo requerido para la ejecución. - Incorporando ayudas (visuales, verbales, manipulativas).
	Dentro de cada actividad, secuenciación de los pasos según el nivel de complejidad desde los aspectos más concretos hasta los más abstractos.
RECURSOS	
RECURSOS MATERIALES.	
	Uso de material ordinario
	Uso complementario de material adaptado (material más básico o más avanzado que el ordinario pero con los mismos contenidos de la materia. Cambian los enunciados, el vocabulario, la presentación (más gráficos, menos letras, ejercicios diferentes), la densidad de información y complejidad de los textos de estudio, etc.). Puede ser elaborado por el profesor/a o de una editorial. IMPRESCINDIBLE indicar el material adaptado utilizado:
RECURSOS PERSONALES	
	Incorporación de un profesor/a de apoyo curricular a la dinámica del aula ordinaria para reforzar contenidos comunes al grupo de referencia. N ^a de horas en las que hay un segundo profesor/a en mi asignatura:
	Incorporación del/la PT como apoyo dentro de la dinámica del aula ordinaria. Número de horas semanales en las que se incorpora dicho profesor/a mi asignatura: _____ horas a la semana.
ADECUACIÓN DE LA EVALUACIÓN	
Nota: En cuanto a los procedimientos e instrumentos de evaluación, se deberán respetar el mismo tipo de formato, flexibilidad de tiempos... empleado en las actividades cotidianas con el alumno/a ya que, de esta manera, podrán demostrar las competencias y capacidades adquiridas en el proceso de enseñanza- aprendizaje.	
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	
	Utilización de los mismos procedimientos de evaluación de su grupo de referencia.

	Priorización en la evaluación del trabajo, el esfuerzo, el interés en la realización de las tareas encomendadas, sobre los contenidos seleccionados.
	Análisis del trabajo diario.
	Observación sistemática.
	Pruebas escritas más cortas o en dos tiempos.
	Ampliación del tiempo dedicado a la realización de los exámenes.
	Evaluación oral del alumno/a.
	Adecuación de prueba escrita (preguntas cortas, abiertas, etc...).
	Adecuación de los trabajos individuales.
	Adecuación de la realización de trabajos en grupo.
	Evaluación de las actividades junto al alumno/a con el fin de aprender de los errores.
	Uso de la evaluación entre compañeros/as. Se puede aprovechar para que el compañero le explique los errores.
	Uso de la autoevaluación.
	Otros (especificar):
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
	Exámenes escritos.
	Pruebas orales.
	Rúbricas.
	Portafolios.
	Tablas de registro.
	Listas de control.
	Diario de clase.
	Otras medidas (especificar):

REVISIÓN Y SEGUIMIENTO DE LA ADECUACIÓN

PRIMER TRIMESTRE	
La ADECUACIÓN de la programación ha resultado una medida... (marcar con una X)	
<input type="checkbox"/>	Eficaz. Ha superado las dificultades y alcanzado el nivel del grupo.
<input type="checkbox"/>	Eficaz. Ha superado algunas deficiencias pero sigue estando por debajo del nivel de la clase. Se considera que debe continuar con esta medida.
<input type="checkbox"/>	Ha habido una leve mejoría. Se considera que son necesarias otras medidas.
<input type="checkbox"/>	Ineficaz. El alumno/a no ha colaborado ni ha aprovechado esta medida.
Propuestas de mejora:	
SEGUNDO TRIMESTRE	
La ADECUACIÓN de la programación ha resultado una medida... (marcar con una X)	
<input type="checkbox"/>	Eficaz. Ha superado las dificultades y alcanzado el nivel del grupo.
<input type="checkbox"/>	Eficaz. Ha superado algunas deficiencias pero sigue estando por debajo del nivel de la clase. Se considera que debe continuar con esta medida.
<input type="checkbox"/>	Ha habido una leve mejoría. Se considera que son necesarias otras medidas.
<input type="checkbox"/>	Ineficaz. El alumno/a no ha colaborado ni ha aprovechado esta medida.
Propuestas de mejora:	
TERCER TRIMESTRE	
La ADECUACIÓN de la programación ha resultado una medida... (marcar con una X)	
<input type="checkbox"/>	Eficaz. Ha superado las dificultades y alcanzado el nivel del grupo.
<input type="checkbox"/>	Eficaz. Ha superado algunas deficiencias pero sigue estando por debajo del nivel de la clase. Se considera que debe continuar con esta medida.
<input type="checkbox"/>	Ha habido una leve mejoría. Se considera que son necesarias otras medidas.
<input type="checkbox"/>	Ineficaz. El alumno/a no ha colaborado ni ha aprovechado esta medida.
Propuestas de mejora:	

En _____, a _____ de _____ de 20__

Profesor/a:

ANEXO 4. AULA DEL FUTURO

LABORATORIO DE CREACIÓN DE VÍDEO Y PRODUCTOS DIGITALES

Tras la información ofrecida por el secretario de nuestro centro en el último claustro en relación a una partida para Innovación Educativa, los departamentos de 'Educación Plástica y Visual' y 'Tecnología' nos ponemos a trabajar en una idea que venimos madurando desde hace tiempo.

La citada idea consiste en la creación de un aula-laboratorio para el trabajo cooperativo y por proyectos con 'rincones' cuyo objetivo ha de ser la producción de productos visuales como audiovisuales (videos, cortometrajes de animación, podcasts, emisora online de radio...), gráficos (diseño, maquetación, revistas o cartelería...) e impresión 3D (diseño y fabricación).

Se trata de una apuesta segura que podría suponer un factor de motivación y mejora de la convivencia para el alumnado, así como una modernización académica del centro, adecuándose a los tiempos actuales y generando un espacio de creación interdisciplinar nuevo. De esta forma el alumnado tomaría contacto con posibilidades digitales creativas y audiovisuales de difícil acceso fuera del ámbito educativo y de gran utilidad en todos los campos profesionales actuales.

Esta iniciativa encuentra respaldo en las propias instituciones gubernamentales. A nivel de estado, el Intef está promocionando las llamadas 'aulas del futuro'. En sus propias palabras: "El objetivo del aula es que los docentes vean en esta propuesta un modelo de referencia para promover cambios metodológicos en la práctica docente diaria a través de la creación y organización de espacios flexibles en los centros educativos que promuevan el uso de pedagogías activas."

A nivel autonómico, basta con revisar la rúbrica ofrecida por la Junta de Andalucía para valorar, dentro del bloque 3: Procesos de enseñanza-aprendizaje, la importancia de este tipo de espacios (ítems 19, 20, 21, 23, 24, 26 y 29).

Nuestro planteamiento implica a dos departamentos habituados a trabajar por proyectos, el Tecnología y el de Dibujo, concedores de las nuevas tecnologías y con enormes ganas y conocimientos que aportar al centro dándole una visión y dimensión más práctica y actual del conocimiento. Además, estos dos departamentos se comprometen al uso coordinado del aula-taller que proponemos, pudiendo incluso producir 'objetos finales' para y con otras áreas, además de contribuir a la imagen del IES en redes, presentaciones, etc,

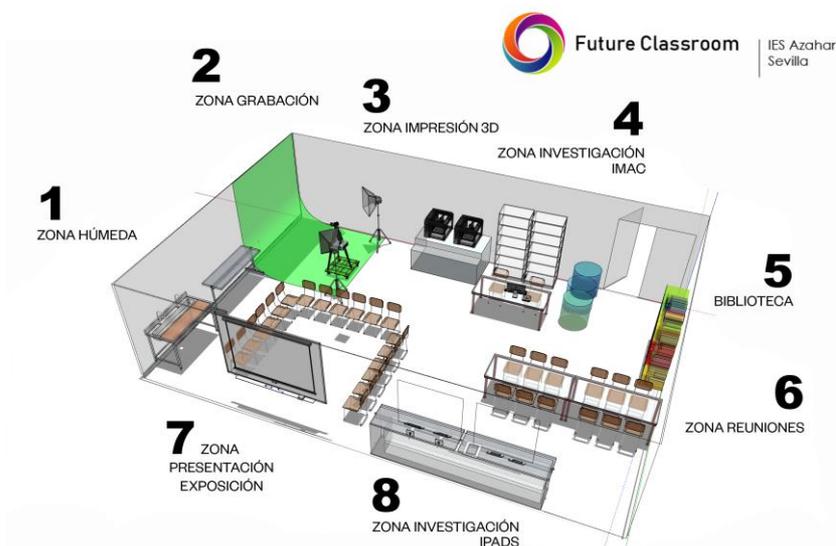
ANEXO 5. IDENTIDADES **EnModoArte 2021-2022**

IDENTIDADES es el proyecto que desarrollará la Asociación EnModoArte durante el curso 2021-2022.

EnModoArte

EnModoArte es una asociación de profesores de Dibujo de institutos de educación secundaria (Educación Secundaria Obligatoria, Bachilleratos y Bachillerato de Artes) de la provincia de Sevilla que trabajamos proyectos artísticos colaborativos con el objetivo de :

- Desarrollar un proyecto anual concreto sobre artistas u obras de arte concretas.
- Trabajar en nuestras aulas con una metodología innovadora y motivadora.
- Desarrollar autoformación colaborativa entre los profesores miembros del grupo.
- Exponer el trabajo realizado, no sólo en nuestros centros, sino también compartirlo al resto de la sociedad en algún espacio expositivo público.



- Reivindicar la importancia de la educación artística para la formación de la persona, en el sistema educativo y en la sociedad.

Los componentes de la asociación:

Rocío Salvador Pulido, IES Azahar, Sevilla.

Magdalena Villalba Rodríguez, IES Félix Rodríguez de la Fuente, Sevilla.

Nanen García-Contreras Martínez, IES Julio Verne, Sevilla.

M^a Azucena Ruiz del Castillo, IES San José, San José de la Rinconada, Sevilla.

Angustias Chía Trigos, IES Ramón del Valle Inclán, Sevilla.

Mayalen Piqueras Calero, IES Heliche, Olivares, Sevilla.

Lola Mena Cáceres, IES San Isidoro, Sevilla.

Rosa María de Trías Vargas, IES Ramón Carande, Sevilla.

David Romero Moreno, IES Ramón Carande, Sevilla.

María Jesús Hernández Bisquert, IES Martínez Montañés, Sevilla.

Manuel Pérez Báñez, IES V centenario, Sevilla

Carmen Prieto Rodríguez. IES Nervión, Sevilla.

Proyectos desarrollados desde 2015 y exposiciones realizadas:

El Museo Imaginario de las 5 Pielas.

Fue nuestro primer proyecto realizado durante el curso 2015-2016. Trabajamos a partir de la obra del artista austriaco Hundertwasser. Expusimos en La II Bienal de Arte y Escuela de Málaga.

Emboscados

Proyecto realizado el curso 2016-2017, inspirados en la obra del Jardín de las Delicias de El Bosco. Exposición en el Centro Cívico Casa de las Sirenas.

NaturArtMente

Curso 2017-2018. Exposición en el Centro Cívico Casa de las Sirenas y en la III Bienal Arte y Escuela de Málaga.

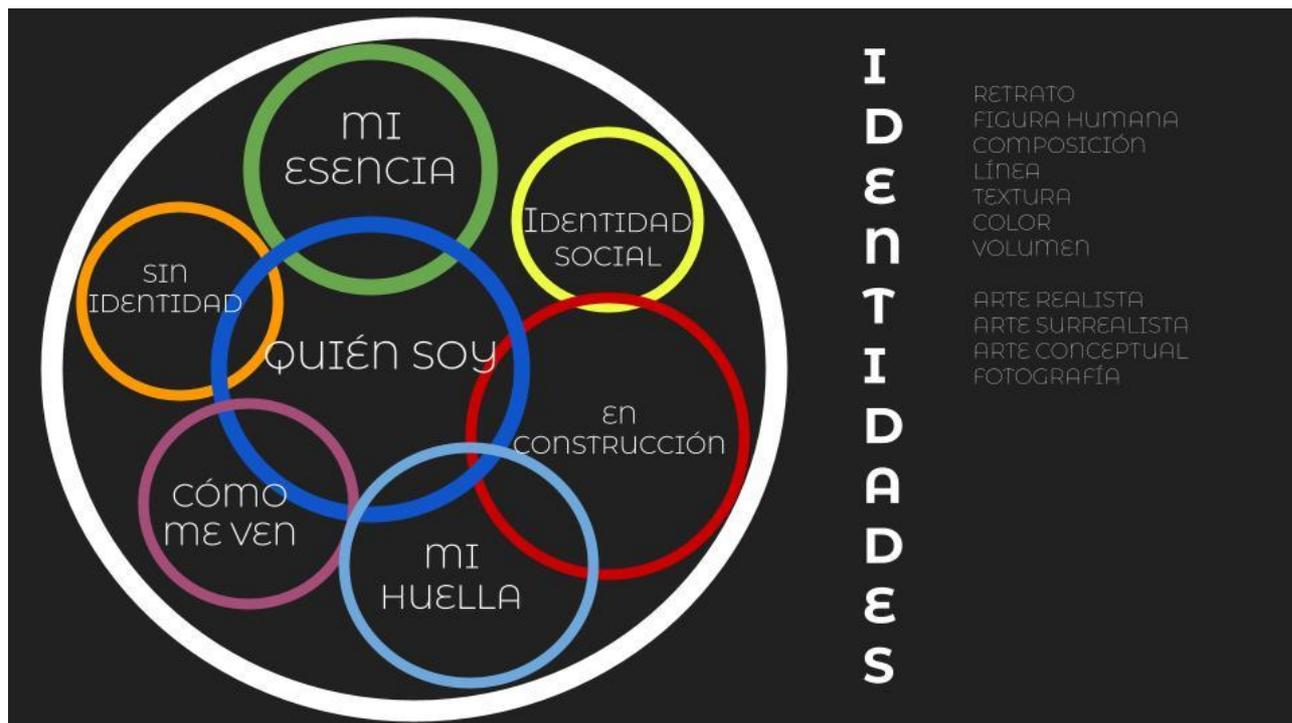
ConSumoArte

Curso 2018-2019. Proyecto relacionado con el por art. Exposición en el Centro Cívico Casa de las Sirenas.

Siente

Curso 2019-2020. Trabajamos este proyecto relacionado con la educación emocional en nuestras aulas pero no pudimos exponer debido a la pandemia Covid 19.

Identidades



Identidades es el proyecto que trabajaremos durante este curso 2021-2022.

Identidades pretende que el alumnado de educación secundaria reflexione sobre cuestiones cómo ¿Cómo me veo? ¿Cómo me ven los demás? ¿En qué espejos me miro? ¿Qué huella voy dejando en el planeta, en las redes...? ¿Construyo cada día mi identidad? ¿Cuál sería mi esencia?, ¿Hay personas sin identidad? ¿Y la identidad social?, en definitiva ¿QUIÉN SOY?.

Con este proyecto reflexionaremos cuestiones personales, sociales y de violencia de género. Tendremos como referente obras de arte realista, arte surrealista, arte cubista, arte conceptual, Produciremos obra pictórica, fotográfica, audiovisual e instalaciones.

Participará en este proyecto alumnado de Educación Plástica Visual y Audiovisual de 1º,2º,3º y 4º E.S.O, alumnado de Dibujo Técnico de Bachillerato, y alumnado de Bachillerato de Artes.