



Departamento de Dibujo.
Educación Plástica y Audiovisual.
I.E.S. MACARENA curso 2020/2021

Profesoras: Carmen Prieto Rguez, Marta Mtnez.Raposo

CONTENIDOS:

1.Marco legal.Normativa	pág.2
2.Introducción.	
2.2. Adaptación del modelo de enseñanza-aprendizaje a la situación derivada de la pandemia	pág.4
3.Objetivos generales de la Secundaria	pág.4
4.Contribución a las competencias	pág.5
5.Competencias y valores transversales	pág. 12
6.Metodología para Secundaria	pág. 13
7.Evaluación en Secundaria	pág. 15
8.Plan de recuperación de la asignatura pendiente	pág.16
9.Plan de refuerzo para el alumnado repetidor	pág.16
10.Medidas de recuperación y adaptaciones curriculares	pág. 16
11. Medidas de atención a la diversidad	pág.16
12.Actividades complementarias y extraescolares	pág. 17
13. Plan Lector	pág.17
14. Libros de texto	pág. 19
15. I de ESO.Programación de las unidades didácticas	pág.19
15. II de ESO.Programación de las unidades didácticas	pág. 19
15. IV de ESO.Programación didáctica	pág. 25
16. Bachillerato.Dibujo Técnico.	pág. 30
17. Objetivos generales de la etapa	pág.30
18. Objetivos generales de la materia	pág. 32
19. Planificación del curso	pág. 31
20. Evaluación	pág. 32
21. Competencias clave en Bachillerato	pág. 34
22. ANEXOS	pág. 34

1. MARCO LEGAL. NORMATIVA

- artículo 29 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria
- [Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.](#)
- artículo 8.2 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía
- [Decreto ordenación bachillerato](#)
- artículo 5 de la Orden 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso del aprendizaje del alumnado.
- [la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.](#)
- artículo 7.2 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre
- [Currículo secundaria](#)
- Debajo de cada párrafo, se puede consultar el enlace de dicha normativa.

2. INTRODUCCIÓN

La principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, ha sido históricamente, la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, como transmisión de ideas y sentimientos, pero actualmente, la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes.

Según el Real Decreto 1105/2014, la materia parte de los bloques impartidos en la Educación Primaria en el área de Educación Artística.

Desgraciadamente, la mayoría del alumnado en primaria ha trabajado muy poco, por lo general, las competencias artísticas: de ahí se comprueba que cada vez más chicos y chicas se hayan quedado en la “etapa esquemática” de su evolución en el dibujo.

Según María Acaso, profesora de Educación Artística en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid: “Es una paradoja que en un mundo hipervisual nadie tenga la preocupación de desarrollar el pensamiento crítico visual. El resultado es que los chicos y chicas están indefensos ante las imágenes. Nos las tragamos, pero no llegamos a los mensajes que esconden. Somos algo así como ciegos-videntes. Y esa es la idea del terrorismo visual. Para combatirlo, hay que trabajar ese pensamiento crítico

visual, que no es innato. No es una competencia con la que nacemos, de manera que, si queremos que sea un hábito, hay que incluirlo en el currículum, además de demandar el análisis como un proceso inherente a la educación artística.”

El bloque Expresión Plástica experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos. Se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen. En el bloque Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

2.2.ADAPTACIÓN DEL MODELO DE ENSEÑANZA A LA SITUACIÓN GENERADA POR LA PANDEMIA

En nuestro centro se ha optado por el modelo de enseñanza semipresencial a partir de 3º de ESO, lo que implica que en 4º de ESO y 1º de Bachillerato, el modelo es tener una semana a medio grupo en el tramo anterior al recreo y al otro en el tramo posterior.

El grupo que estudia “media mañana” o tramo desde casa, sigue la clase por el classroom que corresponde a cada grupo.

Las profesoras tenemos muy claro que el tiempo de clase presencial es muy importante para adelantar materia, explicar contenidos más complejos...y todo lo dado en clase está de manera muy clara en su ordenador, tablet o dispositivo a través de su classroom.

Para Secundaria, realizamos presentaciones de cada tema, utilizamos el blog de nuestra asignatura y subimos fotografías y vídeos de las diferentes propuestas.

<https://dibujoiesmacarena.blogspot.com/>

En el supuesto de un posible confinamiento, impartimos la enseñanza desde casa con las plataformas mencionadas: Classroom, blogger, meet...

Nuestro departamento no cambiaría los criterios de evaluación pero se realizarán más ejercicios prácticos, desde su domicilio.

3. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA DE SECUNDARIA. Deben contribuir a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan alcanzar los siguientes objetivos:

- 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 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 medioambiente, 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.

m. Conocer y apreciar los elementos específicos de la cultura andaluza para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

4. CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS

Según la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, las competencias clave son un elemento esencial del proceso educativo ya que el proceso de enseñanza aprendizaje ha de estar orientado a la formación de ciudadanos con pleno desarrollo personal, social y profesional.

Las competencias se conceptualizan como un «saber hacer» que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Para que sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento y la vinculación de este con las habilidades prácticas o destrezas que las integran.

Se adopta la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Se considera que «las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo». Se identifican siete competencias clave esenciales para el bienestar de las sociedades europeas, el crecimiento económico y la innovación, y se describen los conocimientos, las capacidades y las actitudes esenciales vinculadas a cada una de ellas.

El aprendizaje basado en competencias se caracteriza por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral e implican un proceso de desarrollo mediante el cual los individuos van adquiriendo mayores niveles de desempeño en el uso de las mismas.

4.A. Descripción de las competencias clave

1. Comunicación lingüística

La visión de la competencia en comunicación lingüística vinculada con prácticas sociales y artísticas ofrece una imagen del individuo como agente comunicativo que produce, y no solo recibe, mensajes a través de las lenguas con distintas finalidades. Valorar la relevancia de esta afirmación en la toma de decisiones educativas supone optar por metodologías activas de aprendizaje (aprendizaje basado en tareas y proyectos) ya sean estas en la lengua materna de los estudiantes o en una lengua

extranjera, frente a opciones metodológicas más tradicionales.

Además, la competencia en comunicación lingüística representa una vía de conocimiento y contacto con la diversidad cultural que implica un factor de enriquecimiento para la propia competencia y que adquiere una particular relevancia en el caso de las lenguas extranjeras

Esta competencia constituye un objetivo de aprendizaje permanente a lo largo de toda la vida y precisa de la interacción de distintas destrezas, ya que se produce en múltiples modalidades de comunicación y en diferentes soportes. Desde la oralidad y la escritura hasta las formas más sofisticadas de comunicación audiovisual o mediada por la tecnología, el individuo participa de un complejo entramado de posibilidades comunicativas gracias a las cuales expande su competencia y su capacidad de interacción con otros individuos. Por ello, esta diversidad de modalidades y soportes requiere de una alfabetización más compleja, también de los medios de comunicación digitales y redes sociales, que permita al individuo su participación como ciudadano activo.

La competencia en comunicación lingüística es también un instrumento fundamental para la socialización y el aprovechamiento de la experiencia educativa, por ser una vía privilegiada de acceso al conocimiento dentro y fuera de la escuela. De su desarrollo depende, en buena medida, que se produzcan distintos tipos de aprendizaje en distintos contextos, formales y no formales. En este sentido, es especialmente relevante en el contexto escolar la lectura, como la principal vía de acceso a todas las áreas y de la correcta expresión oral y escrita en esta etapa.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología La competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología inducen y fortalecen algunos aspectos esenciales de la formación de las personas que resultan fundamentales para la vida.

En una sociedad donde el impacto de las matemáticas, las ciencias y las tecnologías es determinante, la consecución y sostenibilidad del bienestar social exige conductas y toma de decisiones personales estrechamente vinculadas a la capacidad crítica y visión razonada y razonable de las personas. A ello contribuyen la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:

a) La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto.

La competencia matemática requiere de conocimientos sobre los números, las medidas y las estructuras, así como de las operaciones y las representaciones matemáticas, y la comprensión de los términos y conceptos matemáticos.

El uso de herramientas matemáticas implica una serie de destrezas que requieren la aplicación de los principios y procesos matemáticos en distintos contextos, ya sean personales, sociales, profesionales o científicos, así como para emitir juicios fundados y seguir cadenas argumentales en la realización de cálculos, el análisis de gráficos y

representaciones matemáticas y la manipulación de expresiones algebraicas, incorporando los medios digitales cuando sea oportuno. Forma parte de esta destreza la creación de descripciones y explicaciones matemáticas que llevan implícitas la interpretación de resultados matemáticos y la reflexión sobre su adecuación al contexto, al igual que la determinación de si las soluciones son adecuadas y tienen sentido en la situación en que se presentan.

Se trata, por tanto, de reconocer el papel que desempeñan las matemáticas en el mundo y utilizar los conceptos, procedimientos y herramientas para aplicarlos en la resolución de los problemas que puedan surgir en una situación determinada a lo largo de la vida. La activación de la competencia matemática supone que el aprendiz es capaz de establecer una relación profunda entre el conocimiento conceptual y el conocimiento procedimental, implicados en la resolución de una tarea matemática determinada.

La competencia matemática incluye una serie de actitudes y valores que se basan en el rigor, el respeto a los datos y la veracidad.

b) Las competencias básicas en ciencia y tecnología son aquellas que proporcionan un acercamiento al mundo físico y a la interacción responsable con él desde acciones, tanto individuales como colectivas, orientadas a la conservación y mejora del medio natural, decisivas para la protección y mantenimiento de la calidad de vida y el progreso de los pueblos. Estas competencias contribuyen al desarrollo del pensamiento científico, pues incluyen la aplicación de los métodos propios de la racionalidad científica y las destrezas tecnológicas, que conducen a la adquisición de conocimientos y la aplicación de los descubrimientos al bienestar social.

Las competencias en ciencia y tecnología capacitan a ciudadanos responsables y respetuosos que desarrollan juicios críticos sobre los hechos científicos y tecnológicos que se suceden a lo largo de los tiempos, pasados y actuales. Estas competencias han de capacitar, básicamente, para identificar, plantear y resolver situaciones de la vida cotidiana –personal y social– análogamente a como se actúa frente a los retos y problemas propios de la actividades científicas y tecnológicas.

3. Competencia digital

La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Esta competencia supone, un conjunto nuevo de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser competente en un entorno digital.

Igualmente precisa del desarrollo de diversas destrezas relacionadas con el acceso a la información, el procesamiento y uso para la comunicación, la creación de contenidos, la seguridad y la resolución de problemas, tanto en contextos formales como no formales e informales. La persona ha de ser capaz de hacer un uso habitual de los recursos

tecnológicos disponibles con el fin de resolver los problemas reales de un modo eficiente, así como evaluar y seleccionar nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas, a medida que van apareciendo, en función de su utilidad para acometer tareas u objetivos específicos.

Se trata de desarrollar una actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías y los medios tecnológicos, valorando sus fortalezas y debilidades y respetando principios éticos en su uso. Por otra parte, la competencia digital implica la participación y el trabajo colaborativo, así como la motivación y la curiosidad por el aprendizaje y la mejora en el uso de las tecnologías.

Por tanto, para el adecuado desarrollo de la competencia digital resulta necesario abordar:

La información: esto conlleva la comprensión de cómo se gestiona la información y de cómo se pone a disposición de los usuarios, sabiendo elegir aquellos que responden mejor a las propias necesidades de información.

Igualmente, supone saber analizar e interpretar la información que se obtiene, cotejar y evaluar el contenido de los medios de comunicación en función de su validez, fiabilidad y adecuación entre las fuentes, y por último, la competencia digital supone saber transformar la información en conocimiento. Esto supone el conocimiento de cuestiones éticas como la identidad digital y las normas de interacción digital.

La creación de contenidos: implica saber cómo los contenidos digitales pueden realizarse en diversos formatos (texto, audio, vídeo, imágenes) así como identificar los programas/aplicaciones que mejor se adaptan al tipo de contenido que se quiere crear. **La seguridad:** implica conocer los distintos riesgos asociados al uso de las tecnologías y de recursos online y las estrategias actuales para evitarlos, lo que supone identificar los comportamientos adecuados en el ámbito digital para proteger la información, propia y de otras personas, así como conocer los aspectos adictivos de las tecnologías.

4. Aprender a aprender

Esta competencia se caracteriza por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje. Esto exige, en primer lugar, la capacidad para motivarse por aprender. Esta motivación depende de que el estudiante se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje y, finalmente, de que llegue a alcanzar las metas de aprendizaje propuestas y, con ello, que se produzca en él una percepción de auto eficacia. Todo lo anterior contribuye a motivarle para abordar futuras tareas de aprendizaje.

En segundo lugar, en cuanto a la organización y gestión del aprendizaje, la competencia de aprender a aprender requiere conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y las demandas de las tareas y actividades que conducen al aprendizaje. La competencia de aprender a aprender desemboca en un aprendizaje cada vez más eficaz y autónomo.

La planificación, supervisión y evaluación son esenciales para desarrollar aprendizajes

cada vez más eficaces. Todas ellas incluyen un proceso reflexivo que permite pensar antes de actuar (planificación), analizar el curso y el ajuste del proceso (supervisión) y consolidar la aplicación de buenos planes o modificar los que resultan incorrectos (evaluación del resultado y del proceso). Estas tres estrategias deberían potenciarse en los procesos de aprendizaje y de resolución de problemas en los que participan los estudiantes.

Aprender a aprender se manifiesta tanto individualmente como en grupo. En ambos casos el dominio de esta competencia se inicia con una reflexión consciente acerca de los procesos de aprendizaje a los que se entrega uno mismo o el grupo. La competencia de aprender a aprender se adquiere también en el contexto del trabajo en equipo. Los profesores han de procurar que los estudiantes sean conscientes de lo que hacen para aprender y busquen alternativas en situaciones de trabajo cooperativo.

Respecto a las actitudes y valores, la motivación y la confianza son cruciales para la adquisición de esta competencia. Ambas se potencian desde el planteamiento de metas realistas a corto, medio y largo plazo. Al alcanzarse las metas aumenta la percepción de auto-eficacia y la confianza, y con ello se elevan los objetivos de aprendizaje de forma progresiva. Las personas deben ser capaces de apoyarse en experiencias vitales y de aprendizaje previas con el fin de utilizar y aplicar los nuevos conocimientos y capacidades en otros contextos, como los de la vida privada y profesional, la educación y la formación.

5. Competencias sociales y cívicas

Las competencias sociales y cívicas implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en convicciones democráticas. Además de incluir acciones a un nivel más cercano y mediato al individuo como parte de una implicación cívica y social.

Se trata, por lo tanto, de aunar el interés por profundizar y garantizar la participación en el funcionamiento democrático de la sociedad, tanto en el ámbito público como privado, y preparar a las personas para ejercer la ciudadanía democrática y participar plenamente en la vida cívica y social gracias al conocimiento de conceptos y estructuras sociales y políticas y al compromiso de participación activa y democrática.

a) La competencia social se relaciona con el bienestar personal y colectivo. Exige entender el modo en que las personas pueden procurarse un estado de salud física y mental óptimo, tanto para ellas mismas como para sus familias y para su entorno social próximo, y saber cómo un estilo de vida saludable puede contribuir a ello.

b) La competencia cívica se basa en el conocimiento crítico de los conceptos de

democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos y civiles, así como de su formulación en la Constitución española, la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea y en declaraciones internacionales, y de su aplicación por parte de diversas instituciones a escala local, regional, nacional, europea e internacional.

Adquirir estas competencias supone ser capaz de ponerse en el lugar del otro, aceptar las diferencias, ser tolerante y respetar los valores, las creencias, las culturas y la historia personal y colectiva de los otros.

6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Esta competencia implica la capacidad de transformar las ideas en actos y está presente en los ámbitos personal, social, escolar y laboral en los que se desenvuelven las personas, permitiéndoles el desarrollo de sus actividades y el aprovechamiento de nuevas oportunidades. La adquisición de esta competencia es determinante en la formación de futuros ciudadanos emprendedores, contribuyendo así a la cultura del emprendimiento.

Asimismo, esta competencia requiere de las siguientes destrezas o habilidades esenciales: capacidad de análisis; capacidades de planificación, organización, gestión y toma de decisiones; capacidad de adaptación al cambio y resolución de problemas; comunicación, presentación, representación y negociación efectivas; habilidad para trabajar, tanto individualmente como dentro de un equipo; participación, capacidad de liderazgo y delegación; pensamiento crítico y sentido de la responsabilidad; autoconfianza, evaluación y auto-evaluación, ya que es esencial determinar los puntos fuertes y débiles de uno mismo y de un proyecto, así como evaluar y asumir riesgos cuando esté justificado (manejo de la incertidumbre y asunción y gestión del riesgo).

Finalmente, requiere el desarrollo de actitudes y valores como: la predisposición a actuar de una forma creadora e imaginativa; el autoconocimiento y la autoestima; la autonomía o independencia, el interés y esfuerzo y el espíritu emprendedor. Se caracteriza por la iniciativa, la proactividad y la innovación, tanto en la vida privada y social como en la profesional. También está relacionada con la motivación y la determinación a la hora de cumplir los objetivos, ya sean personales o establecidos en común con otros, incluido el ámbito laboral.

Así pues, para el adecuado desarrollo de la competencia del sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor resulta necesario abordar:

La capacidad creadora y de innovación: creatividad e imaginación; autoconocimiento y autoestima; autonomía e independencia; interés y esfuerzo; espíritu emprendedor; iniciativa e innovación.

La capacidad proactiva para gestionar proyectos: capacidad de análisis; planificación, organización, gestión y toma de decisiones; resolución de problemas; habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo; sentido

de la responsabilidad; evaluación y auto-evaluación.

La capacidad de asunción y gestión de riesgos y manejo de la incertidumbre: comprensión y asunción de riesgos; capacidad para gestionar el riesgo y manejar la incertidumbre.

Las cualidades de liderazgo y trabajo individual y en equipo: capacidad de liderazgo y delegación; capacidad para trabajar individualmente y en equipo; capacidad de representación y negociación.

Sentido crítico y de la responsabilidad: sentido y pensamiento crítico; sentido de la responsabilidad.

7. Conciencia y expresiones culturales

La competencia en conciencia y expresión cultural implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos.

Esta competencia incorpora también un componente expresivo referido a la propia capacidad estética y creadora y al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal. Incorpora asimismo el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos y la identificación de las relaciones existentes entre esas manifestaciones y la sociedad, lo cual supone también tener conciencia de la evolución del pensamiento, las corrientes estéticas, las modas y los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa de los factores estéticos en la vida cotidiana.

Además, en la medida en que las actividades culturales y artísticas suponen con frecuencia un trabajo colectivo, es preciso disponer de habilidades de cooperación y tener conciencia de la importancia de apoyar y apreciar las contribuciones ajenas.

Exige asimismo valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural, el diálogo entre culturas y sociedades y la realización de experiencias artísticas compartidas. A su vez, conlleva un interés por participar en la vida cultural y, por tanto, por comunicar y compartir conocimientos, emociones y sentimientos a partir de expresiones artísticas.

Así pues, para el adecuado desarrollo de la competencia para la conciencia y expresión cultural resulta necesario abordar:

El conocimiento, estudio y comprensión tanto de los distintos estilos y géneros artísticos como de las principales obras y producciones del patrimonio cultural y artístico en distintos periodos históricos, sus características y sus relaciones con la sociedad en la que se crean, así como las características de las obras de arte producidas, todo ello mediante el contacto con las obras de arte. Está relacionada, igualmente, con la creación de la identidad cultural

como ciudadano de un país o miembro de un grupo.

El aprendizaje de las técnicas y recursos de los diferentes lenguajes artísticos y formas de expresión cultural, así como de la integración de distintos lenguajes.

El desarrollo de la capacidad e intención de expresarse y comunicar ideas, experiencias y emociones propias, partiendo de la identificación del potencial artístico personal (aptitud/talento). Se refiere también a la capacidad de percibir, comprender y enriquecerse con las producciones del mundo del arte y de la cultura.

La potenciación de la iniciativa, la creatividad y la imaginación propias de cada individuo de cara a la expresión de las propias ideas y sentimientos. Es decir, la capacidad de imaginar y realizar producciones que supongan recreación, innovación y transformación. Implica el fomento de habilidades que permitan reelaborar ideas y sentimientos propios y ajenos y exige desarrollar el autoconocimiento y la autoestima, así como la capacidad de resolución de problemas y asunción de riesgos.

El interés, aprecio, respeto, disfrute y valoración crítica de las obras artísticas y culturales que se producen en la sociedad, con un espíritu abierto, positivo y solidario.

La promoción de la participación en la vida y la actividad cultural de la sociedad en que se vive, a lo largo de toda la vida. Esto lleva implícitos comportamientos que favorecen la convivencia social.

El desarrollo de la capacidad de esfuerzo, constancia y disciplina como requisitos necesarios para la creación de cualquier producción artística de calidad, así como habilidades de cooperación que permitan la realización de trabajos colectivos.

5.COMPETENCIAS Y VALORES TRANSVERSALES

Los elementos transversales y la educación en valores La LOMCE determina una serie de aspectos y elementos que por su importancia en la formación de los alumnos no han de vincularse específicamente a ninguna materia, sino que deben abordarse en todas ellas siempre que los contextos educativos y las oportunidades de trabajo en el aula así lo permitan o requieran. Por este motivo adquieren la consideración de transversales y están directamente relacionados con la educación en valores orientada a la formación del alumno como ciudadano del mundo. Los más relevantes son los siguientes:

-La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

-La igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

-El aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de

la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz y la democracia.

-El respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombres y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y al estado de derecho.

-El rechazo a la violencia terrorista y el respeto y la consideración a las víctimas del terrorismo, así como la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

-El desarrollo sostenible y el medioambiente.

-Los riesgos de explotación y abuso sexual.

-Las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.

-Desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial, a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

-Educación y seguridad vial, mejora de la convivencia y prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículos a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia y el autocontrol.

6. METODOLOGÍA PARA SECUNDARIA.

Se fundamenta en los siguientes principios de la metodología de enseñanza-aprendizaje:

- La adecuada selección y secuenciación de contenidos para facilitar la interrelación de conceptos y de contenidos para afianzar los temas trabajados.

- El aprendizaje significativo. Los aprendizajes se plantean, en la medida de lo posible, a partir de los conocimientos y de las experiencias que este ya posee, facilitándole que aprenda a aprender. En este sentido, ha de favorecerse una metodología inductiva, que permita al alumno llegar por sí mismo a la teoría partiendo de diferentes actividades

- El enfoque funcional. Debe potenciarse que el alumno busque el punto de vista práctico y crítico de todo aquello que aprende.

- La motivación del alumnado. La necesidad de que el alumno adopte un papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje se satisface a través de una propuesta que plantea convertir el aprendizaje en una experiencia motivadora. Para ello, se acercan los contenidos a los intereses del alumnado, favoreciendo así que éste tome conciencia de la utilidad de los aprendizajes y de los logros que alcanza.

- El progreso y el refuerzo de los aprendizajes. El proceso de enseñanza- aprendizaje debe equilibrar el afianzamiento de los aprendizajes adquiridos con el acercamiento a otros nuevos. Es primordial que se busque siempre la relación de unos contenidos con

otros, así como el vínculo que existe entre estos y la vida real y cotidiana del alumno.

- La atención a la diversidad y a los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos. Con la finalidad de que la docencia se pueda adecuar al proceso de enseñanza aprendizaje en la diversidad del aula y a los diferentes estilos de aprendizaje de cada alumno, es fundamental aplicar propuestas de innovación educativa basadas en el trabajo cooperativo, la resolución de problemas, la elaboración de proyectos, el estímulo de la competencia emprendedora, etc.

- Aprendizaje cooperativo, constituye una manera distinta y más motivadora — y, por ende, más eficaz— de organizar el trabajo de los estudiantes de la clase, nos proponemos aplicar una estructura cooperativa de la actividad dentro de nuestras aulas por tres razones: atención a la diversidad, desarrollo de valores y desarrollo de las competencias clave.

7. LA EVALUACIÓN EN SECUNDARIA

Tanto la LOMCE como las distintas propuestas de innovación educativa piden trabajar la evaluación desde distintos puntos de vista:

-Evaluación: entendida en un sentido tradicional, de manera que permita al profesor obtener información del proceso de aprendizaje del alumno.

-Autoevaluación: planteada como un ejercicio en el que el alumno se interroga a sí mismo.

La evaluación del alumno se realizará en función de la adquisición de las competencias. La EVALUACIÓN atenderá a los siguientes porcentajes aprobados en el Centro:

90%- Contenidos prácticos. Proyectos. Pruebas objetivas.

10%- Contenidos conceptuales. Investigación, documentación y exposiciones en el aula. Aspectos actitudinales.

Dentro de este 90% dedicado a los contenidos prácticos, se puede considerar un 45% para los contenidos geométricos y otro 45% para los artísticos, de manera que la parte geométrica, que necesita de un aprendizaje de los instrumentos de dibujo y destreza en la resolución de conceptos básicos de manera gráfica se compagina con el otro porcentaje dedicado a los contenidos creativos y plásticos.

Los aspectos actitudinales se contemplan cuando el alumnado trae el material a clase, se documenta para realizar los proyectos, aprovecha el tiempo de clase...etc.

Dado el carácter eminentemente práctico de la asignatura, el porcentaje asignado a los exámenes se computará en la realización de las pruebas objetivas, concretadas en trabajos de clase o diseñadas para evaluar la asimilación de los contenidos de geometría, siempre huyendo de los contenidos memorísticos y buscando el aprendizaje significativo de esta parte de la materia. Si el alumno no alcanza los objetivos mínimos para el aprendizaje de la materia por su trabajo, deberá realizar pruebas de evaluación individuales para recuperar los contenidos no superados, tanto en las convocatorias por evaluación, o por temas no superados, así como en la extraordinaria de Septiembre.

La actitud desarrollada en clase, en la que se valorará:

- Asistencia y puntualidad en clase.
- Comportamiento, valorándose el cumplimiento del Reglamento de Régimen Interno del Centro y de las normas de clase. Especialmente el respeto hacia el profesor y compañeros de clase.
- Interés en la materia y los trabajos a realizar, valorándose positivamente el traer los materiales para el desarrollo de la materia en clase.
- La correcta ejecución del trabajo realizado en casa, así como el interés demostrado en la ejecución del mismo.
- La asimilación de los conceptos explicados, así como la realización de los trabajos aplicando dichos conceptos. Para fijar dichos conceptos el alumno repasará el tema, y desarrollará trabajos en clase al término de cada unidad estudiada.

9. RÚBRICA PARA LA PRESENTACIÓN DE LÁMINAS DE DIBUJO

	4	3	2	1	Ponderación	Valoración
PRODUCTO FINAL	La lámina se ha trabajado siguiendo todos los pasos indicados, contiene todos los elementos marcados y su terminación es correcta.	La lámina tiene una terminación correcta, se han seguido los pasos indicados, pero le falta alguno de los elementos marcados.	Al crear la lámina no ha seguido algunos de los pasos indicados. Le faltan elementos marcados, por lo que no tiene una terminación correcta.	La lámina está mal terminada, no ha seguido los pasos indicados y no contiene los elementos fundamentales que se marcan.	%	
MATERIALES	En la lámina se observa que se han utilizado los materiales indicados para cada momento de forma correcta e incluso algún otro material para conseguir un mejor resultado.	En la creación de la lámina no se han utilizado todos los materiales indicados o en algún momento del proceso ha utilizado algún material de forma no correcta.	El alumno ha intentado utilizar los materiales indicados para la realización de la lámina, pero en la mayoría de las ocasiones lo hace de manera incorrecta.	No ha utilizado los materiales indicados para la creación de la lámina de manera correcta.	%	
PRESENTACIÓN Y LIMPIEZA	La lámina está limpia, sin manchas ni borrones ni dobleces.	La lámina está limpia, sin manchas ni borrones, pero tiene algunos bordes doblados o rotos.	La lámina tiene manchas y borrones.	La lámina tiene muchas manchas y borrones, e incluso partes dobladas o rotas.	%	
CREATIVIDAD	Es creativo en la utilización de las diferentes técnicas aprendidas, así como en el uso de recursos variados.	Es creativo en la utilización de técnicas y de recursos, pero con ayuda o a raíz de la aportación de otro compañero.	No utiliza las diferentes técnicas y los recursos de forma creativa, pero intenta realizar algunas actividades de manera diferente a las habituales.	No es creativo en la utilización de las diferentes técnicas aprendidas y de los recursos necesarios para realizar los trabajos.	%	
VALORACIÓN FINAL						

8. PLAN DE RECUPERACIÓN PARA EL ALUMNADO CON LA ASIGNATURA PENDIENTE EN LA ESO

Cuando el alumno cursa nuestra materia en 2º o 4º de ESO y tiene suspensa la de un curso anterior, se le da la oportunidad de recuperarla aprobando el primer trimestre con una calificación mínima de seis.

En caso contrario se le facilita un cuadernillo de actividades para que las realice de

forma autónoma con el objetivo de superar la prueba objetiva de los objetivos no superados.

La información de las actividades, fechas de entrega y pruebas se comunicarán por el tablón del centro y de manera individualizada.

Este departamento considera de especial interés que el arte o la expresión artística y audiovisual salga del aula y “transforme” nuestro centro educativo realizando exposiciones de los proyectos realizados por nuestro alumnado.

También participamos en concursos e iniciativas culturales que sean de interés.

9.PLAN DE REFUERZO PARA EL ALUMNADO REPETIDOR

Teniendo que en cuenta que el alumnado repetidor debe aprovechar el curso para superar los objetivos (de cualquier asignatura) que no pudo alcanzar en un año, se le realizará un seguimiento más individualizado, teniendo en cuenta la información y el conocimiento que tenemos de él de otros años.

Se le dejará más tiempo para que realice los proyectos y se insistirá, en lo posible, en que se siente delante.

Se trabajará en equipo docente con los tutores para informar a las familias de su rendimiento.

En el caso en que dicho alumnado que está repitiendo hubiera aprobado la asignatura el año anterior, no supone ningún problema puesto que los contenidos se planifican con actividades nuevas cada curso.

10.ACTIVIDADES Y CRITERIOS DE RECUPERACIÓN

Se podrá recuperar en cada evaluación las anteriores no superadas, realizando los controles de recuperación, así como la realización de los trabajos que el profesorado estime oportuno en función de las necesidades de cada alumno. Se valorará el cambio de actitud en clase del alumno, así como del interés demostrado en la siguiente evaluación.

Los alumnos que no aprueben la asignatura en la convocatoria ordinaria de Junio podrán recuperarla en la convocatoria de septiembre, realizando un examen extraordinario previa presentación de los trabajos por parte del alumno, realizados en vacaciones.

El criterio para seleccionar los trabajos que debe de realizar, se ajusta a todo lo dado y trabajado durante el curso, que pueden reforzar siguiendo su libro.

11.MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y ADAPTACIONES CURRICULARES

La propia naturaleza de la asignatura, eminentemente práctica e individualizada, nos permite adaptar las actividades a las necesidades de los alumnos; los trabajos a realizar se corresponden con las capacidades de los alumnos.

Por otra parte, la valoración de dichos trabajos se realizará de forma objetiva en función de

los objetivos mínimos de la asignatura y del tema que se esté tratando, pero al mismo tiempo se valorará de forma subjetiva, teniendo en cuenta el esfuerzo realizado por el alumno en función de su destreza y capacitación.

Por todo ello, las medidas de atención a la diversidad y las adaptaciones curriculares se realizarán en el aula teniendo en cuenta las pruebas iniciales y la tipología del alumnado. Y siguiendo las directrices que nos facilite el departamento de Orientación, así como la documentación necesaria en caso de trabajar con alumnado que necesite adaptación curricular significativa.

Las medidas clave para las adaptaciones curriculares no significativas son:

- Explicaciones más claras y concretas
- Dejar más tiempo para la realización de trabajos y proyectos
- Reducir el número de tareas, adaptando las instrucciones a las características del alumnado con dificultades
- Trabajar con otras materias para reforzar por proyectos los conocimientos interdepartamentales, ejemplos:
 - ” El arte en la prehistoria”
 - “Creo mi ilustración para el microrrelato de Lengua”
 - “Aprendo los lugares geométricos dibujando matemáticas”

12.ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Este departamento está convencido de la necesidad de organizar actividades como visitas a museos, monumentos, rutas artísticas, históricas, literarias...siempre las hemos organizado en colaboración con otros departamentos con objetivos didácticos claros.

Desgraciadamente, la situación generada por la pandemia nos desaconseja este curso la realización de dichas actividades.

Esperando que esta situación cambie, seguiremos organizando exposiciones dentro de nuestro centro.

13. PLAN LECTOR

Para trabajar en el plan lector de nuestro centro, realizamos actividades en colaboración con el dpto.de Lengua y Literatura.

Organizamos un concurso de microrrelatos desde el proyecto de Igualdad, ilustramos las creaciones escritas del alumnado y fomentamos el uso de las nuevas tecnologías con la creación de pequeños vídeos de poesía ilustrada e ilustraciones dinámicas.

En todos los ejercicios de geometría, el alumnado copia el enunciado en su bloc y se explica la etimología del vocabulario utilizado para que aprenda y relacione las palabras con su significado.

Hay, al final de cada tema, un vocabulario específico de la asignatura, que se explica en clase.

En Bachillerato, se hace un esfuerzo por desarrollar los conceptos con el vocabulario necesario de la materia (magnitud, abatimiento, traslación, simetría...)

Desde el plan de Igualdad, se ha realizado una inversión importante en biblioteca para que el alumnado pueda leer y consulte numerosos manuales.

14.LIBROS DE TEXTO

Este dpto. considera que el libro de texto es un recurso que ayuda al alumnado a organizar los conocimientos y se convierte en una guía de consulta muy enriquecedora para seguir aprendiendo.

Este curso, dada la difícil situación derivada de la pandemia, es aún un recurso más necesario, para las posibles ausencias del alumnado enfermo o de obligado confinamiento, aunque todo lo que se explica en clase, se vuelca como material en cada “classroom” creada para cada grupo.

Los manuales que se trabajan son:

Para 1º de ESO: Editorial Anaya, proyecto “Suma piezas” ISBN 978-84-698-7166-9

Para 2º y 4º de ESO: Editorial Edelvives, proyecto “Somos link”

ISBN 978-84-263-9996-0 de 2º de ESO

ISBN 978-84-140-0312-1 de 4º de ESO

Los libros arriba señalados se ofrecen con el cheque-libro.

Para Bachillerato se recomienda, aunque no son obligatorios, los manuales de Ed.Edebé y Ed. Casals.

15.CONTENIDOS POR ETAPAS SEGÚN LA NORMATIVA VIGENTE

A continuación se añaden los contenidos que se aprenden en nuestra asignatura, en el primer ciclo de la ESO: primer y segundo curso, según la normativa vigente en Andalucía.

En la Secundaria se establecen tres bloques

1º bloque: Expresión Plástica

2º bloque: Comunicación Audiovisual

3º bloque: Dibujo Técnico.

Y en 4º de ESO, el bloque 3º: Fundamentos del diseño.

La temporalización se corresponde con el orden cronológico del curso, nuestra experiencia en secundaria nos dice que para trabajar un tema en profundidad y por proyectos, necesitamos dedicar un mes a cada unidad, por lo que compaginamos contenidos técnicos con contenidos plásticos.

CONTENIDOS CURRÍCULO ANDALUCÍA (Borrador marzo 2016)		PROYECTO ANAYA	
BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA			
	PRIMERO	SEGUNDO	
• Comunicación visual. Alfabeto visual.	• Connotación e imaginario. • Comunicación e interpretación. • Elementos de la comunicación visual. • Funciones de las imágenes. • El eslogan. • Manipulación e imagen subliminal.	• Intimidad y redes sociales. • Identidad y comunicación. • Estereotipos y éxito social. • Personajes y mundos ficticios. • Artivismo.	
• Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.	• La mínima expresión. • Caligrafía. • Información en puntos y líneas. • Contorno, silueta y forma. • Formas abiertas y formas cerradas. • Dimensión y tamaño. • Proporción, igualdad y semejanza. • Anamorfosis y engaño. • La percepción de la profundidad.		
• El color y la naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.	• Color, simbolismo y emoción. • Teoría del color. • Tipos de color. • Dimensiones del color. • Minimalismo en el color. • El color es relativo.		
• Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.	• Texturas. • Veladuras.	• Los materiales como protagonistas.	
• La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.	• La luz varía. • Luz y volumen en la historia del arte. • Tipos de sombras. • El claroscuro.		
Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.	• La perspectiva jerárquica. • Formato, orientación y encuadre. • Composición, orden y desorden. • Equilibrio o tensión. El peso visual. • La regla de los tercios. • Esquemas compositivos.	• El cuerpo en movimiento. • Espacio y composición. • Movimiento y composición. • Cuerpo, danza y coreografía.	
Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.	• Emoticonos. • Representar o interpretar.	• La caricatura. • Esquema del cuerpo: esqueleto y musculatura. • Cuerpo, movimiento y geometría.	
El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.	• Copia del natural. • El canon de la figura humana. • El modulator de la clase.	• Dibujar un rostro. • Aprende a dibujar el cuerpo. • Proceso de diseño: ingenio y creatividad.	
Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage.	• Visualización creativa: imaginación y fantasía. • Veladuras. • A cada uno lo suyo. • ¿Eres capaz de crear un volumen solo con una hoja de papel? • De un poliedro simple a uno complejo. • Dale volumen a tu nombre. • Tu imagen de marca. • Décollage. • Paso a paso. • Dibujo con anamorfosis. • El espacio es múltiple.	• Estira y afloja. • ¡Opérate! • Mural con formas removibles. • Escultura cinética o móvil geométrico. • Tuneando. • Materiales, técnicas y herramientas. • Contraanuncio.	

CONTENIDOS CURRÍCULO ANDALUCÍA (Borrador marzo 2016)	PROYECTO ANAYA	
BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA (CONTINUACIÓN)		
	PRIMERO	SEGUNDO
• El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso.	• Los tatuajes. • Comunicación e interpretación (ilustración linóleo Picasso).	• Los materiales como protagonistas.
• La obra tridimensional.	• Cuerpos en el espacio. • Cuerpos geométricos. • Desarrollo de los cuerpos geométricos. • La representación del espacio. • Elementos de la arquitectura. • Espacios efímeros.	• Grupos escultóricos. • Mi amuleto. • Realiza un relieve en barro. • Organizar, diseñar y construir espacios. • Tipos de espacios: lugares de ocio. • Espacio exterior y espacio interior. • Arquitectura y vegetación. • Imaginación e innovación.
• Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.	• El <i>packaging</i> es fundamental. • Componemos. • Un espacio especial.	• Materiales, reciclaje y consumo. • C2C. • Intervenir y ocupar el espacio. • Espacios ecológicos y sostenibles. • No necesito nada.

BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL (CONTINUACIÓN)		
	PRIMERO	SEGUNDO
La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).	- Ergonomía. - Diseño y publicidad. - Moda y apariencia. - Estética y función. - Eco-eficiencia. - La publicidad. - Diseño gráfico. - Identidad corporativa: marca, logotipo y eslogan. - Tipografía y caligrama.	- Publicidad y deseo. - Cuatro objetivos (AIDA), muchos recursos. - Estrategias. - Publicidad subliminal. - Difusión: canales y soportes. - Elementos de composición y tipografía. - El spot publicitario. - Contrapublicidad.
Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.	- La fotografía. - Evolución de la fotografía. - Dibujar con luz. - Creatividad y fotografía. - Apertura y velocidad de obturación. - Tipos de plano. - Colecciona.	- Composición y fotografía. - Luz y color en la fotografía. - Géneros y usos fotográficos.
Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.	- La ilustración. - La narrativa gráfica. - Elementos de una historieta.	
Imágenes en movimiento: el cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.	- Narrativa y elipsis. ¿Sabes lo que son un <i>flashback</i> y un <i>flashforward</i>? - La historia del cine.	

BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL		
Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.	- Del ojo al cerebro. - Mimetizarse. - La Gestalt. - El <i>pattern</i> (o patrón). - Ilusiones ópticas.	- Mirar y ver. - Orden y caos.
Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes.	- Elementos de la comunicación visual. - Funciones de las imágenes. - Emoticonos. - El símbolo. - El simbolismo de las formas. - Estética y función. - Palabra e imagen.	<i>Mass media</i>. - Función e intencionalidad. - Significado y referente. - Las imágenes no muestran toda la realidad. - La imagen en distintas culturas. - Multiculturalidad. - Las voces de las minorías. - Construcción social y significados de las formas. - Arte cooperativo.
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.	- Fichas de artistas, corrientes y estilos en todas las unidades. - Las tumbas egipcias. - Artistas. - Los retratos. - El paisaje como género artístico. - La luz en los pintores impresionistas.	- Fisonomía. - El rostro humano en el arte. - El autorretrato. - El cuerpo en el arte. - Vanguardias artísticas y globalización. - Los oficios artesanos. - El origen del objeto cultural. La prehistoria. - El concepto de belleza. El arte clásico. - Arte y poder. La Edad Media. - Humanismo. La Edad Moderna. - La emancipación de la representación. El Romanticismo y la realidad. - La reproductibilidad técnica. - El concepto como materia prima. - La interdisciplinariedad y las nuevas tecnologías.

• Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.	• Creatividad y fotografía. • Tipos de plano. • Manipulación digital. • Efectos caseros. • Ensaya un corto.	• De Frankenstein al cyborg. • El <i>morphing</i>. • Coge el móvil y corre. • Fotografía de reportaje y fotoperiodismo. • «Un mundo mejor» online. • El lenguaje audiovisual, experiencia emocional. • Imagen y sonido. • Producción y edición. • La evolución hacia múltiples dispositivos. • El vídeo en el museo. • Videocreación, vídeo experimental.
• Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.	• El movimiento en el cine es también una ilusión. • Dibujos animados.	• De la animación al 3D. • Realidad virtual. • Juegos de rol y videojuegos

BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO		
	PRIMERO	SEGUNDO
• Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas.	• Instrumentos de dibujo técnico y normalización. • Ojo-metría.	
• Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.	• Rectas y curvas. • Trazados con rectas.	
• Operaciones básicas. Operaciones con ángulos: suma, resta y mediatriz.	• Circunferencias, arcos y ángulos. • Operaciones con segmentos y ángulos. Mediatriz y bisectriz.	
• Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.	• Circunferencias, arcos y ángulos. • Operaciones con segmentos y ángulos. Mediatriz y bisectriz.	
• Teorema de Thales y lugares geométricos.	• Teorema de Thales. • Escala. • Cuadrícula para copiar, escalar y deformar. • Recursividad fractal. • Divina proporción y sección áurea. • La proporción de la naturaleza.	
• Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.	• Polígonos. • Construcción de polígonos. • Polígonos estrellados.	
• Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.	• Enlaces y tangencias. • Enlaza.	• Tangencias. • Trazados geométricos.
• Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.	• Movimientos en el plano: traslación, rotación, simetría.	• Transformaciones geométricas. • Geometría en movimiento o módulos animados.
• Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.	• Estructuras y redes, ilustración mosaico romano en Itálica. • Red modular.	• El módulo en la tradición árabe. • Módulos y redes en la artesanía.
• Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización.	• Geotrazados. • Diseño y normalización. • Diseño modular. • <i>Packaging</i> .	• Escala, acotación y normalización.
• Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.	• Sistemas de representación.	• Escala, acotación y normalización. • Ejercita tu destreza visual. • Construye un triángulo universal de escalas. • Planos acotados y sistema diédrico.
• Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil.		• Representar un objeto: vistas. • Ejercita tu destreza visual.
• Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	• Sistemas de representación. • Dale volumen a tu nombre. • La perspectiva. • La perspectiva cónica. Elementos. • Los elementos de la perspectiva.	• Sólidos en perspectiva cónica. • Representar en perspectiva cónica.
• Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.	• Sistemas de representación. • Dale volumen a tu nombre.	• Ejercita tu destreza visual.

15.2.CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA EN 4º DE ESO

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA	
• Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.	• Todos somos creadores. • ¿Imitar o reinterpretar? • Contemplar y experimentar. • Representar e interpretar. • Artista global. • Quinta piel: el arte como forma de vida.
• Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.	• Análisis formal de la obra. • Recuperar la naturaleza.
• El color en la composición. Simbología y psicología del color.	• La intención del artista. • Mural de sensaciones. • Redecora. • La luz en la decoración.
• Texturas.	• Échale imaginación. • Estampar con gomas de borrar. • Pintura ebru o marmoleado. • Así soy, así somos.
• Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.	• El material más adecuado. • Las posibilidades de expresión. • Diferentes soportes. • ¿Conoces las herramientas? • Dibujar animales. • Fácil de hacer. • Abalorios de cuentas.

• Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.	• Del plano al volumen. • Originalidad. • Un cuerpo único, lugar de expresión. • Métodos de construcción en volumen.
• Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.	• Fases del proceso creativo. • Morfología de la naturaleza. • Dibujar animales.
• La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.	• El simbolismo y la metáfora. • Metáfora y poesía visual. • Más allá del objeto. • El valor del arte. • Buscando sensaciones. • Arte social.
• Signos convencionales del código visual presentes en su entorno.	• Imágenes de tu patrimonio. • Esto está que arde. • Identidad y entorno. • Cuarta piel: el entorno social, la identidad. • Mezclar tradiciones.
• Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.	• Atin Aya. • David Delfin.

BLOQUE 2: DIBUJO TÉCNICO	
• Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.	• Formas geométricas. • Trazado de polígonos.
• Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño.	• Curvas en el diseño: tangencias y enlaces.
• Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.	• ¿Conoces la moda del <i>scrapbook</i>? • Diseña con originalidad. • El escaparatismo.
• Proporción y escalas. Transformaciones geométricas.	• El dibujo normalizado.
• Redes modulares. Composiciones en el plano.	• Las formas en el espacio. • Del plano a lo tridimensional.
• Descripción objetiva de las formas.	• Geometría en la calle. • Macro y micro. • El dibujo normalizado.

• El dibujo técnico en la comunicación visual.	• Representar el objeto.
• Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas.	• Perspectiva y sistemas de representación. • El sistema diédrico.
• Sistema axonométrico: perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.	• Proyección ortogonal: sistema axonométrico.
• Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.	• La perspectiva cónica. • Tipos de perspectiva cónica.
• Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.	• El proyecto constructivo. • Método para dibujar en perspectiva cónica. • La apropiación del espacio.
• Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.	• Muebles de cartón.
• Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	• Visualizamos los objetos.
• Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.	• Perspectiva y sistemas de representación. (Ampliación en propuesta didáctica).

BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	
• Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.	• ¿Estilizar o desproporcionar? • Comunicación y lenguaje visual. • Distintos estilos.
• Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.	• La moda: segunda piel. • Objetos personalizados. • Arte y atrezzo. • Artes gráficas: imagen y narración visual. • Objeto, arte y diseño. • Diseño y decoración de espacios interiores. • Artes decorativas. • Diseñar espacios. • Profesionales del diseño y la construcción de espacios.
• 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.	• Las formas en el espacio. • Redes modulares en la ornamentación interior de la Alhambra.
• Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética.	• El papel social de las artes gráficas. • El diseñador gráfico. • Narrativa gráfica.

• Diseño industrial: características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.	• Diseño industrial. • Diseño para la excelencia.
• Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.	• Aprende practicando. • Impresión en 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.	• Moda ecológica, mercado sostenible. • Diseño ecológico y obsolescencia programada. • Diseña con originalidad. • Espacios vitales: interiorismo y decoración.
• El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.	• Evolución y sociedad. • La moda como identidad. • Creando tendencias: un largo proceso. • Los complementos como seña de identidad. • Estilo y funcionalidad. • Diseño de complementos. • La luz en la decoración.

• La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.	• Claves para un buen diseño web. • Una nueva app en el mercado. • Un anuncio institucional.
• El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis.	• ¿Dibujante o ilustrador? • Narrativa gráfica. • Secuenciando escenas. • Estrategias audiovisuales. • Animación interactiva. • El mercado del videojuego.
• Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.	• ¿Exactamente iguales? • Graba un videoclip. • En un minuto. • Aprende practicando. • Claves para un buen diseño web.
• Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.	• Publicistas. • La evolución de los gustos. • Lo artesanal frente al consumismo. • Contrapublicidad para el consumo responsable. • Publicidad y ética. • Coleccionismo.

16.PROGRAMACIÓN DE BACHILLERATO.DIBUJO TÉCNICO.

Los alumnos de la modalidad de Ciencias deben cursar, como mínimo, dos de las tres asignaturas troncales de opción que se ofrecen para esta modalidad: Dibujo Técnico, Biología y Geología y Física y Química. En consecuencia, Dibujo Técnico es una asignatura troncal de opción, y, como tal, todos los elementos básicos de su currículo han sido establecidos desde la Administración central, aunque es competencia de las Administraciones educativas una posible ampliación de contenidos de dichos elementos curriculares básicos, si se considera procedente, y la concreción del horario lectivo semanal, respetando el mínimo establecido con carácter general (que el total de las asignaturas troncales suponga, como mínimo, un 50 % del total del horario lectivo). Además, puede ser una de las materias de modalidad no cursada que los alumnos y alumnas pueden elegir como materia específica, si bien en este caso, la materia tendría tal consideración de específica a todos los efectos (promoción, prueba final de Bachillerato, etc.).

17. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA DE BACHILLERATO

Constituyen unos enunciados que definen, en términos de capacidades, el tipo de desarrollo que esperamos que alcancen los alumnos al término de la etapa. Estas capacidades orientarán y vertebran la actuación educativa en todas las materias y atienden a una evolución integral de la personalidad, pues se refieren a su dimensión intelectual, comunicativa y socio afectiva.

En concreto, Bachillerato debe contribuir a desarrollar en el alumnado las capacidades que le 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 le permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico.

74

- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes.
- 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 (TIC).
- 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 medioambiente.
- 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. o) Profundizar en el conocimiento y el aprecio de las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- p) Profundizar en el conocimiento y el aprecio de los elementos específicos de la cultura andaluza, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

18. OBJETIVOS DE LA MATERIA

La enseñanza de Dibujo Técnico en esta etapa 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 las 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.

19. PLANIFICACIÓN DEL CURSO. CONTENIDOS DE 1º DE BACH.



PLANIFICACIÓN DEL CURSO. CONTENIDOS DE 2º DE BACH.



20.CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE BACHILLERATO

La dificultad de nuestra materia es que no ha tenido la presencia suficiente en la etapa anterior para que el alumnado llegue a bachillerato con la destreza suficiente para dibujar con los instrumentos de dibujo técnico los problemas de este nivel, es pues muy importante que los controles o pruebas se realicen después de cada tema, lo que permite que adquieran la soltura suficiente y dispongan del tiempo necesario para realizar dichas pruebas: tienen que dibujar rápido y de manera exacta.

En cada trimestre realizamos más de tres controles de media, y después una prueba de recuperación de los objetivos alcanzados y una prueba final para subir nota.

Teniendo en cuenta que a dibujar se aprende dibujando. siempre dedicamos en lo posible las explicaciones a realizar ejercicios en clase y a colgarlos en classroom.

En 1º de Bachillerato la media de los diferentes exámenes supone un 70% de la nota, pudiendo repartir dicho porcentaje entre el número de controles realizados, ponderando de manera diferente cada prueba, dependiendo de la dificultad, pero en

total es un 70%.El resto, 30% es la suma del trabajo del alumno, tanto en casa como en clase, de su participación e interés por la asignatura.

En 2º de Bachillerato la media de los diferentes exámenes es de un 80% de la nota, realizando en lo posible las pruebas con una duración de noventa minutos, una clase y el recreo, para realizar simulacros del modelo de Selectividad en Andalucía.El 20 % restante de la nota es el trabajo del alumnado, realizado de forma autónoma tanto en clase como en casa.

Como se indica en la programación, el alumno que deba presentarse a la convocatoria extraordinaria de septiembre,lo hará de los bloques que ha suspendido, no de la materia al completo si ha aprobado algún trimestre.

En caso de no recuperar la asignatura en septiembre, quedaría con calificación insuficiente toda la materia, por lo que tendría que recuperar siguiendo el plan de pendientes, que establece que el alumno puede realizar un examen por trimestre.

Dicho plan de recuperación de asignaturas pendientes, se establece en una “Classroom” donde se vuelca el material y los ejercicios que deben realizar para recuperar la materia.

Si se diera el caso de que un alumno quisiera cursar la asignatura en 2º de bachillerato sin haberla cursado en 1º, ésta quedaría pendiente y podría aprobarla ajustándose al plan de materias pendientes: un examen de recuperación por trimestre, adelantando el último a después de las vacaciones de Semana Santa.

21. LAS COMPETENCIAS CLAVE

Al terminar Bachillerato, los alumnos deberán haber adquirido, en un grado adecuado, las llamadas competencias clave, es decir, los conocimientos, destrezas y actitudes que los individuos necesitan para desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y competencia, y estar capacitado para un aprendizaje a lo largo de la vida y para acceder, con garantías de éxito, a la educación superior.

1. Comunicación lingüística (CCL)

Definición Es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes.

Conocimientos – Componente lingüístico.

- Componente pragmático-discursivo.
- Componente sociocultural.
- Componente estratégico.
- Componente personal.

Destrezas – Leer y escribir.

- Escuchar y responder.
- Dialogar, debatir y conversar.
- Exponer, interpretar y resumir.
- Realizar creaciones propias.

Actitudes – Respeto a las normas de convivencia.

- Desarrollo de un espíritu crítico.
- Respeto a los derechos humanos y el pluralismo.
 - Concepción del diálogo como herramienta primordial para la convivencia, la resolución de conflictos y el desarrollo de las capacidades afectivas.
- Actitud de curiosidad, interés y creatividad.
- Reconocimiento de las destrezas inherentes a esta competencia como fuentes de placer.

76

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

Definición La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto.

Las competencias básicas en ciencia y tecnología proporcionan un acercamiento al mundo físico y a la interacción responsable con él desde acciones, tanto individuales como colectivas, orientadas a la conservación y mejora del medio natural, decisivas para la protección y mantenimiento de la calidad de vida y el progreso de los pueblos.

Conocimientos - La competencia matemática precisa abordar cuatro áreas relativas a los números, el álgebra, la geometría y la estadística:

la cantidad, el espacio y la forma, el cambio y las relaciones y la incertidumbre y los datos.

- Para la adquisición de las competencias en ciencia y tecnología deben abordarse cuatro ámbitos (los sistemas físicos, los sistemas biológicos, los sistemas de la Tierra y del espacio y los sistemas tecnológicos), así como la formación y práctica en el dominio de la investigación científica y la comunicación en la ciencia.

-

Destrezas - Aplicación de los principios y procesos matemáticos en distintos contextos, para emitir juicios fundados y seguir cadenas argumentales en la realización de cálculos, análisis de gráficos y representaciones matemáticas y manipulación de expresiones algebraicas, incorporando los medios digitales cuando sea oportuno.

- Creación de descripciones y explicaciones matemáticas que llevan implícitas la interpretación de resultados matemáticos y la reflexión

sobre su adecuación al contexto, al igual que la determinación de si las soluciones son adecuadas y tienen sentido en la situación en que se presentan.

- Utilizar los conceptos, procedimientos y herramientas en la resolución de los problemas que puedan surgir en una situación

determinada a lo largo de la vida.

- Utilizar y manipular herramientas y máquinas tecnológicas.

- Utilizar datos y procesos científicos para alcanzar un objetivo.
- Identificar preguntas.
- Resolver problemas.
- Llegar a una conclusión.
- Tomar decisiones basadas en pruebas y argumentos.

77

Actitudes - Rigor, respeto a los datos y veracidad.

- Asunción de criterios éticos asociados a la ciencia y a la tecnología. – Interés por la ciencia, el apoyo a la investigación científica y la valoración del conocimiento científico.
- Sentido de la responsabilidad en relación a la conservación de los recursos naturales y a las cuestiones medioambientales, y a la adopción de una actitud adecuada para lograr una vida física y mental saludable en un entorno natural y social.

3. **Competencia digital (CD)**

Definición: Implica el uso creativo, crítico y seguro de las TIC para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Conocimientos – Lenguaje específico básico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, así como sus pautas de decodificación y transferencia.

- Principales aplicaciones informáticas.
- Derechos y libertades en el mundo digital.

Destrezas – Acceder, buscar y seleccionar críticamente la información. – Interpretar y comunicar información.

- Creación de contenidos.
- Resolución de problemas: eficacia técnica.

Actitudes – Autonomía.

- Responsabilidad crítica.
- Actitud reflexiva.

4. **Aprender a aprender (CAA)**

Definición Habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje.

Conocimientos – Conocimiento de las capacidades personales. – Estrategias para desarrollar las capacidades personales.

- Atención, concentración y memoria.
- Motivación.
- Comprensión y expresión lingüísticas.

Destrezas – Estudiar y observar.

- Resolver problemas.
- Planificar proyectos.
- Recoger, seleccionar y tratar distintas fuentes de información.
- Ser capaz de autoevaluarse.

Actitudes – Confianza en uno mismo.

- Reconocimiento ajustado de la competencia personal.
- Actitud positiva ante la toma de decisiones.
- Perseverancia en el aprendizaje.
- Valoración del esfuerzo y la motivación.

78

5. Competencias sociales y cívicas (CSC)

Definición Habilidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en las convicciones democráticas.

Conocimientos – Conocimiento crítico de los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos y civiles.

- Conocimiento de los acontecimientos más destacados y las principales tendencias en las historias nacional, europea y mundial.
- Comprensión de los procesos sociales y culturales de carácter migratorio que implican la existencia de sociedades multiculturales en el mundo globalizado.
- Conocimientos que permitan comprender y analizar de manera crítica los códigos de conducta y los usos generalmente aceptados en las distintas sociedades y entornos, así como sus tensiones y procesos de cambio.
- Conceptos básicos relativos al individuo, al grupo, a la organización del trabajo, a la igualdad y la no discriminación entre hombres y mujeres y entre diferentes grupos étnicos o

culturales, a la sociedad y a la cultura.

- Comprender las dimensiones intercultural y socioeconómica de las sociedades europeas, y percibir las identidades culturales y nacionales como un proceso sociocultural dinámico y cambiante en interacción con la europea, en un contexto de creciente globalización.

Destrezas – Capacidad de comunicarse de una manera constructiva en distintos entornos sociales y culturales.

- Mostrar tolerancia, expresar y comprender puntos de vista diferentes.
- Negociar sabiendo inspirar confianza y sentir empatía.
- Habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público y manifestar solidaridad e interés por resolver los problemas que afecten a la comunidad.
- Reflexión crítica y creativa.
- Participación constructiva en las actividades de la comunidad.
- Toma de decisiones, en particular, mediante el ejercicio del voto y de la actividad social y cívica.

Actitudes – Seguridad en uno mismo, integridad y honestidad. – Interés por el desarrollo socioeconómico y su contribución a un mayor bienestar social.

ANEXOS

PLAN DE RECUPERACIÓN DE APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS PARA ALUMNOS QUE PROMOCIONAN CON ASIGNATURAS NO SUPERADAS (PRANA)
--

DATOS DEL ALUMNO

Apellidos:	Nombre:
Tutor:	Curso: ____ E.S.O.
Tiene informe psicopedagógico realizado anteriormente: SI NO	

RAZONES QUE JUSTIFICAN LA IMPLEMENTACIÓN DEL PLAN

De conformidad con la legislación vigente, el Departamento..... ha elaborado un plan de trabajo para los alumnos que tengan asignaturas pendientes de cursos anteriores. El plan se ha concretado en:

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS GENERALES DEL TRABAJO CON EL ALUMNO

(Detallar las actividades, temporalización y la revisión de las mismas por el Departamento).

SEGUIMIENTO DEL PROGRAMA

(El seguimiento de las materias pendientes debe incluirse en las actas de la sesión de evaluación).

PARA LA REALIZACIÓN DEL PROGRAMA SE EMPLEA:

Descripción del material a utilizar (libro de texto, páginas web, blog...)

TEMPORALIZACIÓN	
Semanal, quincenal, mensual...	ACTIVIDADES A REALIZAR
1ª TEMA	
2ª TEMA	
3ª TEMA	
4ª TEMA	
5ª TEMA	
6ª TEMA	
7ª TEMA	
8ª TEMA	
9ª TEMA	

10ª TEMA	
----------	--

Criterios de calificación

(Se establecerán en el Departamento de acuerdo con los criterios de calificación comunes del centro).

Opción para acortar el proceso de recuperación de la materia pendiente.

(Los Departamentos describirán la posibilidad de esta opción).

CONTENIDOS MÍNIMOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CONTENIDOS MÍNIMOS:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

**MODELO DE FICHA DE SEGUIMIENTO PLAN ESPECÍFICO
DEL ALUMNADO REPETIDOR QUE NO SUPERÓ LA MATERIA**

PROFESORADO RESPONSABLE DE LA MATERIA:

M A T E R I A:

N I V E L:

NOMBRE ALUMNO/A:

OBJETIVOS:

- Ayudar al alumno/a a mejorar sus competencias y destrezas.
- Motivarlo/la en la realización de actividades variadas y creativas que lo conecten mejor con la asignatura y con el descubrimiento de sus capacidades.
- Otros:.....

ACTIVIDADES:

Para cada alumno se describirán las actividades pertinentes.

FECHAS DE ENTREGA DE LAS ACTIVIDADES:

En Sevilla a ____ de _____ de 202__

Profesor/a:

Fdo.

RECIBIDO:

Madre/padre/tutor Legal

Fdo.