

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

2025/2026

ASPECTOS GENERALES

1. Contextualización y relación con el Plan de centro
2. Marco legal
3. Organización del Departamento de coordinación didáctica:
4. Objetivos de la etapa
5. Principios Pedagógicos
6. Evaluación
7. Seguimiento de la Programación Didáctica

CONCRECIÓN ANUAL

1º de E.S.O. Educación Plástica, Visual y Audiovisual

3º de E.S.O. Educación Plástica, Visual y Audiovisual

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA 2025/2026

ASPECTOS GENERALES

1. Contextualización y relación con el Plan de centro (Planes y programas, tipo de alumnado y centro):

El Instituto de Educación Secundaria Alyanub se encuentra ubicado en el centro urbano de la muy noble y muy leal ciudad de Vera situada en el levante de la provincia de Almería. La tradición de este Centro como un Instituto de Bachiller Laboral durante las décadas 1950-1960, y como un Centro de Formación Profesional tras la aplicación de la ley de Educación de 1970, la implantación de la LOGSE y la nueva Formación Profesional, a partir de la década de 1990, la situación con la LOE modificada por la LOMCE, y la actual LOMLOE vigente desde 2020 aunque de aplicación progresiva para terminar su implementación en el curso 23/24, nos da idea de la evolución docente que ha sufrido el mismo.

El edificio donde se localiza comenzó a construirse en tiempos de la República con la finalidad de ubicar un Centro de Enseñanza Elemental. Se terminó a principios de los cincuenta y entró en funcionamiento como Centro de Enseñanza Media y Profesional con la especialidad minero-industrial en el 1952-1953.

A mediados de los años 60 se procedió a una primera ampliación del Centro con la duplicación de las aulas de la segunda planta. A principio de los 90 se acometen obras de ampliación que consistieron en la construcción de 8 aulas, Salón de Actos, Biblioteca, Laboratorio de Ciencias Experimentales, ampliación y acondicionamiento del Gimnasio y ampliación de servicios y despachos para los Departamentos.

En el curso 1995/96 se acometió la última reforma con la creación del Taller de Tecnología y 5 aulas; si bien, se tuvieron que derribar 4 aulas por problemas técnicos, lo cual no nos alivió la falta de espacio. Se quedó pendiente en la ejecución del proyecto doblar las cinco aulas y derribar otras cuatro que tienen una estructura similar a las antes mencionadas. En el curso 2004/2005 se montaron dos aulas prefabricadas para intentar paliar la falta de espacio que iban a ser sustituidas para el curso 2009/2010 por una nueva ampliación del centro con un taller y dos aulas, pero no fue así.

En el primer trimestre del curso 2017/2018 se reparó el gimnasio con la retirada de placas de fibrocemento.

En agosto de 2020 se construyeron dos aulas más en la entrada antigua del centro por la situación del COVID-19 y el Ciclo Superior de Educación Infantil se trasladaron a instalaciones municipales mientras duraban las obras de ampliación. En la primera quincena del mes de septiembre de 2020 se reparó la valla de la entrada principal anexa a la Plaza Las Flores. En febrero de 2021 terminaron de cambiar la cubierta del taller del ciclo de Electromecánica por una más aislante y de mejor calidad de la que tenemos.

Por fin comenzaron a finales de diciembre de 2020 las obras de ampliación del centro con la construcción de cuatro nuevas aulas, la demolición y reconstrucción de otras cuatro, así como la retirada de las aulas prefabricadas, y la instalación de un ascensor y un nuevo hueco de escaleras con un presupuesto de 800.000 euros. Se terminaron a finales del primer trimestre de 2022.

Siempre pensando en el medioambiente, realizamos una instalación de placas fotovoltaicas con una potencia de 16 KW que se llevó a cabo en el último trimestre de 2020 con un presupuesto de casi 23.000 euros, siendo pioneros en la comarca del levante almeriense, estando muy orgullosos de ella. Conseguimos por fin realizar el volcado de excedentes y tenemos la instalación al 100% de su producción, En 10 meses de 2022 generamos 19,1 MWh, en su vida útil hasta septiembre de 2024, más de 88 MWh y hemos ahorrado en emisiones de CO₂ 25.270 Kg equivalentes a 1114 árboles plantados. Supone el 39 % de la energía consumida en el centro educativo.

También durante el curso 2021/2022 instalamos toldos en el patio principal y arreglamos el acceso de la entrada principal en el verano de 2022.

Seguimos haciendo gestiones para doblar las cinco aulas ubicadas junto a la calle Mayor.

Se ha de destacar que el total de superficie incluidos los exteriores son de 5.511 m². Si tenemos en cuenta que el número de alumnos y alumnas para este curso 25/26 ronda los 1030 y que Vera es una zona que está en crecimiento constante, afirmamos sobradamente que el Instituto se queda pequeño.

Actualmente se mantiene en buen estado, aunque requiere de nuevas ampliaciones o de traslado a unas instalaciones con mayores dimensiones, sobre todo para las enseñanzas de formación profesional. Cuenta con un patio con jardín al este y con una sola pista deportiva.

A finales del curso 24/25 se aprobó la ampliación del centro en cinco aulas más, tres de las cuales se deberían haber empezado a construir durante este verano y cuya finalización estaba prevista para final de año.

Cabecera de comarca, Vera cuenta actualmente con una población en 2024 de 19.416 habitantes aproximadamente (datos SIMA) y constituye uno de los más importantes emplazamientos de la costa del levante almeriense, siendo a su vez uno de los núcleos comerciales de mayor envergadura en la comarca. En este municipio coexisten tres centros de educación infantil y primaria, dos centros de educación secundaria públicos y un centro privado con

primaria y secundaria.

Es una de las poblaciones de mayor importancia de la comarca y recibe alumnado de otras poblaciones cercanas, como Antas, Bédar, Los Gallardos, Sorbas, Uleila del Campo, Lucainena de las Torres, Turre, Garrucha, Mojácar, etc.

Se trata de una localidad en la cual la actividad económica reside mayoritariamente en el sector servicios y la construcción y, en menor medida, en la agricultura hacia el interior de la comarca. El sector pesquero cuenta con especial relevancia en Garrucha y Villaricos.

Pese a la crisis económica de los últimos años, la población inmigrante sigue siendo significativa, de nacionalidades muy diversas, pero mayoritariamente de origen anglosajón, sudamericano (Bolivia, Ecuador, Perú, Argentina, etc.), de Europa del Este (Lituania, Rumanía, etc.) y Marruecos. También es de destacar la presencia de comunidades de etnia gitana.

El nivel económico de las familias se puede calificar como medio o medio alto para las que ya llevan asentadas varios años en la localidad, si bien para el resto de la población se puede calificar como medio o medio bajo, sobre todo después de la crisis económica de la última década, y actualmente con la situación prevista de recesión económica y después de la pandemia causada por el COVID-19, generando mayores desequilibrios económicos y sociales entre la población trabajadora, así como el aumento del paro.

En el IES Alyanub se imparten numerosas etapas educativas:

- ESO Bilingüe,
- Formación Profesional Grado Básico con el título de Servicios administrativos. G.D.C.F.G.B.
- Bachilleratos y Bachilleratos Bilingües
- Humanidades y Ciencias Sociales y
- Ciencias y Tecnología.
- Formación Profesional Dual Grado D:
- Grado D de Grado Medio:
 - Electromecánica de Vehículos Automóviles
 - Gestión Administrativa
 - Instalaciones Eléctricas y Automáticas
 - Obras de Interior, decoración y rehabilitación
- Grado D de grado superior:
 - Administración y Finanzas
 - Educación infantil

Actualmente el centro cuenta con 40 unidades con cerca de 1030 alumnos/as. En los últimos cursos hemos aumentado el número de alumnos en más de 100.

En plantilla conviven 94 profesores/as y 9 del personal de administración y servicios. Desde hace diecisiete años una o dos profesoras/es lectoras nativas, originarias normalmente de EEUU o UK, aunque este curso no dispondremos de este personal para el Proyecto Bilingüe.

El porcentaje definitivo de profesorado ronda el 65 por ciento del total de la plantilla, lo que facilita el mantenimiento de los numerosos proyectos que desarrolla y aumenta los logros pedagógicos del Centro. Además, son muchos los profesores y profesoras que repiten año tras año en este centro con las facilidades que proporciona el concursillo, lo que aumenta la estabilidad y la forma de trabajar en el IES Alyanub.

En este particular, actualmente lleva adelante los siguientes proyectos:

- Proyecto Bilingüe en inglés desde el año 2005 tanto en ESO como en Bachillerato.
- Proyecto TDE (Plan de Actuación Digital - Código Escuela 4.0)
- Proyecto de Sistema de Gestión de la Calidad, norma ISO 9011:2015, certificado por AENOR. Comenzó en el 2004.
- Proyecto de Gestión Ambiental, norma ISO 14001:2015, certificado por AENOR, desde 2009.
- Centro de Convivencia +. Red de Escuelas Espacio de Paz.
- Además de otros programas educativos promovidos por la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía como:
 - Plan de Igualdad de Género en Educación.
 - Prevención de la Violencia de Género.
 - Bibliotecas escolares.
 - Proyecto de Convivencia Escolar, y Bienestar y Protección de la infancia y adolescencia.
 - Plan de Salud Laboral y Prevención de Riesgos Laborales en Educación.
 - Prácticum Máster Secundaria y Prácticum COFPYDE
 - Erasmus+ - ACREDITADO 2022.
 - Plan de Cooperación Territorial en Refuerzo de la Competencia Lectora

- Aula Djaque
- Emprendimiento Educativo
- Hábitos de Vida Saludable
- Programas Culturales
- STEM
- ALDEA
- Proyecto 'Aulas Verdes Abiertas'
- Programa de Atención Socioeducativa ZTS
- Programa Aula Temporal de Adaptación Lingüística.
- Y otros desarrollados por el centro como:
 - Programa de alumnado mediador.
 - Programa de alumnado Cibermanagers. Premiados por la Fundación AtresMedia.
 - Programa de alumnado Ecodelegados.
 - Programa de Motivación y Desarrollo Personal.
 - Proyecto -Elige tu recreo-. Aula DJaque.
 - Jornada -Preparando Retos- para Bachilleratos.

2. Marco legal:

De acuerdo con lo dispuesto en los puntos 2 y 3 del artículo 27 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo de 2023, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, «2. En el marco de las funciones asignadas a los distintos órganos existentes en los centros en la normativa reguladora de la organización y el funcionamiento de los mismos, los centros docentes desarrollarán y concretarán, en su caso, el currículo en su Proyecto educativo y lo adaptarán a las necesidades de su alumnado y a las características específicas del entorno social y cultural en el que se encuentra, configurando así su oferta formativa. 3. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 120.4 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, los centros docentes, en el ejercicio de su autonomía, podrán adoptar experimentaciones, innovaciones pedagógicas, programas educativos, planes de trabajo, formas de organización, normas de convivencia o ampliación del calendario escolar o del horario lectivo de ámbitos, áreas o materias de acuerdo con lo que establezca al respecto la Consejería competente en materia de educación y dentro de las posibilidades que permita la normativa aplicable, incluida la laboral, sin que, en ningún caso, suponga discriminación de ningún tipo, ni se impongan aportaciones a las familias ni exigencias a la Administración educativa».

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4.3 de la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas, «Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 2.4, los departamentos de coordinación didáctica concretarán las líneas de actuación en la Programación didáctica, incluyendo las distintas medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales que deban llevarse a cabo de acuerdo con las necesidades del alumnado y en el marco establecido en el capítulo V del Decreto 102/2023, de 9 de mayo.».

Además y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 2.4 de la Orden de 30 de mayo de 2023, «El profesorado integrante de los distintos departamentos de coordinación didáctica elaborará las programaciones didácticas, según lo dispuesto en el artículo 29 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, de las materias de cada curso que tengan asignadas, a partir de lo establecido en los Anexos II, III, IV y V, mediante la concreción de las competencias específicas, de los criterios de evaluación, de la adecuación de los saberes básicos y de su vinculación con dichos criterios de evaluación, así como el establecimiento de situaciones de aprendizaje que integren estos elementos y contribuyan a la adquisición de las competencias, respetando los principios pedagógicos regulados en el artículo 6 del citado Decreto 102/2023, de 9 de mayo.».

Justificación Legal:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación

Secundaria.

- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.
- Instrucciones de 21 de junio de 2023, de la Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, sobre el tratamiento de la lectura para el despliegue de la competencia en comunicación lingüística en Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria.
- Instrucciones de la Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, sobre las medidas para el fomento del Razonamiento Matemático a través del planteamiento y la resolución de retos y problemas en Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria.

3. Organización del Departamento de coordinación didáctica:

Este curso, el departamento de música ha dejado de ser unipersonal para unirse al de educación plástica, visual y audiovisual, conformando el departamento de artísticas. Durante el presente curso escolar 2025-2026, este departamento va a estar integrado por Dña. María Dolores Ciriaco Indacochea, funcionaria de carrera con destino definitivo en el IES Alyanub, y con puesto de profesora de Música, D. Celso Manuel Castilla Soto, funcionario de carrera con destino definitivo en el IES Juan Goytisolo y con puesto de profesor de Dibujo, quien asumirá la jefatura de este departamento y D. Ernesto Compán Montijano, en situación de interinidad con destino provisional en el IES Alyanub y puesto de profesor de Dibujo.

En concreto, las reuniones ordinarias del profesorado se celebrarán los martes en la segunda hora de la tarde (17:30-18:30) de forma telemática, según el calendario de actividades marcado por Jefatura de Estudios. En estas reuniones se tratarán asuntos relativos al desarrollo de la programación y al propio funcionamiento del departamento:

- Desarrollo de la programación, análisis y valoración de los resultados.
- Análisis de los resultados de las evaluaciones.
- Calibraciones.
- Información de la ETCP.
- Actividades extraescolares y complementarias.
- Alumnado con dificultades de aprendizaje.
- Seguimiento de alumnado con materia pendiente.
- Otros asuntos del departamento.

En general, son competencias de los departamentos de coordinación didáctica:

- Colaborar con el equipo directivo en la elaboración de los aspectos educativos del Plan de Centro.
 - Elaborar la programación didáctica de las enseñanzas correspondientes a las materias asignadas al departamento, de acuerdo con el proyecto educativo y de acuerdo con las directrices generales establecidas por el Equipo Técnico de Coordinación Pedagógica.
 - Velar para que las programaciones didácticas de todas las materias incluyan medidas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de la expresión oral y escrita.
 - Realizar el seguimiento del grado de cumplimiento de la programación didáctica y proponer las medidas de mejora que se deriven del mismo.
 - Elaborar, realizar y evaluar las pruebas específicas para la obtención del título de graduado en educación secundaria obligatoria a que se refiere el artículo 60.2 de la Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de las materias asignadas al departamento.
 - Colaborar en la aplicación de las medidas de atención a la diversidad que se desarrollen para el alumnado.
 - Resolver en primera instancia las reclamaciones derivadas del proceso de evaluación que el alumnado formule al departamento y emitir los informes pertinentes.
 - Proponer la distribución entre el profesorado de las materias que tengan encomendadas, de acuerdo con el horario y las directrices establecidas por el equipo directivo, atendiendo a criterios pedagógicos.
 - Evaluar la práctica docente y los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje en las materias o módulos profesionales integrados en el departamento.
 - Proponer los libros de texto y materiales didácticos complementarios.
- K. Mantener actualizada la metodología didáctica y adecuarla a los diferentes grupos de un mismo nivel y curso.
- I. Cualesquiera otras que le sean atribuidas en el proyecto educativo del instituto o por Orden de la persona titular

de la Consejería competente en materia de educación.

4. Objetivos de la etapa:

Conforme a lo dispuesto en el artículo 5 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo de 2023. la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal. .
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con 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. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- 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 propia y de las demás personas, apreciando los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como otros hechos diferenciadores como el flamenco, para que sean conocidos, valorados y respetados como patrimonio propio.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de las otras personas, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales y el medioambiente, contribuyendo a su conservación y mejora, reconociendo la riqueza paisajística y medioambiental andaluza.
- 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 la peculiaridad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- n) Conocer y respetar el patrimonio cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de nuestra cultura, reconociendo a Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

5. Principios Pedagógicos:

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 6 Decreto 102/2023, de 9 de mayo de 2023. Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, en Andalucía el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria responderá a los siguientes principios:

- a) La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones didácticas de todas las materias incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. Los centros, al organizar su práctica docente, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a 30 minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo planificado de dicha competencia. Asimismo, deben permitir que el alumnado desarrolle destrezas orales básicas, potenciando aspectos clave como el debate y la oratoria.
- b) La intervención educativa buscará desarrollar y asentar progresivamente las bases que faciliten a cada alumno o alumna una adecuada adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil competencial al término de segundo curso y en el Perfil de salida del alumnado al término de la Enseñanza Básica.

- c) Desde las distintas materias se favorecerá la integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.
- d) Asimismo, se trabajarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, el funcionamiento del medio físico y natural y la repercusión 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 medioambiental como elemento determinante de la calidad de vida.
- e) Se potenciará el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) con objeto de garantizar una efectiva educación inclusiva, permitiendo el acceso al currículo a todo el alumnado. Para ello, en la práctica docente se desarrollarán dinámicas de trabajo que ayuden a descubrir el talento y el potencial de cada alumno y alumna y se integrarán diferentes formas de presentación del currículo, metodologías variadas y recursos que respondan a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado.
- f) Se fomentará el uso de herramientas de inteligencia emocional para el acercamiento del alumnado a las estrategias de gestión de emociones, desarrollando principios de empatía y resolución de conflictos que le permitan convivir en la sociedad plural en la que vivimos.
- g) El patrimonio cultural y natural de nuestra comunidad, su historia, sus paisajes, su folclore, las distintas variedades de la modalidad lingüística andaluza, la diversidad de sus manifestaciones artísticas, entre ellas, el flamenco, la música, la literatura o la pintura, tanto tradicionales como actuales, así como las contribuciones de su ciudadanía a la construcción del acervo cultural andaluz, formarán parte del desarrollo del currículo.
- h) Atendiendo a lo recogido en el capítulo I del título II de la Ley 12/2007, de 26 de noviembre, para la promoción de la igualdad de género en Andalucía, se favorecerá la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia basados en la diversidad, la tolerancia y el respeto a la igualdad de derechos y oportunidades de mujeres y hombres.
- i) En los términos recogidos en el Proyecto educativo de cada centro, con objeto de fomentar la integración de las competencias clave, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado, así como a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, el emprendimiento, la reflexión y la responsabilidad del alumnado.
- j) Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, de sistematización y de presentación de la información, para aplicar procesos de análisis, de observación y de experimentación, mejorando habilidades de cálculo y desarrollando la capacidad de resolución de problemas, fortaleciendo así habilidades y destrezas de razonamiento matemático.

6. Evaluación:

6.1 Evaluación y calificación del alumnado:

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 10.1 de la Orden de 30 de mayo de 2023, «La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, competencial, formativa, integradora, diferenciada y objetiva según las distintas materias del currículo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Tomará como referentes los criterios de evaluación de las diferentes materias curriculares, a través de los cuales se medirá el grado de consecución de las competencias específicas.»

Igualmente, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 11.1 de la Orden de 30 de mayo de 2023, «El profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de cada materia.»

Asimismo en el artículo 11.4 de la citada ley: «Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como cuestionarios, formularios, presentaciones, exposiciones orales, edición de documentos, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, coherentes con los criterios de evaluación y con las características específicas del alumnado, garantizando así que la evaluación responde al principio de atención a la diversidad y a las diferencias individuales. Se fomentarán los procesos de coevaluación, evaluación entre iguales, así como la autoevaluación del alumnado, potenciando la capacidad del mismo para juzgar sus logros respecto a una tarea determinada.»

Igualmente, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 13.6 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo, «El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente.»

La calificación de la materia se calculará haciendo la media de las calificaciones de las Competencias Específicas, las cuales a su vez se obtienen haciendo la media de las calificaciones de los Criterios de Evaluación de cada Competencia Específica.

En un documento anexo a la programación aparecen las situaciones de aprendizaje del curso indicando los criterios de evaluación que se van a evaluar y calificar en cada una y las actividades evaluables mediante las

que se van a recoger las evidencias de aprendizaje.

Cuando se utilice una evidencia de aprendizaje que requiera la producción de textos por parte del alumnado, se restará 0,1 puntos por faltas y tildes hasta un máximo de 1 punto.

Para el cálculo de la calificación en las distintas evaluaciones, siempre que el alumnado obtenga una nota igual o superior a 5, se redondearán las notas cuando la cifra decimal sea igual o superior a 5 décimas. Se considerará aprobado con una calificación igual o superior a 5 y suspenso inferior a 5.

Programas de Refuerzo del Aprendizaje para el alumnado con la materia sin superar.

El alumnado que tenga pendiente la materia y sea una materia de no continuidad, deberá completar las fichas, trabajos y/o cuestionarios que se proporcionarán a través de la plataforma Google Classroom, y enviarlos a través de la misma plataforma para su corrección. A lo largo del curso, el alumnado realizará estas tareas, mientras que el/la profesor/a responsable (jefe de Departamento) supervisará su progreso de forma continua y periódica. Esta observación permitirá al profesorado evaluar el proceso de aprendizaje del alumnado. El profesorado (jefe de Departamento) encargado de los programas de refuerzo en el aprendizaje de un/a alumno/a, en coordinación con la persona tutora y el equipo docente, podrá finalizar el refuerzo en febrero si el alumno/a ha superado las competencias. Se realizará otro seguimiento en abril y si el alumno ha superado las competencias podrá darse por finalizado el programa, en caso contrario, se seguirá desarrollando hasta la evaluación ordinaria.

En el caso de asignaturas con continuidad, el seguimiento abarcará todo el curso y la evaluación se realizará en la sesión de evaluación ordinaria.

La calificación final reflejará la superación de todos los criterios de evaluación asignados a las actividades de recuperación. En todos los casos, el alumnado recibirá una nota en una escala de 1 a 10 sin decimales, redondeando a partir de 5 décimas, siempre que se obtenga una calificación igual o superior a 5.

6.2 Evaluación de la práctica docente:

Resultados de la evaluación de la materia.

Métodos didácticos y Pedagógicos.

Adecuación de los materiales y recursos didácticos.

Eficacia de las medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales.

Utilización de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados.

7. Seguimiento de la Programación Didáctica

Según el artículo 92.2 en su apartado d, del Decreto 327/2010, de 13 de julio, es competencia de los departamentos de coordinación didáctica, realizar el seguimiento del grado de cumplimiento de la programación didáctica y proponer las medidas de mejora que se deriven del mismo.

CONCRECIÓN ANUAL

1º de E.S.O. Educación Plástica, Visual y Audiovisual

1. Evaluación inicial:

Tras el análisis preliminar de resultados obtenidos para la Evaluación inicial en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, se puede aseverar que el nivel competencial es medio-alto, especialmente en las Competencias Específicas: CE5 y CE7 relativas a la creatividad y el uso del lenguaje plástico-artístico, aunque generalmente bajo en las Competencias Específicas: CE1, CE2 y CE3, relativas a la valoración del patrimonio artístico, la opinión y valoración de los referentes culturales, y finalmente, el análisis de los elementos implicados en el lenguaje plástico, el dibujo artístico y el dibujo técnico.

En el ámbito socioemocional se observa una relación adecuada entre el alumnado, siendo su comportamiento y disposición como grupo ante la materia, buena o muy buena. Además, como cabe esperar, se percibe una motivación inicial alta o muy alta por parte de todo el alumnado.

2. Principios Pedagógicos:

Para desarrollar la actividad docente en el aula, es necesario tener un método con unas directrices claras y concisas, o sea, unos principios que permitan transmitir los contenidos de la materia y conseguir los objetivos planteados en la programación. Estos principios nos llevarán a que la programación sea:

- Constructivista y secuenciada: Partiendo de los conocimientos de los alumnos (evaluación inicial), se irá construyendo una secuencia de aprendizaje que vaya de lo simple a lo complejo, de lo fácil a lo difícil, de lo concreto a lo abstracto.
- Funcional y significativa: Los contenidos se enfocan para que tengan una utilidad, una función, y sirvan en el desarrollo de las competencias profesionales y vitales. Los contenidos funcionales serán significativos, conectarán al alumno con el entorno más cercano.
- Flexible, proactiva e individualizada: La metodología ha de ser flexible ya que la realidad es cambiante y los conocimientos están en continuo desarrollo. Así pues, debemos favorecer una actitud curiosa y proactiva del discente permitiendo que parta de sus intereses como motivación para el desarrollo de las actividades.
- Teórico-práctica: Vamos a observar la doble dimensión de la materia, partiremos de la teoría para llegar a la práctica. Analizarán los saberes, buscarán información complementaria, sintetizarán los conocimientos, desarrollarán hipótesis que contrastarán entre ellos y con el docente, para llegar a unas conclusiones que sumen a su experiencia, creando un discurso propio.

Principios pedagógicos en el PEC y la normativa

- a) La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave.
- b) La intervención educativa buscará desarrollar y asentar la adquisición de las competencias clave.
- c) Se favorecerá la integración y la utilización de las TIC.
- d) Se trabajarán el desarrollo sostenible y el medio ambiente, con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno.
- e) Se potenciará el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
- f) Se fomentará la inteligencia emocional.
- g) El patrimonio cultural y natural de nuestra comunidad: el flamenco, la música, la literatura o la pintura.
- h) Se favorecerá la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia basados en la diversidad, la tolerancia y el respeto a la igualdad de derechos y oportunidades de mujeres y hombres.
- i) En los términos recogidos en el PEC, se estimulará la resolución colaborativa de problemas, reforzar la autoestima, la autonomía, el emprendimiento, la reflexión y la responsabilidad del alumnado.
- j) Se desarrollarán actividades de recopilación, sistematización y de presentación de la información, para procesos de análisis, de observación y de experimentación.

3. Aspectos metodológicos para la construcción de situaciones de aprendizaje:

- Planificación rigurosa: el docente debe tener claro los objetivos, los métodos didácticos más adecuados, los recursos necesarios, cómo se evalúa el aprendizaje y cómo se retroalimenta el proceso. Para ello, el desarrollo correcto y minucioso de la programación es esencial.
- Contextualización de los procesos: para que el aprendizaje sea realmente significativo debe estar relacionado con el ambiente más próximo del alumnado para posibilitar la conexión directa entre conocimiento y resolución de problemas reales. En este sentido, las situaciones de aprendizaje y las actividades están diseñadas en base al contexto del alumno y del centro.
- Desarrollos competenciales: El docente debe actuar como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado, debe enfocarse en el diseño y realización de situaciones de aprendizaje, tareas, actividades y ejercicios, teniendo en cuenta la atención a la diversidad, secuenciando la enseñanza, transitando de los conocimientos previos y los aprendizajes más sencillos hasta llegar a los más complejos de manera gradual,

desarrollando así el "saber hacer" del alumnado. Contextualizando las situaciones de aprendizaje en el entorno de los alumnos y contando con sus intereses, y preocupaciones, para generar experiencias contextualizadas, significativas y trascendentes.

- Individualización y atención a la diversidad: La programación tiene que estar adaptada al nivel de los alumnos, y a los diferentes ritmos de aprendizaje, ofertando actividades y materiales diversos, teniendo especial cuidado con los planes específicos de refuerzo, buscando llegar a todos los alumnos y adaptándose a sus capacidades

- Estímulo de la motivación y la curiosidad: Uno de los elementos clave en la enseñanza es despertar y mantener la motivación y la curiosidad, lo que implica un nuevo planteamiento del papel del alumnado más activo, autónomo y responsable de su aprendizaje, situándolo en el centro de los procesos de e-a.

- Estímulo del trabajo cooperativo: El docente debe facilitar la participación e implicación del alumnado, la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales, basados en estructuras de aprendizaje cooperativo como en las empresas. La resolución conjunta de tareas permite compartir y generar conocimiento, favoreciendo la participación, la experimentación y un aprendizaje funcional que facilita el desarrollo de las CC.

- Gamificación (el juego como dinámica y como herramienta): Comprobada su efectividad en numerosos estudios científicos como herramienta de motivación, introduciendo componentes lúdicos, competitivos o reglamentarios enriquece y estimula el proceso de e-a. Para ello hay un gran número de aplicaciones tecnológicas que el docente puede orientar a los contenidos que esté tratando. También crearemos nuestros propios juegos en clase contando con materiales tecnológicos y analógicos, como las exitosas adaptaciones de los juegos de pistas llamados "scape rooms", que los alumnos resuelven en grupos de 4-5 componentes y que les llevan a desarrollar el pensamiento lateral y la creatividad.

- Clases invertidas: esta estrategia consiste en dar la vuelta al proceso educativo, en el sentido que el alumno visiona en su casa una serie de materiales audiovisuales relativos a los contenidos a tratar, y luego en clase se realizan ejercicios prácticos y se resuelven dudas con el profesor/a. Esto permitirá al docente disponer de más tiempo para atender a cada alumno, centrándose en resolver las dudas existentes. Los materiales audiovisuales pueden ser documentales, series, webs, podcasts, vídeo tutoriales, entrevistas...

- Pensamiento crítico y autónomo: Se pretende ayudar al alumnado a organizar su propio pensamiento favoreciendo la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis, la investigación, aplicando conocimientos y habilidades a proyectos reales. Se favorece, por tanto, un aprendizaje orientado a la acción en el que se integran varias áreas o materias.

- Uso de las TIC: La selección y uso de materiales novedosos y recursos TIC constituye un aspecto esencial de la metodología. El profesorado debe implicarse en la búsqueda, elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales, adaptados a los distintos niveles y a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. Se debe potenciar el uso de materiales y recursos tecnológicos variados, considerando especialmente la integración de las TIC en el proceso de e-a sin convertirlo en un fin en sí mismo.

- Retroalimentación constante (Feedback): Ipsen nos ofrece la posibilidad de tener respuestas instantáneas y una comunicación con el alumnado y las familias que les guíe, ponga en situación y ayude a identificar los aspectos que necesitan mejora. Esta permanente retroalimentación le permitirá corregir lo antes posible determinadas desviaciones en su rendimiento, aportándole una perspectiva didáctica de su situación e informe a sus tutores.

- Buen clima en clase: Se podría decir que es una de las bases del proceso de e-a. En clase se debe promocionar un ambiente de confianza, respeto y convivencia. El docente debe empatizar con los alumnos, tratarlos con cariño, alegría, comprensión y respeto, fomentando así la educación en valores y los contenidos transversales.

- Coordinación entre los equipos educativos: para abordar con rigor el tratamiento integrado e integral de las competencias, y progresar hacia un proceso educativo exitoso, es esencial la coordinación entre los distintos departamentos y el trabajo conjunto de la comunidad educativa.

- Diversificación de Recursos: utilizando gran variedad de recursos didácticos, incluyendo herramientas tecnológicas, materiales visuales y experiencias prácticas, para enriquecer el proceso de aprendizaje.

- Promoción de la Creatividad: incentivando la creatividad y la expresión individual en la resolución de problemas de dibujo técnico, permitiendo a los estudiantes desarrollar soluciones originales.

- Fomento del Pensamiento Crítico: diseñando situaciones que estimulen el pensamiento crítico y la resolución de problemas, desafiando a los estudiantes a analizar y abordar cuestiones complejas en el ámbito del dibujo técnico.

- Fomento de la participación activa: promoviendo la participación activa de los estudiantes mediante discusiones, debates y actividades colaborativas, fomentando el intercambio de ideas y la construcción colectiva del conocimiento.

Caben resaltar los siguientes principios basados en la normativa y en el PEC:

- La aplicación del Plan Lector y la inclusión de actividades para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística tales como presentaciones, debates, reflexiones y argumentación crítica.

- La aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje (UDA) para garantizar una educación inclusiva, haciendo

que el currículo sea accesible a todos los estudiantes y teniendo en cuenta diferentes ritmos y enfoques de aprendizaje.

- La creación de dinámicas encaminadas a desarrollar la inteligencia emocional para gestionar las emociones, resolver conflictos y convivir en una sociedad pluralista, diversa e igualitaria.
- El fomento del conocimiento de los aspectos culturales y patrimoniales de la comunidad autónoma de Andalucía, destacando especialmente las expresiones artísticas y culturales relacionadas con la materia.

Metodología de lecturas planificadas:

El departamento contribuirá al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística mediante la realización de actividades teniendo como referente las competencias 8 específicas de la materia. Por lo tanto, estas actividades se realizan en distintas situaciones de aprendizaje.

Además, en este nivel se realizará media hora de lectura planificada una vez al mes. Se seleccionará un texto escrito, oral o audiovisual relacionado con la situación de aprendizaje que se esté trabajando y se planteará una tarea de lectura adecuada al texto y al nivel, y que sea propia de la materia. Se emplearán tres tipos de actividades en relación con el momento respecto a la lectura en el que se realizan: antes, durante y después de la lectura.

Las actividades de antes de la lectura perseguirán activar los conocimientos previos y plantear la tarea que da sentido a la lectura. Durante la lectura se guiará al alumnado para interactuar con la información del texto. Después de la lectura se completará la tarea para la que se leyó el texto y se realizarán otras actividades para profundizar en el sentido del texto.

4. Materiales y recursos:

Materiales y recursos tradicionales:

- Sillas y mesas individuales regulables (Alumno)
- Taburetes y mesas grandes de trabajo (Profesor y Alumno)
- Pizarra, rotuladores de colores y borrador (Profesor y Alumno)
- Fichas y apuntes de clase (Profesor y Alumno)
- Portadocumentos del alumno/a, maletín, carpeta anillas, fundas multitaladro. (Alumno)
- Caja de plástico para almacenar reproducciones con volumen (Profesor y Alumno)
- Spray (Profesor)
- Escuadra, cartabón y regla milimetrada (Alumno)
- Tijeras, pegamento, revistas para collage, cúter (Alumno)
- Portaminas, goma, sacapuntas (Alumno)
- Periódicos para proteger las mesas (Alumno)
- Ceras, rotuladores, lápices de colores (Alumno)
- Libros para la consulta en la "Biblioteca de aula" (Profesor y Alumno)
- Libreta para apuntes y papel de dibujo en formato A4 (Alumno)

Materiales y recursos digitales:

- Ordenador, altavoces y proyector (profesor)
- Cámara de fotos, móvil, tabletas del alumno/a. que están prohibidas en el centro salvo actividad estrictamente educativa y bajo supervisión. (Alumno)
- Imágenes, música, vídeos y documentos on-line, libres o propios (Profesor y Alumno)
- 4 Ultra portátiles para consulta (Alumno). Ya se sabe que no hay, pero son necesarias.
- 10 Tablet as por clase, ya se sabe que no hay, pero son necesarias. (Profesor y Alumno)
- Página web / Blog del profesor (Profesor y Alumno)
- Plataformas de contacto e intercambio de información fuera del aula "Google Classroom", "Moodle", "Gmail", "Google Drive" (Profesor y Alumno)
- App para la organización de agrupamientos "Agrupando"
- Duplicador de pantallas entre Android/IOS, para ver lo que tengan en tabletas, móvil y ordenador "Apowermirror" (Profesor y Alumno)
- Programas de reproducción de imágenes y vídeos "VLC player" (Profesor)
- Canales de "Youtube" de arte y diseño
- Plataforma de educación gratuita on-line fundamentalmente para clase invertida- "TED Talks", "EdPuzzle" (Alumno)
- Páginas web o blog de consulta. "Wikipedia", "Domestika"... (Profesor y Alumno)
- Programas de organización de recursos digitales "Symbaloo" (Profesor)

Programas y aplicaciones informáticas de edición y creación

- Realización de audios, fotografías, vídeos "Audacity", "GTK Record" de Guadalinux; Grabadora y Cámara, de Android (Profesor y Alumno)
- Diseño de actividades digitales y gamificación "Kahoot", "Google Forms", "Genially"... (Prof.)
- Edición de vídeos "Ed-puzzle" -fundamentalmente para clase invertida- (Profesor y Alumno)

- Paquete Oficina Google: editor de textos, hojas de cálculo, presentación de diapositivas, creación de diagramas, mapas conceptuales y gráficos. (Profesor y Alumno)
- Creación de nube de palabras "Wordle" (Profesor)
- Creación y/o edición de imágenes, memes, GIF, stickers "Gimp" (Profesor y Alumno)
- App de dibujo digital para móviles-tablets "Autodesk Sketchbook" (Alumno)
- App de realidad aumentada "Quiver 3D" (Alumno)
- Diseño y edición de páginas webs o blog "Google Sites", "Blogger". (Profesor)
- Diseño de presentaciones y apuntes "Genially" o "Canva" (Profesor y Alumno)

5. Evaluación: criterios de calificación y herramientas:

Las actividades evaluables no son todas calificables, se calificarán aquellas acordes a las competencias específicas y a los criterios de evaluación relacionados con dichas competencias. Estas actividades evaluables son las herramientas que nos permiten obtener información sobre el grado de consecución de los aprendizajes y objetivos. En Séneca, las actividades evaluables (o instrumentos de evaluación) se relacionan con una serie de competencias específicas, con unos criterios de evaluación asociados a dichas competencias específicas, unos contenidos (o saberes mínimos) asociados a dichos criterios generando un instrumento de calificación. Los instrumentos de evaluación propuestos en esta programación son:

- Producciones individuales fichas-láminas
- Cuaderno de clase
- Redacciones o textos escritos
- Resúmenes, esquemas y mapas conceptuales
- Informes, trabajo de investigación
- Tarea digital
- Prueba, control o examen escrito
- Trabajos grupales
- Desarrollos en pizarra
- Ejercicios y problemas
- Observación sistemática o continuada
- Cuestionarios
- Exposiciones
- Preguntas orales en clase
- Debate, diálogo y puesta en común
- Entrevistas

Algunos de estos instrumentos de evaluación servirán para valorar los aprendizajes y asignar una calificación. Así pues, los instrumentos de calificación serán los siguientes:

- Lista de cotejo o control: Sirven para certificar la presencia o ausencia de determinados aspectos sin posibilidad de añadir el grado, por lo que se registrará una serie de cumplimientos (llega a la hora, trabaja en equipo, trae los materiales, sale a la pizarra, pregunta en clase...), y permite algunas anotaciones, pero su carácter es bipolar.
- Escala de observación: Con estos instrumentos de calificación se puede graduar el nivel de logro o de consecución de determinados ítems.
- Rúbrica: Es como una escala de observación, pero los ítems se describen con exactitud para cada nivel de logro. Es una herramienta que facilita la comprensión y planificación por parte del alumno permitiéndole autoevaluarse y evaluar a sus compañeros.

Los % de cada bloque se reparten entre los criterios de evaluación de manera uniforme, por lo que cada bloque de contenidos pesa entre un 20%-25%. Cada bloque se asocia a unos criterios de evaluación (22 en total en el caso de la EPVA de 1º de la ESO) donde la calificación de cada criterio se obtendrá a través del método de calificación aritmético, tal como propone Séneca, es decir, a través de la media aritmética de las calificaciones de las actividades evaluables relacionadas, las cuales se procurará que sean similares en dificultad y envergadura.

Los instrumentos de evaluación se relacionarán con sus criterios de evaluación en el anexo correspondiente que se informará a las familias.

Tanto para aquel alumnado de continuidad como no continuidad se ha creado un classroom con actividades para poder ir recuperando criterios no superado en cada evaluación..

El alumnado de 1º de ESO que requiera apoyo adicional en Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) será incluido en un programa de refuerzo del aprendizaje. Este refuerzo estará orientado a consolidar los conocimientos y habilidades básicas de la materia, con especial atención a áreas donde se hayan identificado dificultades, como el uso de técnicas de representación gráfica, la comprensión de conceptos visuales básicos, y el desarrollo de la creatividad y expresión artística.

El refuerzo se llevará a cabo a través de actividades prácticas específicas y tareas adaptadas que les permitirán

reforzar su comprensión y destrezas en los criterios trabajados. Se emplearán herramientas de seguimiento individualizado y cuestionarios periódicos que faciliten la evaluación continua del progreso del alumnado.

Cuando se utilice una evidencia de aprendizaje que requiera la producción de textos por parte del alumnado, se restará 0,1 puntos por faltas y tildes hasta un máximo de 1 punto.

Para el cálculo de la calificación en las distintas evaluaciones, siempre que el alumnado obtenga una nota igual o superior a 5, se redondearán las notas cuando la cifra decimal sea igual o superior a 5 décimas.

En un documento anexo a la programación aparecen las situaciones de aprendizaje del curso indicando los criterios de evaluación que se van a evaluar y calificar en cada una y las actividades evaluables mediante las que se van a recoger las evidencias de aprendizaje.

6. Temporalización:

6.1 Unidades de programación:

- SA1 - ¿Pero esto es geometría?
- SA2 - Pensar también es crear
- SA3 - El lenguaje audiovisual

6.2 Situaciones de aprendizaje:

- EPV - S.A. 01. ¿Pero esto es geometría?
- EPV - S.A. 02. Pensar también es crear
- EPV - S.A. 03. Lenguaje Audiovisual

7. Actividades complementarias y extraescolares:

- Diseño de patrones para las camisetas de Voleibol.

8. Atención a la diversidad y a las diferencias individuales:

8.1. Medidas generales:

- Aprendizaje por proyectos.

8.2. Medidas específicas:

- Programas de refuerzo del aprendizaje.

8.3. Observaciones:

9. Descriptores operativos:

Competencia clave: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

Descriptores operativos:

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios de la actividad matemática en situaciones habituales de la realidad y aplica procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, reflexionando y comprobando las soluciones obtenidas.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos observados que suceden en la realidad más cercana, favoreciendo la reflexión crítica, la formulación de hipótesis y la tarea investigadora, mediante la realización de experimentos sencillos, a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje.

STEM3. Realiza proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, buscando soluciones, de manera creativa e innovadora, mediante el trabajo en equipo a los problemas a los que se enfrenta, facilitando la participación de todo el grupo, favoreciendo la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia para avanzar hacia un futuro sostenible.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes centrados en el análisis y estudios de casos vinculados a experimentos, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos, en diferentes formatos (tablas, diagramas, gráficos, fórmulas, esquemas, etc.) y aprovechando de forma crítica la cultura digital, usando el lenguaje matemático apropiado, para adquirir, compartir y transmitir nuevos conocimientos.

STEM5. Aplica acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y cuidar el medio ambiente y los seres vivos, identificando las normas de seguridad desde modelos o proyectos que promuevan el desarrollo sostenible y utilidad social, con objeto de fomentar la mejora de la calidad de vida, a través de propuestas y conductas que reflejen la sensibilización y la gestión sobre el consumo responsable.

Competencia clave: Competencia emprendedora.

Descriptorios operativos:

CE1. Se inicia en el análisis y reconocimiento de necesidades y hace frente a retos con actitud crítica, valorando las posibilidades de un desarrollo sostenible, reflexionando sobre el impacto que puedan generar en el entorno, para plantear ideas y soluciones originales y sostenibles en el ámbito social, educativo y profesional.

CE2. Identifica y analiza las fortalezas y debilidades propias, utilizando estrategias de autoconocimiento, comprendiendo los elementos económicos y financieros elementales y aplicándolos a actividades y situaciones concretas, usando destrezas básicas que le permitan la colaboración y el trabajo en equipo y le ayuden a resolver problemas de la vida diaria para poder llevar a cabo experiencias emprendedoras que generen valor.

CE3. Participa en el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas, así como en la realización de tareas previamente planificadas e interviene en procesos de toma de decisiones que puedan surgir, considerando el proceso realizado y el resultado obtenido para la creación de un modelo emprendedor e innovador, teniendo en cuenta la experiencia como una oportunidad para aprender.

Competencia clave: Competencia personal, social y de aprender a aprender.

Descriptorios operativos:

CPSAA1. Toma conciencia y expresa sus propias emociones afrontando con éxito, optimismo y empatía la búsqueda de un propósito y motivación para el aprendizaje, para iniciarse, de manera progresiva, en el tratamiento y la gestión de los retos y cambios que surgen en su vida cotidiana y adecuarlos a sus propios objetivos.

CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes para la salud, desarrolla hábitos encaminados a la conservación de la salud física, mental y social (hábitos posturales, ejercicio físico, control del estrés, etc.), e identifica conductas contrarias a la convivencia, planteando distintas estrategias para abordarlas.

CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones, experiencias y comportamientos de las demás personas y reflexiona sobre su importancia en el proceso de aprendizaje, asumiendo tareas y responsabilidades de manera equitativa, empleando estrategias cooperativas de trabajo en grupo dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Reflexiona y adopta posturas críticas sobre la mejora de los procesos de autoevaluación que intervienen en su aprendizaje, reconociendo el valor del esfuerzo y la dedicación personal, que ayuden a favorecer la adquisición de conocimientos, el contraste de información y la búsqueda de conclusiones relevantes.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

Competencia clave: Competencia ciudadana.

Descriptorios operativos:

CC1. Comprende ideas y cuestiones relativas a la ciudadanía activa y democrática, así como a los procesos históricos y sociales más importantes que modelan su propia identidad, tomando conciencia de la importancia de los valores y normas éticas como guía de la conducta individual y social, participando de forma respetuosa, dialogante y constructiva en actividades grupales en cualquier contexto.

CC2. Conoce y valora positivamente los principios y valores básicos que constituyen el marco democrático de convivencia de la Unión Europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando, de manera progresiva, en actividades comunitarias de trabajo en equipo y cooperación que promuevan una convivencia pacífica, respetuosa y democrática de la ciudadanía global, tomando conciencia del compromiso con la igualdad de género, el respeto por la diversidad, la cohesión social y el logro de un desarrollo sostenible.
CC3. Reflexiona y valora sobre los principales problemas éticos de actualidad, desarrollando un pensamiento crítico que le permita afrontar y defender las posiciones personales, mediante una actitud dialogante basada en el respeto, la cooperación, la solidaridad y el rechazo a cualquier tipo de violencia y discriminación provocado por ciertos estereotipos y prejuicios.
CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia y ecoddependencia con el entorno a través del análisis de los principales problemas ecosociales locales y globales, promoviendo estilos de vida comprometidos con la adopción de hábitos que contribuyan a la conservación de la biodiversidad y al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Competencia clave: Competencia en comunicación lingüística.

Descriptores operativos:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal, iniciándose progresivamente en el uso de la coherencia, corrección y adecuación en diferentes ámbitos personal, social y educativo y participa de manera activa y adecuada en interacciones comunicativas, mostrando una actitud respetuosa, tanto para el intercambio de información y creación de conocimiento como para establecer vínculos personales.
CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud reflexiva textos orales, escritos, signados o multimodales de relativa complejidad correspondientes a diferentes ámbitos personal, social y educativo, participando de manera activa e intercambiando opiniones en diferentes contextos y situaciones para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, siguiendo indicaciones, información procedente de diferentes fuentes y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera creativa, valorando aspectos más significativos relacionados con los objetivos de lectura, reconociendo y aprendiendo a evitar los riesgos de desinformación y adoptando un punto de vista crítico y personal con la propiedad intelectual.
CCL4. Lee de manera autónoma obras diversas adecuadas a su edad y selecciona las más cercanas a sus propios gustos e intereses, reconociendo muestras relevantes del patrimonio literario como un modo de simbolizar la experiencia individual y colectiva, interpretando y creando obras con intención literaria, a partir de modelos dados, reconociendo la lectura como fuente de enriquecimiento cultural y disfrute personal.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, identificando y aplicando estrategias para detectar usos discriminatorios, así como rechazar los abusos de poder, para favorecer un uso eficaz y ético de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia clave: Competencia plurilingüe.

Descriptores operativos:

CP1. Usa con cierta eficacia una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas breves, sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos y frecuentes de los ámbitos personal, social y educativo.
CP2. A partir de sus experiencias, utiliza progresivamente estrategias adecuadas que le permiten comunicarse entre distintas lenguas en contextos cotidianos a través del uso de transferencias que le ayuden a ampliar su repertorio lingüístico individual.
CP3. Conoce, respeta y muestra interés por la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno próximo, permitiendo conseguir su desarrollo personal y valorando su importancia como factor de diálogo, para mejorar la convivencia y promover la cohesión social.

Competencia clave: Competencia digital.

Descriptores operativos:

CD1. Realiza, de manera autónoma, búsquedas en internet, seleccionando la información más adecuada y relevante, reflexiona sobre su validez, calidad y fiabilidad y muestra una actitud crítica y respetuosa con la propiedad intelectual.
CD2. Gestiona su entorno personal digital de aprendizaje, integrando algunos recursos y herramientas digitales e iniciándose en la búsqueda y selección de estrategias de tratamiento de la información, identificando la más adecuada según sus necesidades para construir conocimiento y contenidos digitales creativos.
CD3. Participa y colabora a través de herramientas o plataformas virtuales que le permiten interactuar y comunicarse de manera adecuada a través del trabajo cooperativo, compartiendo contenidos, información y datos,

para construir una identidad digital adecuada, reflexiva y cívica, mediante un uso activo de las tecnologías digitales, realizando una gestión responsable de sus acciones en la red.
CD4. Conoce los riesgos y adopta, con progresiva autonomía, medidas preventivas en el uso de las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, tomando conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, responsable, seguro y saludable de dichas tecnologías.
CD5. Desarrolla, siguiendo indicaciones, algunos programas, aplicaciones informáticas sencillas y determinadas soluciones digitales que le ayuden a resolver problemas concretos y hacer frente a posibles retos propuestos de manera creativa, valorando la contribución de las tecnologías digitales en el desarrollo sostenible, para poder llevar a cabo un uso responsable y ético de las mismas.

Competencia clave: Competencia en conciencia y expresión culturales.
Descriptor operativo:
CCEC1. Conoce y aprecia con sentido crítico los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, tomando conciencia de la importancia de su conservación, valorando la diversidad cultural y artística como fuente de enriquecimiento personal.
CCEC2. Reconoce, disfruta y se inicia en el análisis de las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, desarrollando estrategias que le permitan distinguir tanto los diversos canales y medios como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones, desarrollando, de manera progresiva, su autoestima y creatividad en la expresión, a través de su propio cuerpo, de producciones artísticas y culturales, mostrando empatía, así como una actitud colaborativa, abierta y respetuosa en su relación con los demás.
CCEC4. Conoce y se inicia en el uso de manera creativa de diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, seleccionando las más adecuadas a su propósito, para la creación de productos artísticos y culturales tanto de manera individual como colaborativa y valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral.

10. Competencias específicas:

Denominación
EPV.1.1.Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz.
EPV.1.2.Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.
EPV.1.3.Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.
EPV.1.4.Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.
EPV.1.5.Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.
EPV.1.6.Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.
EPV.1.7.Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.
EPV.1.8.Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

11. Criterios de evaluación:

Competencia específica: EPV.1.1.Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz.

Criterios de evaluación:

EPV.1.1.1.Introducirse en el reconocimiento de los factores históricos y sociales que rodean a diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, describiendo de manera simple, de forma oral, escrita o visual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, incorporando además la perspectiva de género.
Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.1.2.Mostrar interés por la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico, a través de la iniciación en el conocimiento y el análisis guiado de obras de arte comenzando por el que le es más cercano, utilizándolo en sus propias creaciones.
Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.1.3.Iniciarse en el análisis de la importancia de las formas geométricas básicas de su entorno, identificando los elementos plásticos del lenguaje visual en el arte y en el entorno, tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.
Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.1.2.Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

Criterios de evaluación:

EPV.1.2.1.Conocer y emplear el proceso creativo desde la intención hasta la realización, comprendiendo las dificultades del mismo mediante el intercambio de experiencias y el diálogo, detectando prejuicios hacia otras expresiones culturales y reflexionando sobre la discriminación y rechazo que estos provocan.
Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.2.2.Iniciarse en el análisis, de forma guiada, de diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, respetando las creaciones, vengan éstas de donde vengan, comenzando a establecer un juicio basado en el conocimiento.
Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.2.3.Analizar, valorar y realizar composiciones, inspiradas en la naturaleza introduciendo aspectos básicos compositivos y experimentando al menos con dos técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales.
Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.1.3.Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

Criterios de evaluación:

EPV.1.3.1.Iniciar un acercamiento a la observación y análisis de forma respetuosa en relación a las diversas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales como forma de configuración de la cultura artística personal.
Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.3.2.Empezar a concebir el campo de las artes plásticas, visuales y audiovisuales como un campo indispensable en la sociedad contemporánea, mediante el conocimiento de las obras pasadas y también de las contemporáneas.
Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.3.3.Iniciarse en la identificación de la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.
Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.1.4.Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

Criterios de evaluación:

EPV.1.4.1.Iniciar la exploración y el reconocimiento de las características propias de los diversos lenguajes y medios de expresión artística en relación con los contextos culturales, sociales y artísticos, en los que han sido

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe_2023

Cód.Centro: 04004437

Fecha Generación: 10/04/2026 09:20:43

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe_2023

Cód.Centro: 04004437

Fecha Generación: 10/04/2026 09:20:43

<p>producidos como forma de investigación dentro del ámbito creativo. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>EPV.1.4.2.Comenzar a aplicar en las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias las conclusiones extraídas mediante el reconocimiento y comprensión de las respuestas que otros creadores y creadoras ha efectuado ante preguntas similares. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: EPV.1.5.Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>EPV.1.5.1.Iniciar un acercamiento al proceso de comunicación que constituye la creación de obras plásticas, visuales y audiovisuales como medio de transmisión de ideas y pensamientos. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>EPV.1.5.2.Adquirir y desarrollar el imaginario propio a través de la implementación de un pensamiento creativo caracterizado por mensajes cuya canalización discurre a través de cauces plásticos, visuales y audiovisuales, favoreciendo el comienzo de la integración de conceptos como la racionalidad, la empatía o la sensibilidad. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>EPV.1.5.3.Empezar a descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: EPV.1.6.Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>EPV.1.6.1.Comprender su pertenencia a un contexto cultural, en este caso el Andalúz, con el descubrimiento y análisis de los factores sociales que determinan las producciones de artistas actuales, mostrando empatía y una actitud colaborativa, abierta y respetuosa. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>EPV.1.6.2.Identificar la representación de las vivencias y la visión del mundo que habita el alumnado, como un medio válido para aumentar la autoestima y el conocimiento de sí mismo y de sus iguales, favoreciendo los procesos de relación interpersonales. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>EPV.1.6.3.Entender la historia del arte y la cultura como un todo continuo e inseparable, en el cual las obras del pasado con la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: EPV.1.7.Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>EPV.1.7.1.Analizar y comprender el proceso creativo de un proyecto artístico, así como diferenciar las distintas técnicas visuales o audiovisuales, utilizadas para la generación de mensajes. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>EPV.1.7.2.Iniciar la elaboración de producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>Competencia específica: EPV.1.8.Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>
<p>Criterios de evaluación:</p>
<p>EPV.1.8.1.Identificar rasgos básicos de distintas manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo de forma individual o colectiva el significado y/o finalidad de las mismas. Método de calificación: Media aritmética.</p>
<p>EPV.1.8.2.Reconocer la intención comunicativa de distintos proyectos plásticos desde las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual y comenzar con su aplicación dentro del desarrollo proyectual</p>

individual y colectivo.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.1.8.3.Iniciar un proceso de análisis y reflexión a partir de los resultados obtenidos a través de la realización de los proyectos artísticos visuales o audiovisuales llevados a cabo, desarrollados de forma individual o colectiva, incidiendo en la búsqueda de soluciones a aquellos interrogantes surgidos durante la ejecución de los mismos.

Método de calificación: Media aritmética.

12. Sáberes básicos:

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía.

1. Los géneros artísticos a lo largo de la Historia del Arte.
2. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. El patrimonio arquitectónico.

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

1. El lenguaje visual como forma de comunicación.
2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.
3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Mezcla aditiva y sustractiva. Colores complementarios. Utilización expresiva del color.
4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

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

1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

1. El lenguaje y la comunicación visual. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.Contextos y funciones. Significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos.
2. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.

1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro o el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado.Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción deóvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías demódulos.

13. Vinculación de las competencias específicas con las competencias clave:

	CC1	CC2	CC3	CC4	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CE1	CE2	CE3	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CP1	CP2	CP3
EPV.1.1	X	X											X					X																
EPV.1.2	X		X										X					X	X							X	X							
EPV.1.3	X		X		X								X	X					X										X					
EPV.1.4			X		X	X								X					X									X						
EPV.1.5			X											X					X	X						X	X	X						
EPV.1.6	X				X									X					X									X						
EPV.1.7	X		X		X				X				X	X							X			X										
EPV.1.8							X					X	X								X			X			X		X					

Leyenda competencias clave	
Código	Descripción
CC	Competencia ciudadana.
CD	Competencia digital.
CE	Competencia emprendedora.
CCL	Competencia en comunicación lingüística.
CCEC	Competencia en conciencia y expresión culturales.
STEM	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender.
CP	Competencia plurilingüe.

CONCRECIÓN ANUAL

3º de E.S.O. Educación Plástica, Visual y Audiovisual

1. Evaluación inicial:

Los grupos de estudiantes de 3º de la ESO presentan un nivel competencial que se sitúa en la categoría medio-baja en el análisis de obras plásticas y audiovisuales. Además, exhiben un nivel considerablemente bajo en cuanto a la percepción de la importancia del arte y diversas manifestaciones artísticas, así como un escaso interés por el patrimonio, especialmente el andaluz o veratense.

En relación a su capacidad para expresar opiniones, ya sea de manera oral o escrita, se observa un nivel bastante bajo. Experimentan dificultades al explicar tanto sus propias producciones plásticas visuales y audiovisuales como las ajenas. Con frecuencia, les resulta complicado justificar sus opiniones y se destacan por ser poco observadores, salvo en casos excepcionales.

Por otro lado, el nivel competencial al explorar técnicas, lenguajes, procesos y producciones se ubica en la categoría media. En este sentido, muestran disposición para intentar expresarse a través del arte y acercarse a nuevas formas de expresión.

Finalmente, en cuanto a sus capacidades expresivas a través del arte, donde manifiestan sus visiones, emociones y sentimientos, se sitúan en un nivel medio, pero con una clara disposición a crecer, desarrollarse y aprender. Esta área es la que menos les presenta dificultades, brindando esperanzas de un buen desarrollo competencial en el futuro.

2. Principios Pedagógicos:

PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS PROPIOS DE LA ASIGNATURA

Para desarrollar la actividad docente en el aula, es necesario tener un método con unas directrices claras y concisas, o sea, unos principios que permitan transmitir los contenidos de la materia y conseguir los objetivos planteados en la programación. Estos principios nos llevarán a que la programación sea:

- Constructivista y secuenciada: Partiendo de los conocimientos de los alumnos (evaluación inicial), se irá construyendo una secuencia de aprendizaje que vaya de lo simple a lo complejo, de lo fácil a lo difícil, de lo concreto a lo abstracto.
- Funcional y significativa: Los contenidos se enfocan para que tengan una utilidad, una función, y sirvan en el desarrollo de las competencias profesionales y vitales. Los contenidos funcionales serán significativos, conectarán al alumno con el entorno más cercano.
- Flexible, proactiva e individualizada: La metodología ha de ser flexible ya que la realidad es cambiante y los conocimientos están en continuo desarrollo. Así pues, debemos favorecer una actitud curiosa y proactiva del discente permitiendo que parta de sus intereses como motivación para el desarrollo de las actividades.
- Teórico-práctica: Vamos a observar la doble dimensión de la materia, partiremos de la teoría para llegar a la práctica. Analizarán los contenidos, buscarán información complementaria, sintetizarán los conocimientos, desarrollarán hipótesis que contrastarán entre ellos y con el docente, para llegar a unas conclusiones que sumen a su experiencia, creando un discurso propio.

PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS EN EL PEC Y LA NORMATIVA

- a) La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave.
- b) La intervención educativa buscará desarrollar y asentar la adquisición de las competencias clave.
- c) Se favorecerá la integración y la utilización de las TIC.
- d) Se trabajarán el desarrollo sostenible y el medio ambiente, con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno.
- e) Se potenciará el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
- f) Se fomentará la inteligencia emocional.
- g) El patrimonio cultural y natural de nuestra comunidad: el flamenco, la música, la literatura o la pintura.
- h) Se favorecerá la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia basados en la diversidad, la tolerancia y el respeto a la igualdad de derechos y oportunidades de mujeres y hombres.
- i) En los términos recogidos en el PEC, se estimulará la resolución colaborativa de problemas, reforzar la autoestima, la autonomía, el emprendimiento, la reflexión y la responsabilidad del alumnado.
- j) Se desarrollarán actividades de recopilación, sistematización y de presentación de la información, para procesos de análisis, de observación y de experimentación.

3. Aspectos metodológicos para la construcción de situaciones de aprendizaje:

- Planificación rigurosa: el docente debe tener claro los objetivos, los métodos didácticos más adecuados, los recursos necesarios, cómo se evalúa el aprendizaje y cómo se retroalimenta el proceso. Para ello, el desarrollo correcto y minucioso de la programación es esencial.
- Contextualización de los procesos: para que el aprendizaje sea realmente significativo debe estar relacionado con el ambiente más próximo del alumnado para posibilitar la conexión directa entre conocimiento y resolución de problemas reales. En este sentido, las situaciones de aprendizaje y las actividades están diseñadas en base al contexto del alumno y del centro.
- Desarrollos competenciales: El docente debe actuar como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado, debe enfocarse en el diseño y realización de situaciones de aprendizaje, tareas, actividades y ejercicios, teniendo en cuenta la atención a la diversidad, secuenciando la enseñanza, transitando de los conocimientos previos y los aprendizajes más sencillos hasta llegar a los más complejos de manera gradual, desarrollando así el *¿saber hacer¿* del alumnado. Contextualizando las situaciones de aprendizaje en el entorno de los alumnos y contando con sus intereses, y preocupaciones, para generar experiencias contextualizadas, significativas y trascendentes.
- Individualización y atención a la diversidad: La programación tiene que estar adaptada al nivel de los alumnos, y a los diferentes ritmos de aprendizaje, ofertando actividades y materiales diversos, teniendo especial cuidado con los planes específicos de refuerzo, buscando llegar a todos los alumnos y adaptándose a sus capacidades
- Estímulo de la motivación: Uno de los elementos clave en la enseñanza es despertar y mantener la motivación, lo que implica un nuevo planteamiento del papel del alumnado más activo, autónomo y responsable de su aprendizaje, situándolo en el centro de los procesos de e-a.
- Estímulo del trabajo cooperativo: El docente debe facilitar la participación e implicación del alumnado, la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales, basados en estructuras de aprendizaje cooperativo como en las empresas. La resolución conjunta de tareas permite compartir y generar conocimiento, favoreciendo la participación, la experimentación y un aprendizaje funcional que facilita el desarrollo de las CC.
- Gamificación (el juego como dinámica y como herramienta): Comprobada su efectividad en numerosos estudios científicos como herramienta de motivación, introduciendo componentes lúdicos, competitivos o reglamentarios enriquece y estimula el proceso de e-a. Para ello hay un gran número de aplicaciones tecnológicas que el docente puede orientar a los contenidos que esté tratando. También crearemos nuestros propios juegos en clase contando con materiales tecnológicos y analógicos, como las exitosas adaptaciones de los juegos de pistas llamados *¿scape rooms¿*, que los alumnos resuelven en grupos de 4-5 componentes y que les llevan a desarrollar el pensamiento lateral y la creatividad.
- Clases invertidas: esta estrategia consiste en dar la vuelta al proceso educativo, en el sentido que el alumno visiona en su casa una serie de materiales audiovisuales relativos a los contenidos a tratar, y luego en clase se realizan ejercicios prácticos y se resuelven dudas con el profesor/a. Esto permitirá al docente disponer de más tiempo para atender a cada alumno, centrándose en resolver las dudas existentes. Los materiales audiovisuales pueden ser documentales, series, webs, podcasts, vídeo tutoriales, entrevistas...
- Pensamiento crítico y autónomo: Se pretende ayudar al alumnado a organizar su propio pensamiento favoreciendo la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis, la investigación, aplicando conocimientos y habilidades a proyectos reales. Se favorece, por tanto, un aprendizaje orientado a la acción en el que se integran varias áreas o materias.
- Uso de las TIC: La selección y uso de materiales novedosos y recursos TIC constituye un aspecto esencial de la metodología. El profesorado debe implicarse en la búsqueda, elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales, adaptados a los distintos niveles y a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. Se debe potenciar el uso de materiales y recursos tecnológicos variados, considerando especialmente la integración de las TIC en el proceso de e-a sin convertirlo en un fin en sí mismo.
- Retroalimentación constante (Feedback): Ipsen nos ofrece la posibilidad de tener respuestas instantáneas y una comunicación con el alumnado y las familias que les guíe, ponga en situación y ayude a identificar los aspectos que necesitan mejora. Esta permanente retroalimentación le permitirá corregir lo antes posible determinadas desviaciones en su rendimiento, aportándole una perspectiva didáctica de su situación e informe a sus tutores.
- Buen clima en clase: Se podría decir que es una de las bases del proceso de e-a. En clase se debe promocionar un ambiente de confianza, respeto y convivencia. El docente debe empatizar con los alumnos, tratarlos con cariño, alegría, comprensión y respeto, fomentando así la educación en valores y los contenidos transversales.
- Coordinación entre los equipos educativos: para abordar con rigor el tratamiento integrado e integral de las competencias, y progresar hacia un proceso educativo exitoso, es esencial la coordinación entre los distintos departamentos y el trabajo conjunto de la comunidad educativa.
- Diversificación de Recursos: utilizando gran variedad de recursos didácticos, incluyendo herramientas tecnológicas, materiales visuales y experiencias prácticas, para enriquecer el proceso de aprendizaje.

- Promoción de la Creatividad: incentivando la creatividad y la expresión individual en la resolución de problemas de dibujo técnico, permitiendo a los estudiantes desarrollar soluciones originales.
- Fomento del Pensamiento Crítico: diseñando situaciones que estimulen el pensamiento crítico y la resolución de problemas, desafiando a los estudiantes a analizar y abordar cuestiones complejas en el ámbito del dibujo técnico.
- Fomento de la participación activa: promoviendo la participación activa de los estudiantes mediante discusiones, debates y actividades colaborativas, fomentando el intercambio de ideas y la construcción colectiva del conocimiento.

Caben resaltar los siguientes principios basados en la normativa y en el PEC:

- La aplicación del Plan Lector y la inclusión de actividades para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística tales como presentaciones, debates, reflexiones y argumentación crítica.
- La aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje (UDA) para garantizar una educación inclusiva, haciendo que el currículo sea accesible a todos los estudiantes y teniendo en cuenta diferentes ritmos y enfoques de aprendizaje.
- La creación de dinámicas encaminadas a desarrollar la inteligencia emocional para gestionar las emociones, resolver conflictos y convivir en una sociedad pluralista, diversa e igualitaria.
- El fomento del conocimiento de los aspectos culturales y patrimoniales de la comunidad autónoma de Andalucía, destacando especialmente las expresiones artísticas y culturales relacionadas con la materia.

METODOLOGÍA LECTURA PLANIFICADA

El departamento contribuirá al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística mediante la realización de actividades teniendo como referente las competencias 8 específicas de la materia. Por lo tanto, estas actividades se realizan en distintas situaciones de aprendizaje.

Además, en este nivel se realizará media hora de lectura planificada una vez al mes. Se seleccionará un texto escrito, oral o audiovisual relacionado con la situación de aprendizaje que se esté trabajando y se planteará una tarea de lectura adecuada al texto y al nivel, y que sea propia de la materia. Se emplearán tres tipos de actividades en relación con el momento respecto a la lectura en el que se realizan: antes, durante y después de la lectura.

Las actividades de antes de la lectura perseguirán activar los conocimientos previos y plantear la tarea que da sentido a la lectura. Durante la lectura se guiará al alumnado para interactuar con la información del texto. Después de la lectura se completará la tarea para la que se leyó el texto y se realizarán otras actividades para profundizar en el sentido del texto.

4. Materiales y recursos:

Materiales y recursos tradicionales:

- Sillas y mesas individuales regulables (Alumno)
- Taburetes y mesas grandes de trabajo (Profesor y Alumno)
- Pizarra, rotuladores de colores y borrador (Profesor y Alumno)
- Fichas y apuntes de clase (Profesor y Alumno)
- Portadocumentos del alumno/a, maletín, carpeta anillas, fundas multitaladro... (Alumno)
- Caja de plástico para almacenar reproducciones con volumen (Profesor y Alumno)
- Spray (Profesor)
- Escuadra, cartabón y regla milimetrada (Alumno)
- Tijeras, pegamento, revistas para collage, cúter (Alumno)
- Portaminas, goma, sacapuntas (Alumno)
- Periódicos para proteger las mesas (Alumno)
- Ceras, rotuladores, lápices de colores (Alumno)
- Libros para la consulta en la "Biblioteca de aula" (Profesor y Alumno)
- Libreta para apuntes y papel de dibujo en formato A4 (Alumno)

Materiales y recursos digitales:

- Ordenador, altavoces y proyector (profesor)
- Cámara de fotos, móvil, tabletas del alumno/a. que están prohibidas en el centro salvo actividad estrictamente educativa y bajo supervisión. (Alumno)
- Imágenes, música, vídeos y documentos on-line, libres o propios (Profesor y Alumno)
- 4 Ultra portátiles para consulta (Alumno). *Ya se sabe que no hay, pero son necesarias*.
- 10 Tablet por clase, *ya se sabe que no hay, pero son necesarias*. (Profesor y Alumno)
- Página web / Blog del profesor (Profesor y Alumno)
- Plataformas de contacto e intercambio de información fuera del aula "Google Classroom", "Moodle", "Gmail", "Google Drive" (Profesor y Alumno)

- App para la organización de agrupamientos "Agrupando"
- Duplicador de pantallas entre Android/IOS, para ver lo que tengan en tabletas, móvil y ordenador "Apowermirror" (Profesor y Alumno)
- Programas de reproducción de imágenes y vídeos "VLC player" (Profesor)
- Canales de "Youtube" de arte y diseño
- Plataforma de educación gratuita on-line fundamentalmente para clase invertida- "TED Talks", "EdPuzzle" (Alumno)
- Páginas web o blog de consulta. "Wikipedia", "Domestika"... (Profesor y Alumno)
- Programas de organización de recursos digitales "Symbaloo" (Profesor)

Programas y aplicaciones informáticas de edición y creación

- Realización de audios, fotografías, vídeos "Audacity", "GTK Record" de Guadalinux; Grabadora y Cámara, de Android (Profesor y Alumno)
- Diseño de actividades digitales y gamificación "Kahoot", "Google Forms", "Genially"... (Prof.)
- Edición de vídeos "Ed-puzzle" -fundamentalmente para clase invertida- (Profesor y Alumno)
- Paquete Oficina Google: editor de textos, hojas de cálculo, presentación de diapositivas, creación de diagramas, mapas conceptuales y gráficos. (Profesor y Alumno)
- Creación de nube de palabras "Wordle" (Profesor)
- Creación y/o edición de imágenes, memes, GIF, stickers "Gimp" (Profesor y Alumno)
- App de dibujo digital para móviles-tablets "Autodesk Sketchbook" (Alumno)
- App de realidad aumentada "Quiver 3D" (Alumno)
- Diseño y edición de páginas webs o blog "Google Sites", "Blogger",... (Profesor)
- Diseño de presentaciones y apuntes "Genially" o "Canva" (Profesor y Alumno)

5. Evaluación: criterios de calificación y herramientas:

Las actividades evaluables no son todas calificables, se calificarán aquellas acordes a a las competencias específicas y a los criterios de evaluación relacionados con dichas competencias. Estas actividades evaluables son las herramientas que nos permiten obtener información sobre el grado de consecución de los aprendizajes y objetivos. En Séneca, las actividades evaluables (o instrumentos de evaluación) se relacionan con una serie de competencias específicas, con unos criterios de evaluación asociados a dichas competencias específicas, unos contenidos (o saberes mínimos) asociados a dichos criterios generando un instrumento de calificación. Los instrumentos de evaluación propuestos en esta programación son:

- Producciones individuales fichas- láminas
- Cuaderno de clase
- Redacciones o textos escritos
- Resúmenes, esquemas y mapas conceptuales
- Informes, trabajo de investigación
- Tarea digital
- Prueba, control o examen escrito
- Trabajos grupales
- Desarrollos en pizarra
- Ejercicios y problemas
- Observación sistemática o continuada
- Cuestionarios
- Exposiciones
- Preguntas orales en clase
- Debate, diálogo y puesta en común
- Entrevistas

Algunos de estos instrumentos de evaluación servirán para valorar los aprendizajes y asignar una calificación. Así pues, los instrumentos de calificación serán los siguientes:

- Lista de cotejo o control: Sirven para certificar la presencia o ausencia de determinados aspectos sin posibilidad de añadir el grado, por lo que se registrará una serie de cumplimientos (llega a la hora, trabaja en equipo, trae los materiales, sale a la pizarra, pregunta en clase...), y permite algunas anotaciones, pero su carácter es bipolar.
- Escala de observación: Con estos instrumentos de calificación se puede graduar el nivel de logro o de consecución de determinados ítems.
- Rúbrica: Es como una escala de observación, pero los ítems se describen con exactitud para cada nivel de logro. Es una herramienta que facilita la comprensión y planificación por parte del alumno permitiéndole autoevaluarse y evaluar a sus compañeros.

Los % de cada bloque se reparten entre los criterios de evaluación de manera uniforme. Cada bloque se asocia a unos criterios de evaluación (22 en total en el caso de la EPVA de 3º de la ESO) donde la calificación de cada criterio se obtendrá a través del método de calificación aritmético, tal como propone Séneca, es decir, a través de la media aritmética de las calificaciones de las actividades evaluables relacionadas, las cuales se procurará que sean similares en dificultad y envergadura.

La calificación de las evaluaciones primera y segunda, y de la evaluación ordinaria se obtendrá a partir de la media de las calificaciones obtenidas por el alumnado en las distintas competencias específicas de la materia. La calificación de dichas competencias se obtendrá a partir de la media obtenida en cada uno de los criterios de evaluación asociados. La gestión de la calificación se realizará mediante el cuaderno de Séneca.

Cuando se utilice una evidencia de aprendizaje que requiera la producción de textos por parte del alumnado, se restará 0,1 puntos por faltas y tildes hasta un máximo de 1 punto.

Para el cálculo de la calificación en las distintas evaluaciones, siempre que el alumnado obtenga una nota igual o superior a 5, se redondearán las notas cuando la cifra decimal sea igual o superior a 5 décimas.

En un documento anexo a la programación aparecen las situaciones de aprendizaje del curso indicando los criterios de evaluación que se van a evaluar y calificar en cada una y las actividades evaluables mediante las que se van a recoger las evidencias de aprendizaje.

Alumnado con la materia pendiente de 3º ESO de no continuidad se encuentran en el curso de 4º A con cuatro alumnos donde deberán de realizar las actividades propuestas en el classroom para ir superando los criterios.

El alumnado de 3º de ESO que requiera apoyo adicional en Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) será incluido en un programa de refuerzo del aprendizaje. Este refuerzo estará orientado a consolidar los conocimientos y habilidades básicas de la materia, con especial atención a áreas donde se hayan identificado dificultades, como el uso de técnicas de representación gráfica, la comprensión de conceptos visuales básicos, y el desarrollo de la creatividad y expresión artística.

El refuerzo se llevará a cabo a través de actividades prácticas específicas y tareas adaptadas que les permitirán reforzar su comprensión y destrezas en los contenidos trabajados. Se emplearán herramientas de seguimiento individualizado y cuestionarios periódicos que faciliten la evaluación continua del progreso del alumnado.

3ºA: 1 alumna con PRA

3ºB: 5 alumnos con PRA

3ºC: 3 alumnos con PRA

3ºD: 2 alumnos con PRA

3ºE: 4 alumnos con PRA

6. Temporalización:

6.1 Unidades de programación:

1. Caminando entre figuras y formas. SEP- OCT- NOV
2. Descubriendo nuestro Patrimonio. DIC
3. Creando Arte con formas ENE- FEB
4. Eco-escultura: modela tu mundo en verde. MAR- ABR
5. Proyecto artístico final: mi entorno, mi arte. MAY- JUN

6.2 Situaciones de aprendizaje:

- 1. Caminando entre figuras y formas
- 2. Descubriendo nuestro Patrimonio
- 3. Creando Arte con formas
- 4. Eco-escultura: Modela tu mundo en verde
- 5. Proyecto Artístico Final: Mi entorno mi Arte

7. Actividades complementarias y extraescolares:

- DECORACIÓN NAVIDEÑA de nuestro centro a partir de MATERIALES RECICLADOS: se desarrollará en los

recreos y en horas libres del grupo (nov-dic 2025).

- Creación de CARTELES PARA ACTIVIDADES DEL CENTRO: se desarrollarán en casa aunque se darán las directrices en clase (en diversos momentos).
- Actividad de REINTERPRETA LA BANDERA ANDALUZA EN EL DÍA DE ANDALUCÍA (28 Febrero 2026), se desarrollará el día de Andalucía.

8. Atención a la diversidad y a las diferencias individuales:

8.1. Medidas generales:

- Aprendizaje por proyectos.

8.2. Medidas específicas:

- Programas de refuerzo del aprendizaje.

8.3. Observaciones:

9. Descriptores operativos:

Competencia clave: Competencia en conciencia y expresión culturales.

Descriptores operativos:

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

Competencia clave: Competencia personal, social y de aprender a aprender.

Descriptores operativos:

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

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

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar,

sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.
 CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

Competencia clave: Competencia plurilingüe.

Descriptorios operativos:

CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.

CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

Competencia clave: Competencia digital.

Descriptorios operativos:

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

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Competencia clave: Competencia ciudadana.

Descriptorios operativos:

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

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

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

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

Competencia clave: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

Descriptorios operativos:

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la

<p>importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.</p>
<p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.</p>
<p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos, etc.), y aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal, con ética y responsabilidad para compartir y construir nuevos conocimientos.</p>
<p>STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.</p>

<p>Competencia clave: Competencia en comunicación lingüística.</p>

<p>Descriptores operativos:</p>
--

<p>CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</p>
<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p>
<p>CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p>
<p>CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.</p>
<p>CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.</p>

<p>Competencia clave: Competencia emprendedora.</p>
--

<p>Descriptores operativos:</p>
--

<p>CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.</p>
<p>CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.</p>
<p>CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.</p>

10. Competencias específicas:

Denominación
EPV.3.1.Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz.
EPV.3.2.Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.
EPV.3.3.Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.
EPV.3.4.Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.
EPV.3.5.Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.
EPV.3.6.Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.
EPV.3.7.Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.
EPV.3.8.Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

11. Criterios de evaluación:

Competencia específica: EPV.3.1.Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz.

Criterios de evaluación:

EPV.3.1.1.Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.
Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.1.2.Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.
Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.1.3.Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del lenguaje visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.
Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.3.2.Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

Criterios de evaluación:

EPV.3.2.1.Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.
Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.2.2.Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.
Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.2.3.Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas.
Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.3.3.Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

Criterios de evaluación:

EPV.3.3.1.Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.
Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.3.2.Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.
Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.3.3.Identificar la importancia de la presentación de las creaciones a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.
Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.3.4.Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

Criterios de evaluación:

EPV.3.4.1.Reconocer los rasgos particulares de las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.
Método de calificación: Media aritmética.

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe_2023

Cód.Centro: 04004437

Fecha Generación: 10/04/2026 09:20:43

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe_2023

Cód.Centro: 04004437

Fecha Generación: 10/04/2026 09:20:43

EPV.3.4.2.Analizar, de forma guiada, las especialidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.
Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.3.5.Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

Criterios de evaluación:

EPV.3.5.1.Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.
Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.5.2.Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, seleccionando las técnicas y soportes adecuados al propósito.
Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.5.3.Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.
Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.3.6.Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

Criterios de evaluación:

EPV.3.6.1.Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, de manera específica el andaluz, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.
Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.6.2.Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.
Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.6.3.Entender y concebir la historia del arte y la cultura, y también la propia producción artística, como un todo continuo e indesligable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.
Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.3.7.Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

Criterios de evaluación:

EPV.3.7.1.Realiza un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.
Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.7.2.Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.
Método de calificación: Media aritmética.

Competencia específica: EPV.3.8.Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

Criterios de evaluación:

EPV.3.8.1.Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.
Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.8.2.Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público

destinatario.

Método de calificación: Media aritmética.

EPV.3.8.3.Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

Método de calificación: Media aritmética.

12. Sáberes básicos:

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía.

1. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

2. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. El patrimonio arquitectónico.

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

1. El lenguaje visual como forma de comunicación.

2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.

3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Mezcla aditiva y sustractiva. Colores complementarios. Utilización expresiva del color.

4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

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

1. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.

2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

1. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

2. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.

1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.

2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro o el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos.

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

4. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

Ref.Doc.: InfProDidLomLoe_2023

Cód.Centro: 04004437

Fecha Generación: 10/04/2026 09:20:43

13. Vinculación de las competencias específicas con las competencias clave:

	CC1	CC2	CC3	CC4	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CE1	CE2	CE3	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CP1	CP2	CP3
EPV.3.1	X	X											X					X																
EPV.3.2	X		X										X					X	X							X	X							
EPV.3.3	X		X		X								X	X					X										X					
EPV.3.4			X		X	X								X					X									X						
EPV.3.5			X											X					X	X						X	X	X						
EPV.3.6	X				X									X					X									X						
EPV.3.7	X		X		X				X				X	X							X			X										
EPV.3.8							X					X	X								X			X			X		X					

Leyenda competencias clave	
Código	Descripción
CC	Competencia ciudadana.
CD	Competencia digital.
CE	Competencia emprendedora.
CCL	Competencia en comunicación lingüística.
CCEC	Competencia en conciencia y expresión culturales.
STEM	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender.
CP	Competencia plurilingüe.