



I.E.S.
Bachiller Diego Sánchez
Talavera la Real (Badajoz)



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CURSO 2025/26

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

Tabla de contenido

1.- INTRODUCCIÓN. Conceptualización y características de la materia	3
1.1.- MARCO NORMATIVO	7
1.2.- CONTEXTO	7
2.- MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO	8
3.- OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA	8
3. 1. OBJETIVOS DIDÁCTICOS	9
4.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE 1º Y 3º ESO	10
4.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS - 4º ESO	16
5.- SABERES BÁSICOS DE 1º, 3º y 4º ESO. DISTRIBUCIÓN A LO LARGO DEL CURSO	17
SABERES BÁSICOS DE 1º y 3º ESO:	18
SABERES BÁSICOS DE 4º ESO:	21
5.1. TEMPORALIZACIÓN	23
6.- CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS	25
6.1. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES	25
6.2. TABLA COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, SABERES BÁSICOS, OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	29
6. 3. TABLA DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES	40
BÁSICOS. 4º ESO (3 horas semanales)	40
7.- CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN	41
7.1. EVALUACIÓN INICIAL	41
7.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	42
7.3. INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN	42
7.4. PROGRAMAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS PARA EL ALUMNADO QUE	43
PROMOCIONES CON EVALUACIÓN NEGATIVA EN LA MATERIA	43
7.4.1. PROGRAMAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN	45
8.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL ALUMNADO	46
9.- SITUACIONES DE APRENDIZAJE	47
9.1. SITUACIONES DE APRENDIZAJE 1º ESO con Saberes Básicos.	49
9.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE 3º ESO con saberes básicos	51
10. METODOLOGÍA	52

11. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES, CON ESPECIAL ATENCIÓN A ENFOQUES METODOLÓGICOS ADECUADOS A LOS CONTEXTOS DIGITALES.....	54
BACHILLERATO	56
DIBUJO TÉCNICO 1	56
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.....	59
CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS.....	64
SABERES BÁSICOS	67
Situaciones de Aprendizaje.....	74
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	77
Primero de Bachillerato	77
Competencia específica 1.	77
12.- MEDIDAS DE REFUERZO Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	78
1.-PROGRAMACIÓN.....	79
2.-METODOLOGÍA.....	79
3.-EL REFUERZO Y LA AMPLIACIÓN.....	80
13.- Actividades Extraescolares y Complementarias.....	81
14.- INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES	82
15.- EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.....	84
16. ANEXOS.....	89
BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....	91

1.- INTRODUCCIÓN. Conceptualización y características de la materia

Esta programación referida a los cursos de primero, tercero y cuarto de la ESO y primero de bachillerato, y se realiza tomando como referencia el Decreto 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

La **EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL** tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad. Realidad configurada cada vez más como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales tanto de carácter visual como táctil. Al mismo tiempo, con esta materia se busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y audiovisual, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural. Si en la etapa educativa anterior los contenidos relativos a Plástica y Música, como expresiones artísticas de representación de ideas y sentimientos, se desarrollan de forma globalizada, diferenciadamente la Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º y 3º ESO, como materia obligatoria, y la Expresión Artística de 4º ESO, como optativa, se constituyen en materias con estructura propia. Con estos planteamientos se atiende a las características del alumnado de estas edades, enriqueciendo plenamente su capacidad de expresión artística mediante el desarrollo de los dos niveles en que se fundamentan las materias. Como cualquier otro lenguaje, el lenguaje plástico necesita de dos niveles interrelacionados de comunicación: **saber ver para comprender** y **saber hacer para expresarse**, con la finalidad de comunicarse, producir y crear y conocer mejor la realidad para transformarla y a uno mismo para transformarse, en definitiva, para humanizar la realidad y, como eje central de la misma, al propio ser humano. **Saber ver para comprender** implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de evaluar la información visual y audiovisual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo según la propia escala de valores y, además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial para analizar después la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica. **Saber hacer para expresarse** necesita del saber anterior y pretende que el alumnado desarrolle una actitud de indagación, producción y creación. Todos los alumnos han de ser capaces de realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos imprescindibles, tanto a nivel conceptual como a nivel de habilidades y destrezas, que les permitan expresarse

y desarrollar el propio potencial creativo. El currículo posibilita que el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes, objetos o hechos a través de códigos visuales, artísticos y técnicos pueda concretarse en propuestas diversas de descripción y representación gráfico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes, o de transformación de imágenes. Posibilita también su puesta en práctica tanto con medios gráfico-plásticos tradicionales y actuales, como a través de tecnologías digitales, que abran vías de experimentación de nuevas formas de expresión y creación.

La **EXPRESIÓN ARTÍSTICA** implica poner en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos haciendo que todos ellos se impliquen e interactúen en un mismo pensamiento creador. En consecuencia, la materia de Expresión Artística contribuirá a la formación del alumnado en todos y cada uno de estos diferentes ámbitos y favorecerá que el alumnado profundice en sus conocimientos y madure sus reflexiones y sus proyectos personales.

Toda obra artística implica expresión de sentimientos, opiniones y puntos de vista diversos.

La educación artística, por medio de la diversidad de técnicas y formas de expresión que muestra, fomenta que las personas sean más tolerantes. Desde esta materia se pretende incitar a que el alumnado produzca obra artística no ofensiva para los demás y que respete los trabajos de sus compañeros. Para entender qué es ofensivo o no, hay que aprender a hablar con respeto y empatía.

La obra artística se realiza a menudo en grupo y ese trabajo en equipo permite desarrollar habilidades sociales y emocionales en el alumnado. Cualquier reto mental obliga a plantear estrategias de trabajo y de negociación interactuando y relacionándose unos con otros.

Los trabajos que se propongan servirán para invitar a la reflexión así como a la exposición de opiniones sobre temas relacionados con la protección del medioambiente y la defensa de los derechos humanos que son los temas que aparecen en la Agenda 2030 vinculados a los retos del siglo XXI. Por ello se insistirá en la creación de proyectos sostenibles, la gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado.

En el desarrollo de una propuesta creativa se llevarán a cabo las fases de información, investigación, reflexión, análisis, expresión de opiniones y adopción de posicionamientos acerca de cuestiones generales o personales, búsqueda de soluciones propias, trabajo colaborativo, evaluación, autoevaluación y ejercicio del juicio crítico. Será necesario, pues, que el alumnado se informe y se interroge sobre la situación a la que se

enfrenta, así como que investigue sobre las soluciones que otros artistas han dado a lo largo de la historia a esos mismos interrogantes.

El análisis de manifestaciones artísticas de diferentes épocas y sociedades, no perdiendo nunca de vista el contexto en el que han sido creadas, contribuirá al conocimiento y a la conciencia del patrimonio cultural y artístico. Además, dicho análisis dará al alumnado la oportunidad de familiarizarse con numerosas referencias y establecer vínculos entre diferentes lenguajes y disciplinas artísticas, lo mismo que facilitará el enriquecimiento de sus propias creaciones, su percepción de las obras de arte y su capacidad para apreciarlas.

Igualmente, la práctica artística hará que el alumnado ponga en marcha su pensamiento creativo y divergente, fomentará su autoafirmación, el desarrollo de valores personales y la construcción de su identidad. A la vez, durante el proceso aprenderá a ser responsable de sus decisiones y a tener en cuenta la opinión de los demás, aumentando así tanto su sentido del compromiso como su capacidad de trabajo colaborativo.

Durante el proceso creativo será importante también distinguir la creación de imágenes personales con fines expresivos y emocionales propios, de aquellas producciones artísticas que tengan unos propósitos comunicativos concretos y que impliquen un mensaje y unos destinatarios previamente definidos. En ambos casos, en la materia de Expresión Artística se prestará especial atención a la búsqueda de la originalidad, a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, a la experimentación y a la innovación. Para ello será indispensable apropiarse y controlar los aspectos técnicos de diferentes disciplinas, sus medios, herramientas y lenguajes. Comunicarse a través de la expresión plástica, valorando el error como fuente de aprendizaje y estimulando el deseo de expresar mejor su visión del mundo a través de producciones artísticas cada vez más perfeccionadas, implica que la capacidad creadora pueda fluir con naturalidad y sin obstáculos técnicos que la condicionen. El análisis y la evaluación de todo este proceso, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos, ayudarán a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas, una toma de conciencia que, a su vez, favorecerá el aprovechamiento de sus aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

Expresión Artística es una materia optativa de 4º de ESO y, por tanto, se debe entender como una ampliación de los conocimientos adquiridos en los cursos anteriores. Esta ampliación está enfocada a experimentar con técnicas nuevas. Por tanto, el alumnado que haya cursado la materia de Expresión Artística debe ser capaz de utilizar los conocimientos adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y

Audiovisual completándolos con los nuevos conocimientos técnicos aprendidos en los campos del dibujo, la pintura, el grabado, el modelado, el diseño, la fotografía, el cómic, el cine y el videoarte.

En su formación posterior, el alumnado que decida continuar con estudios artísticos ampliará los conocimientos de diversas técnicas de expresión y representación en materias específicas para cada técnica.

La formación de esta materia se basa en varios ejes fundamentales: el conocimiento de las principales técnicas artísticas, el desarrollo de la capacidad expresiva, de la creatividad, del pensamiento divergente, de la experimentación y de la innovación. Para favorecer el desarrollo de las competencias específicas, la materia se estructura en tres bloques de saberes. En primer lugar, en el bloque A, “Técnicas gráfico-plásticas”, en segundo lugar, en el bloque B, “Diseño y publicidad” y, finalmente, en el bloque C, “Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia”.

Para la adquisición de las competencias específicas de la materia serán necesarias situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando materiales tradicionales, alternativos y medios y herramientas tecnológicas. De esta manera se contribuirá al desarrollo de unas habilidades, destrezas y conocimientos multidisciplinares que fortalecerán su autoestima y desarrollarán su identidad y conducta creativa.

También hemos de subrayar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística toma sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida en público. El alumnado se convierte así en espectador, no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias, lo que contribuirá a su formación integral, mediante el desarrollo de la autoevaluación, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización. Expresión Artística desarrollará la inteligencia emocional del alumnado, preparándolo para aprender de sus propios errores y ayudándolo a reconocer sus emociones y las de los demás.

El objetivo principal de esta materia será facilitar al alumnado un encuentro con la expresión y la creación, impulsar en él el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y referentes culturales y artísticos, implicándolo emocionalmente en el arte, a través del arte y por el arte.

La materia de Expresión Artística, optativa en cuarto de ESO, da continuidad a los aprendizajes propuestos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, que es obligatoria.

El alumnado que decida continuar con estudios en Bachillerato ampliará los conocimientos técnicos de diversas técnicas de expresión y representación en materias específicas para cada técnica.

1.1.- MARCO NORMATIVO

- La publicación de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en adelante **LOMLOE**, introdujo cambios significativos en la concepción del currículo de todas las etapas educativas, concretándose dichos cambios en los diferentes **Reales Decretos** por los que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de **Educación Secundaria Obligatoria (Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo)**, y **Bachillerato (Real Decreto 243/2022, de 5 de abril)**. A nivel autonómico, se publican **para Extremadura** los Decretos que establecen la ordenación y el currículo de la **Educación Secundaria Obligatoria (Decreto 110/2022, de 22 de agosto)** y el **Bachillerato (Decreto 109/2022, de 22 de agosto)**.

Los cambios relativos a la ordenación y al currículo de estas enseñanzas se han aplicado durante el curso académico 2022-2023 para toda la Educación Secundaria Obligatoria en los cursos primero y tercero y para Bachillerato en el primer curso. En el curso académico 2023-2024, se completaron todos estos cambios haciéndolos extensivos a los cursos **segundo y cuarto de Educación Secundaria Obligatoria y segundo de Bachillerato**, tal y como establecen las disposiciones finales terceras y cuarta de los Reales Decretos de enseñanzas mínimas de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato referidas al calendario de implantación y como establecen las disposiciones finales primeras de los Decretos autonómicos de currículo de las citadas enseñanzas.

1.2.- CONTEXTO

El “IES BACHILLER DIEGO SÁNCHEZ” recibe alumnos tanto de la localidad donde se ubica, Talavera la Real, como de los pueblos cercanos, Villafranco del Guadiana, Guadajira, Alvarado y Balboa. Ni que decir tiene que el nivel académico de estos alumnos, en general, es bajo-medio y no tienen desarrollado un buen hábito de estudio en la mayoría de los casos. Muchos de estos alumnos no encuentran, a la vuelta a casa, una ayuda “académica” por parte de sus padres, lo que dificulta la adquisición y asentamiento de los aprendizajes adquiridos.

Ante este panorama se hace difícil pretender que el alumno consiga ciertos objetivos cuando en su hogar no hay una respuesta clara, un apoyo al proceso educativo, sino que, en muchos casos, éste se convierte en

un trámite que hay que seguir hasta que el alumnado cumpla la edad reglamentaria para incorporarse al mundo laboral, aunque lo haga en las condiciones menos deseables y/o apropiadas.

Al elaborar esta programación no queremos obviar esta realidad, el alumnado en general no posee un buen nivel en cuanto a cultura artística se refiere, pero dicho alumnado reúne unas características que lo capacitan para “Poder aprender creando y, poder expresarse a través de la creación”.

Es por eso por lo que, con esta propuesta de programación pretendemos encontrar un equilibrio entre la realidad de nuestros alumnos y los objetivos de nuestra área.

2.- MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO

El departamento está formado por dos profesores, que imparten los siguientes grupos:

Profesor	Zenón Labrador Luís	Emma González Romero
Cargos y GRUPOS	Jefatura de Departamento. 1º ESO C : EPVYA 3º ESO A y C : EPVYA 4º D Divers.: EXPRESIÓN ARTÍSTICA 1º BACHILLERTO: DIBUJO 1	1º ESO A y B - EPVYA 3º ESO B: EPVYA 4º A-B y DIV - EXPRESIÓN ARTÍSTICA 2º BACHILLERTO: Hª DEL ARTE.

3.- OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

De conformidad con el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permita:

- Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre hombres y mujeres como valores comunes de una sociedad plural, y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo tanto individual como en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas de aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- 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 adquirir, con sentido crítico, 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 e historia propias y las de otros, así como el patrimonio artístico y cultural, en especial el de nuestra comunidad.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medioambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apremiar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

3. 1. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

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

- 1) Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, para atender e interiorizar el marco general de las artes en el mundo contemporáneo.

- 2) Apreciar los valores culturales y estéticos de todo hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos como parte integrante de un patrimonio que conforma la diversidad cultural, y contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
- 3) Comprender las relaciones del lenguaje plástico, visual y audiovisual con otros lenguajes, interrelacionándolos e integrándolos y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
- 4) Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual, empleando diversos soportes y procedimientos artísticos bi o tridimensionales y audiovisuales para producir mensajes diversos y saber relacionarlos con otros ámbitos de conocimiento.
- 5) Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica, equilibrio, bienestar personal y respeto entre las personas.
- 6) Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación, tomando conciencia del aporte del mundo de la imagen en nuestra cultura, para aplicarlas en las propias creaciones.
- 7) Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.
- 8) Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
- 9) Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo superando prejuicios e inhibiciones, rechazando discriminaciones debidas a características personales o sociales con el fin de desarrollar actitudes de flexibilidad, solidaridad, interés y tolerancia, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

4.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE 1º Y 3º ESO.

1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.

El estudio de diversas manifestaciones artísticas de la historia permite al alumnado construir una estructura de pensamiento que le ayude a entender y disfrutar de los distintos periodos históricos y las distintas manifestaciones artísticas y culturales del presente. Este estudio lo hará más consciente de la importancia de la protección del patrimonio cultural, le ayudará a valorar la diversidad personal y cultural y le proporcionará confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, contribuyendo así al logro de algunos de los retos del siglo XXI.

Para realizar este estudio se insistirá más detalladamente en aquellas manifestaciones artísticas que puedan servir de modelos para la producción propia, como por ejemplo las vanguardias artísticas de principio del siglo XX, así como en manifestaciones de su entorno cultural o de la historia de Extremadura.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado conocerá de forma básica los distintos periodos del arte en España, Europa y el resto del mundo, valorando la importancia de proteger y conservar ese patrimonio cultural y entendiendo que ese patrimonio es fuente de enriquecimiento personal y fuente de inspiración para sus propias creaciones artísticas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.

2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula.

El conocimiento progresivo de los aspectos que intervienen en la creación artística hasta conseguir llegar a adquirir la capacidad de analizarlos, permite al alumnado progresar en sus conocimientos y en sus capacidades expresivas y que asimilen como cotidiano y provechoso el intercambio de información y opiniones con otros, fomentando la práctica y mejora de la expresión oral y escrita y mostrando una actitud abierta y receptiva a nuevas ideas. De este modo, se trabaja la consecución de algunos retos del siglo XXI, como son la valoración de la diversidad personal y cultural, la aceptación y regulación de la incertidumbre y la confianza en el conocimiento como motor de desarrollo.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado será capaz de compartir reflexiones y analizar obra artística propia y ajena atendiendo a distintos aspectos, técnicos, psicológicos y sociales, con una actitud abierta, flexible y respetuosa con las diversas expresiones culturales. A partir de la curiosidad y la observación habrá

adquirido una cultura artística y visual con la que podrá afrontar la valoración y análisis de distintas producciones, así como fundamentar y expresar su opinión.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.

En un mundo en el que se reciben permanentemente mensajes contruidos mediante estímulos visuales, muy significativamente en redes sociales de internet y medios de comunicación de masas en general, se hace necesaria una formación técnica para interpretar y evaluar su veracidad. Conocer las técnicas de diseño de mensajes visuales permite al alumnado entender o interpretar las posibles intenciones de los creadores de esos mensajes visuales. Puesto que, del mismo modo que saber leer no significa saber comprender, la lectura de imágenes necesita de una formación previa. Este espíritu crítico permite la consecución de ciertos retos del siglo XXI, como son el compromiso ciudadano y el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado podrá analizar publicidad, vídeos musicales, informativos, películas u otras producciones estudiando a los personajes, decorados, colores, luces, tipos de letras, encuadres, sonidos, diálogos, planos o cualquier otro aspecto técnico que permita interpretar las intenciones de los creadores.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.

4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.

La creación artística está ligada desde hace siglos al conocimiento y utilización de diversos materiales y múltiples técnicas. El aprendizaje de estos requiere que el alumnado muestre curiosidad por aprender a utilizar diversas técnicas artísticas que desarrollen su capacidad de expresión, su creatividad y su disfrute personal. Por esto se hace preciso el uso de técnicas y materiales diversos que animen al alumnado a

experimentar y probar a encontrar distintas soluciones. El alumnado valorará el uso responsable del material, comprendiendo las repercusiones medioambientales derivadas de su mal uso, como son la falta de reciclado de ciertos productos artísticos y el derroche de papel, que obliga, por ejemplo, al aumento de tala de árboles. Así mismo, es importante tener en cuenta que la exposición prolongada a algunos materiales artísticos puede ser nocivo para la salud. Estos aprendizajes sobre técnicas y materiales propician la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el respeto al medioambiente y la consecución de una vida saludable, ambos retos del siglo XXI.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado conocerá brevemente la historia de distintos modos de producción artística y será capaz de utilizar variadas técnicas y mostrar deseo por experimentar con ellas y entender los diferentes resultados que producen.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.

El lenguaje artístico permite a los seres humanos expresar pensamientos, sentimientos e ideas personales y para ello hay que unir el conocimiento de técnicas de expresión gráficas con la capacidad de conocernos y saber qué es lo que queremos comunicar. Por tanto, el desarrollo de la identidad personal del alumnado y el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias es indispensable. Para promover el autoconocimiento hay que hacerse preguntas sobre nuestra propia personalidad y sobre la sociedad que nos rodea. Y para expresarse adecuadamente hay que conocer las técnicas que encajan con el tipo de mensaje que queremos enviar. Por todo esto es necesario promover en el alumnado la curiosidad y el espíritu crítico, tanto para aprender técnicas artísticas como para entenderse a sí mismo y al contexto social en el que se desarrolla como persona.

El desarrollo de esta competencia permite el logro de ciertos retos del siglo XXI, como son la aceptación y regulación de la incertidumbre, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, así como la valoración de la diversidad personal y cultural.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado podrá expresar sentimientos e ideas por medio de diversas técnicas, tales como ilustraciones, carteles, fotografías, vídeos, animaciones o imágenes secuenciadas, utilizando técnicas aprendidas en el aula a partir del estudio de los factores formales y culturales que determinan las obras artísticas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.

La geometría está presente en distintos ámbitos de nuestra vida diaria, tanto en la naturaleza como en las creaciones humanas. En concreto, las formas geométricas se utilizan en distintos campos como son la arquitectura, las distintas disciplinas del diseño o de las ciencias. Por ello es importante que el alumnado aprenda a reconocer formas geométricas y a representarlas. Estas técnicas de representación permiten tanto reproducir lo que se ve como simplificar y transformar la realidad para crear formas y espacios nuevos, teniendo en cuenta que sean funcionales, inclusivos y respetuosos con el medioambiente.

El compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión son algunos de los retos del siglo XXI que se trabajan desde esta competencia.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado podrá realizar construcciones geométricas básicas, movimientos y transformaciones, así como símbolos a partir de formas geométricas, volúmenes y paisajes urbanos en varios sistemas de representación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.

Los programas informáticos de creación y edición de imágenes permiten combinar técnicas como la ilustración, la pintura, la representación volumétrica o el diseño gráfico, que se suelen desarrollar con herramientas tradicionales, pero que trabajadas digitalmente ofrecen nuevas posibilidades de experimentación y de creación, y además posibilita dejar de lado problemas de falta de espacio o de materiales.

La aceptación y regulación de la incertidumbre, así como la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, unidas al aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, además de la valoración de la diversidad personal y cultural permiten que el alumnado consiga superar algunos de los retos del siglo XXI.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado habrá aprendido a crear, a manipular dibujos y fotografías y a realizar animaciones sencillas por medio de programas informáticos utilizados en clase, y habrá desarrollado interés en practicar con las distintas herramientas que ofrecen estos programas al comprobar su utilidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.

Hay abundante obra artística que se hace desde la necesidad personal de expresar sentimientos y opiniones propias, pero otras mucha se realiza para conectar con un público concreto. Por ello, el alumnado debe entender que, antes de realizar un proyecto, necesita tener en cuenta las características del público al que va dirigida la obra para no caer en un fracaso seguro, en caso de ignorarlas. Y puesto que parte de ese trabajo artístico se hace por encargos que tienen una contraprestación económica, se hace necesario reflexionar sobre las posibilidades futuras de desarrollo profesional, obteniendo ingresos económicos y encontrando un modo de vida a partir de sus producciones artísticas.

Por último, el alumnado habrá comprendido que todas estas técnicas deben ser usadas de forma ética, ya que en nuestra vida cotidiana se encuentran innumerables ejemplos de manipulación utilizando técnicas artísticas que simulan informar, cuando lo que hacen es jugar con las emociones.

También se posibilita mediante esta competencia la adquisición de algunos retos del siglo XXI, tales como el compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión, el consumo responsable, el respeto al medioambiente y la promoción de un modo de vida saludable.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado conocerá y sabrá utilizar un amplio abanico de técnicas relacionadas con la percepción y las ilusiones ópticas, con normas de composición, con el uso del color, de la luz y de la perspectiva. Asimismo, el alumnado podrá realizar anuncios para televisión, cortos de cine, carteles, diseños de marcas u otros productos que están relacionados con la publicidad, que en muchas ocasiones utilizan técnicas vinculadas al psicoanálisis, símbolos, pictogramas, ilustraciones, dibujos y fotografías, cómics u otros trabajos que pueden ser también creados o modificados mediante herramientas digitales. Para realizar estas obras deberán saber planificar, evaluar y presentar proyectos artísticos y poder trabajar en grupo, compartiendo responsabilidades e ideas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

4.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS - 4º ESO

Las competencias específicas planteadas son cuatro y están diseñadas para conseguir que el alumnado actúe de forma reflexiva, aprendiendo de los demás y explorando estrategias de planificación del trabajo, para producir obra artística de acuerdo a unas intenciones concretas.

Estas competencias pueden resumirse brevemente en la capacidad de producir obra artística con distintas técnicas comprendiendo aspectos esenciales de la obra artística a lo largo de la historia, analizando producciones plásticas visuales y audiovisuales de todos los periodos históricos y contemporáneo, valorando y aprendiendo tanto de sus cualidades técnicas como de sus posibilidades expresivas y estéticas, así como utilizando estos conocimientos como medio de expresión, personal o grupal, que se alimentan de las experiencias y de las necesidades emocionales de cada persona y entendiendo que este dominio de técnicas artísticas se puede enfocar hacia un futuro profesional.

Además, se establecen las conexiones más significativas y relevantes entre las competencias específicas de la propia área, entre estas y las competencias específicas de otras áreas de la etapa y, finalmente, las relaciones o conexiones que tienen con las competencias clave.

Para conseguir estas competencias específicas se han seleccionado y organizado saberes básicos vinculados con el aprendizaje de técnicas gráfico-plásticas, técnicas de modelado, reciclaje, técnicas de diseño y publicidad, fotografía, cine y animación. A continuación se presentan algunos principios y orientaciones para el diseño de situaciones de aprendizaje que permitan el desarrollo de las competencias específicas por parte del alumnado. Entre otras cuestiones, se indicará que estas situaciones deben estimular la experimentación y el disfrute, el trabajo en equipo, el compartir opiniones y ayudar a entender que la creación artística, como cualquier otra forma de creación, necesita seguir un proceso de trabajo, planificación y estudio para llegar a un producto final.

Los criterios de evaluación están concebidos para comprobar el grado en que el alumnado ha adquirido las competencias específicas. Entre otras cuestiones, permiten evaluar si es capaz de reflexionar sobre el proceso creativo, buscar las técnicas y medios adecuados a cada fin, planificar y evaluar el proceso de trabajo, mostrar interés por experimentar, probar distintas soluciones y expresar sus opiniones haciendo crítica constructiva.

5.- SABERES BÁSICOS DE 1º, 3º y 4º ESO. DISTRIBUCIÓN A LO LARGO DEL CURSO.

Los saberes básicos propuestos para Educación Plástica, Visual y Audiovisual se ponen al servicio del desarrollo de las competencias específicas de la materia, asociadas a los conceptos de investigación, reflexión, análisis moral, expresión, experimentación, disfrute y empatía.

Los bloques de saberes se estructuran en cuatro bloques que se resumen a continuación.

En el **bloque A** se encuentran saberes relacionados con todo tipo de creaciones artísticas a lo largo de la historia, desde las más antiguas a las más actuales, acercándonos también a las manifestaciones en nuestro entorno más cercano y contemplando una perspectiva de género en todas ellas.

El **bloque B** engloba los conocimientos más técnicos sobre los elementos que integran los mensajes visuales, tales como el uso integrado de texto, ilustración y colores o los criterios compositivos de los distintos elementos que forman el mensaje visual.

El **bloque C** propone el aprendizaje de técnicas y usos de materiales en el proceso de creación artística. También describe las fases y naturaleza de los procesos creativos y nos permitirá un acercamiento a la geometría como elemento integrado en las producciones artísticas.

Finalmente, el **bloque D** se ocupa de señalar la naturaleza y características de los principales elementos y códigos del lenguaje visual y audiovisual. Asimismo, abordan sus funciones, finalidades y contextos y se incluyen también nuevas herramientas y formatos de creación audiovisual.

La numeración de los saberes de la siguiente tabla, destinada a facilitar su cita y localización, sigue los criterios que se especifican a continuación - la letra indica el bloque de saberes-:

SABERES BÁSICOS DE 1º y 3ºESO:

Bloque A. Patrimonio artístico y cultural.

1º y 3º ESO	
A.1. Historia del arte.	A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.
	A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.
A.2. Historia de la arquitectura.	A.2.2. Patrimonio arquitectónico.
	A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.

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

B.1. Percepción y comunicación visual.	B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.
	B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
B.2. Elementos básicos del lenguaje visual.	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.
	B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas.	B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con la ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.

Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.

C.1. Técnicas artísticas.	C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.
	C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
C.2. El proceso creativo.	C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
	C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.
C.3. Geometría.	C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.
	C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.
	C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.

	C.3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.
--	---

Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos.	D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.
	D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.
	D.1.3. Desinformación y manipulación.
D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales.	D.2.1. Dibujos creados por ordenador.
	D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.
	D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador.
	D.2.4. Animaciones básicas por ordenador.
D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico.	D.3.1. La fotografía. Origen y evolución.
	D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones.
	D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.
	D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.
	D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.
	D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de planos y distintos estilos de dibujo.
	D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.
	D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.
	D.3.9. Nuevos formatos digitales.
	D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.
	D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtítulo y audiodescripción.
	D.3.12. Experimentación de entornos visuales de aprendizaje.

SABERES BÁSICOS DE 4º ESO:

Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas.

A.1. Técnicas gráfico-plásticas.	A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
	A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.
	A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
	A.1.4. Técnicas de estampación: monotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
	A.1.5. Grafiti y pintura mural.
A.2. Escultura.	A.2.1. Técnicas básicas de modelado de volúmenes.
	A.2.2. Ensamblaje artístico.
A.3. Arte: reciclaje y toxicidad.	A.3.1. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
	A.3.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.

Bloque B. Diseño y publicidad.

B.1. Proceso creativo	B.1.1. Boceto.
	B.1.2. Guión o proyecto.
	B.1.3. Presentación final.
	B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

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

Bloque C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.

C.1. Fotografía.	C.1.1. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.
	C.1.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
	C.1.3. Fotografía digital.

	C.1.4. Fotografía expresiva.
	C.1.5. El fotomontaje digital y tradicional.
	C.1.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de residuos.
C.2. Imagen secuenciada, guión cinematográfico y animación.	C.2.1. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guión y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La imagen secuenciada.
	C.2.2. Proyectos de videoarte.

5.1. TEMPORALIZACIÓN

Los tiempos serán flexibles en función de las actividades que se vayan realizando. Teniendo en cuenta que el curso consta de aproximadamente 37 semanas y considerando que el tiempo semanal asignado a esta materia es de 3 horas, deducimos que a lo largo del curso se impartirán alrededor de 114 sesiones, por lo tanto, podríamos hacer una estimación aproximada del reparto del número de sesiones por situación de aprendizaje de la siguiente manera:

1º ESO. SITUACIONES DE APRENDIZAJE	TEMPORALIZACIÓN	
1. Elementos de expresión	15 sesiones	PRIMER TRIMESTRE
2. El color	15 sesiones	
3. Las formas y la composición	15 sesiones	
4. El lenguaje visual	14 sesiones	TERCER TRIMESTRE
5. El cómic	14 sesiones	
6. La fotografía y el cine	14 sesiones	
7. Trazados geométricos	14 sesiones	SEGUNDO

8. Formas poligonales	13 sesiones	TRIMESTRE
TOTAL	114 sesiones	

En esta distribución orientativa de los contenidos hay que tener en cuenta que ciertos criterios y saberes no se pueden adscribir a una unidad o unidades concretas, sirvan como ejemplo los referidos al color, la composición ...De este modo, en esta temporalización, hemos marcado estos criterios y saberes en todas o la mayor parte de las unidades. Será el profesor en su planificación de aula el que decida en qué momento y unidades los pone en práctica y evalúa dependiendo de cada grupo específico. Por lo tanto, esta temporalización queda siempre abierta a modificaciones.

En el caso de 3º ESO, los tiempos también serán flexibles en función de las actividades que se vayan realizando. Teniendo en cuenta que el curso consta de aproximadamente 37 semanas y considerando que el tiempo semanal asignado a esta materia es de 2 horas, deducimos que a lo largo del curso se impartirán alrededor de 76 sesiones, por lo tanto, podríamos hacer una estimación aproximada del reparto del número de sesiones por situación de aprendizaje de la siguiente manera:

3º ESO. SITUACIONES DE APRENDIZAJE		TEMPORALIZACIÓN
1. Elementos de expresión	10 sesiones	PRIMER TRIMESTRE
2. El color	10 sesiones	
3. Las formas	10 sesiones	
4. Percepción y lectura de imágenes	14 sesiones	TERCER TRIMESTRE
5. Lenguaje audiovisual	14 sesiones	
6. Dibujo geométrico I	9 sesiones	SEGUNDO TRIMESTRE
7. Dibujo geométrico II	9 sesiones	
TOTAL	76 sesiones	

Para 4º de la ESO, los tiempos serán flexibles en función de las actividades que se vayan realizando. Teniendo en cuenta que el curso consta de aproximadamente 37 semanas y considerando que el tiempo

semanal asignado a esta materia es de 3 horas, deducimos que a lo largo del curso se impartirán alrededor de 114 sesiones, por lo tanto, podríamos hacer una estimación aproximada del reparto del número de sesiones por unidad didáctica de la siguiente manera:

4º ESO. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TEMPORALIZACIÓN	
1. Dibujo, pintura y artes gráficas.	22 sesiones	PRIMER TRIMESTRE
2. Escultura.	22 sesiones	
3. Diseño gráfico.	21 sesiones	SEGUNDO TRIMESTRE
4. Diseño industrial.	21 sesiones	
5. Fotografía y publicidad.	14 sesiones	TERCER TRIMESTRE
6. La imagen secuenciada.	14 sesiones	
TOTAL	114 sesiones	

6.- CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS

6.1. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES

Competencias clave y Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica.

Las competencias clave del currículo, de acuerdo con el artículo 11 del Real Decreto 217/2022, son las siguientes: NÚMERO 164 Jueves 25 de agosto de 2022

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

Las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, en 1º y 3º de ESO, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

La competencia específica 1 está conectada con el descriptor 1 de la competencia en conciencia y expresión culturales, al promover la conservación del patrimonio cultural, y con el descriptor 1 de la competencia ciudadana por el análisis de obra artística de distintas épocas y culturas para entender la relación entre el arte y la sociedad que lo genera.

La competencia específica 2 se relaciona con el descriptor 2 de la competencia en conciencia y expresión culturales al referirse al análisis de las intencionalidades de las manifestaciones artísticas. Asimismo, se puede conectar con el descriptor 1 de la competencia en comunicación lingüística, puesto que pretende desarrollar la capacidad expresiva del alumnado, tanto de forma oral, como de forma escrita y multimodal.

La competencia específica 3 contribuye a la consecución de la competencia en comunicación lingüística al estar relacionada con el descriptor 3 que se promueve el contrastar la información, evaluando su fiabilidad, evitando los riesgos de manipulación y desinformación. Y para analizar el mensaje se utilizan métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático, tal como se indica en el descriptor 1 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. Además, implica realizar búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad y fiabilidad, por lo que esta competencia específica se relaciona con el descriptor 1 de la competencia digital. Y, finalmente, se relaciona con el descriptor 4 de la competencia ciudadana por analizar problemas éticos de la actualidad.

La competencia específica 4 se relaciona con el descriptor 4 de la competencia en conciencia y expresión culturales que se refiere a la correcta utilización de técnicas artísticas valorando las oportunidades de desarrollo personal que generan, y con el descriptor 3 de la competencia emprendedora, puesto que en los procesos de creación se desarrollan ideas valiosas que aportan oportunidades para aprender.

La competencia específica 5 está vinculada con la competencia en conciencia y expresión culturales a través del descriptor 3, que se refiere a la capacidad de expresar sentimientos y emociones por medio de producciones artísticas y del descriptor 2 por aprender del estudio de obra artística estudiando sus técnicas y sus intencionalidades.

La competencia específica 6 se puede relacionar con el descriptor 1 de la competencia en comunicación lingüística, al transformar formas geométricas en signos gráficos que cobran significados en

determinadas situaciones, y está conectada con el descriptor **3 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería**, puesto que transformar formas geométricas supone diseñar modelos que den solución a problemas gráficos de forma creativa.

La competencia específica 7 está conectada con la **competencia digital y su descriptor 2** por utilizar el entorno digital para construir conocimiento y contenidos, en este caso obra artística, y también con el descriptor **5**, que habla de resolver retos por medio de aplicaciones informáticas.

Finalmente, **la competencia específica 8** tiene vinculaciones importantes con la **competencia emprendedora y sus descriptores 1 y 3**, al referirse el primero a afrontar retos valorando el impacto que pueda causar en el entorno y el segundo descriptor a la elaboración de proyectos artísticos de forma razonada y planificada, valorando la experiencia como una oportunidad para aprender. Asimismo, con el descriptor **4 de conciencia y expresión culturales**, por referirse a la utilización de diversas técnicas y recursos para llevar a cabo proyectos artísticos, valorando las oportunidades de desarrollo.

Para **4º de ESO**, en relación a las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

Con la finalidad de crear producciones artísticas, individuales o grupales, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y tomando en cuenta al público destinatario de las mismas, se hace necesario un desarrollo de las competencias en comunicación lingüística que fomente el intercambio de opiniones y el enriquecimiento mutuo, utilizando un lenguaje adecuado, expresando opiniones con respeto y fomentando en todo momento una actitud crítica, así como valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la comunicación artística, visual y audiovisual permite hacer uso de recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación desarrollando su competencia plurilingüe. Asimismo, la universalidad del arte en toda su expresión y por tanto la búsqueda, conocimiento y disfrute de manifestaciones culturales en otros lugares y en otras lenguas lo acercarán a una **realidad lingüística vital y multicultural con la que construir su competencia plurilingüe**.

Los procesos involucrados con la creación artística están relacionados con el pensamiento abstracto, con la lógica y la superación de problemas. La educación artística contribuye a la adquisición de la

competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior.

El **binomio matemáticas y arte** puede parecer extraño para aquellos que están más acostumbrados a pensar en ambas de manera independiente pero, de hecho, hay muchos conectores que llenan el espacio en blanco que pudiera existir entre ellas. Los patrones matemáticos pueden dar lugar a patrones artísticos, al mismo tiempo que patrones que se encuentran en la naturaleza y que sirven de inspiración a creaciones artísticas que se basan en reglas matemáticas. El identificar dichas expresiones, conocer su origen, crear a partir de ellas aportará una nueva dimensión a la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería de nuestro alumnado.

El conocimiento de las técnicas propias de la expresión gráfico-plástica, así como la búsqueda de nuevas posibilidades creativas y la realización de proyectos artísticos, incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías mediante el uso de herramientas digitales y plataformas virtuales, hace de la materia de Expresión Artística un coadyuvante ideal para el **fomento de la competencia digital** del alumnado.

A la **competencia personal, social y de aprender a aprender** se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Asimismo, la realización de producciones artísticas con creatividad, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, empatía y sensibilidad, a la vez que desarrollando su capacidad de comunicación, reflexión crítica y autoconfianza, contribuye de manera directa a la adquisición de la competencia personal, social y de aprender a aprender.

En relación con la **competencia ciudadana**, analizar y producir mensajes visuales individuales o colectivos, con creatividad, exponiendo su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, empatía y sensibilidad, desarrollando su capacidad de comunicación y análisis crítico, permite al alumnado reflexionar sobre las repercusiones éticas y morales de la transmisión de esos mensajes, valorando y debatiendo sobre la utilidad o no de esos mensajes para la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente. Además, en el momento en que la creación artística suponga

un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales también vinculadas con esta competencia clave.

Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Todos estos procesos contribuyen a desarrollar la competencia ciudadana.

En relación con la **competencia emprendedora**, cabe destacar que en todo proceso de producción artística se analizan necesidades y oportunidades, así como se afrontan retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad y 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, cultural y económico. Para ello se evalúan las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios para finalizar con éxito el proyecto artístico. Este proceso de creación de ideas, soluciones valiosas y toma decisiones se desarrolla de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación, gestión y reflexión sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender. Todo este proceso fomenta en el alumnado la competencia emprendedora.

Por último, al reconocer la importancia de los aspectos fundamentales que las diferentes manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, comprendiendo y disfrutando de las manifestaciones artísticas de su entorno y de lugares más lejanos y entendiendo que esas manifestaciones culturales son parte de la historia de los grupos sociales en los que está integrado, permitirá al alumnado expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones de manera creativa y abierta, y también desarrollar la autoestima, la creatividad y el sentido de pertenencia a través de la expresión cultural y artística, con empatía y actitud colaborativa, convirtiéndose en una herramienta para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas y favoreciendo el desarrollo por todo ello de la **competencia en conciencia y expresiones culturales**.

6.2. TABLA COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, SABERES BÁSICOS, OBJETIVOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1º ESO			
DESC. OPERATIVOS	COM. ESPECÍFICAS	CRIT. EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	Competencia específica 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.	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.	A. Patrimonio artístico y cultural. Los géneros artísticos. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
		1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3	Competencia específica 2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. 2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	A. Patrimonio artístico y cultural. – 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. – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico

<p>CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2</p>	<p>Competencia específica 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.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>A. Patrimonio artístico y cultural. – Los géneros artísticos. – 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. – Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p> <p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. – Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. – Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura</p>
---	---	---	--

CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	Competencia específica 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.	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. – El lenguaje visual como forma de comunicación. – Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. – Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	Competencia específica 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.	5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. 5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. 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. – Técnicas básicas para la realización

			de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.	Competencia específica 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.	6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. 6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	A. Patrimonio artístico y cultural. – 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. C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

<p>CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>	<p>Competencia específica 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>7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>
--	--	---	--

<p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p>Competencia específica 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>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> — El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. — Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
--	--	--	--

3º ESO			
DESC. OPERATIVOS	COMP. ESPECÍFICAS	CRIT. EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1	Competencia específica 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.	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. 1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	A. Patrimonio artístico y cultural. – Los géneros artísticos. – 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. – Patrimonio arquitectónico
CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3	Competencia específica 2 Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. 2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. – Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. – Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: textura.
CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2	Competencia específica 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	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.	A. Patrimonio artístico y cultural. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y

	cultura artística individual y alimentar el imaginario.	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.	su relación con el contexto histórico. B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. – Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. – Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: textura
--	---	---	---

CL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	Competencia específica 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.	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. – Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. – Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: textura. C. Expresión artística y gráfico-plástica : técnicas y procedimientos. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
------------------------------------	---	---	--

CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	Competencia específica 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.	5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. 5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. — Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. — Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: textura. C. Expresión artística y gráfico-plástica : técnicas y procedimiento s. — El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. — Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica — en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas
CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.	Competencia específica 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.	6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	A. Patrimonio artístico y cultural. — 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.
CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.	Competencia específica 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.	7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	C. Expresión artística y gráfico-plástica : técnicas y procedimiento s. — El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. — Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.

			<ul style="list-style-type: none"> – Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas
CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	Competencia específica 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.	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. 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.	C. Expresión artística y gráfico-plástica : técnicas y procedimientos. <ul style="list-style-type: none"> – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos

6. 3. TABLA DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS. 4º ESO (3 horas semanales)

Conforme al artículo 8 del Decreto 110/2022, de 22 de agosto, y su desarrollo en el anexo II, a continuación, se detallan los criterios de evaluación y los saberes básicos, para el cuarto curso de Expresión Artística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 4º CURSO ESO	SABERES BÁSICOS CUARTO CURSO ESO
<p>Competencia específica 1</p> <p>Criterio 1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.</p> <p>Criterio 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.</p> <p>Criterio 1.3. Reconocer los puntos en común encontrados entre expresiones artísticas de diferentes épocas, sociedades y culturas, relacionándolos de forma razonada e integradora con su propia identidad cultural, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas.</p>	<p>Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas. A.1. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <p>A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.</p> <p>A.1.4. Técnicas de estampación: monotipia plana.</p> <p>Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</p> <p>A.1.5. Grafiti y pintura mural.</p> <p>A.2. Escultura.</p> <p>A.2.1. Técnicas básicas de modelado de volúmenes.</p> <p>A.2.2. Ensamblaje artístico.</p> <p>A.3. Arte: reciclaje y toxicidad.</p> <p>A.3.1. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</p> <p>A.3.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.</p> <p>Gestión responsable de los residuos.</p> <p>Bloque B. Diseño y publicidad.</p>
<p>Competencia específica 2</p> <p>Criterio 2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p>Criterio 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos</p>	<p>B.1. Proceso creativo.</p> <p>B.1.1. Boceto.</p> <p>B.1.2. Guion o proyecto.</p> <p>B.1.3. Presentación final.</p> <p>B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <p>B.2. Lenguaje visual.</p> <p>B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual. B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual. B.2.3. Percepción visual. B.2.4. Teoría del color. B.2.5. Composición.</p> <p>B.3. Diseño. B.3.1. Diseño gráfico. B.3.2. Diseño de producto. B.3.3. Diseño de moda. B.3.4. Diseño de interiores.</p>

<p>Competencia específica 3</p> <p>Criterio 3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p> <p>Criterio 3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente, y además seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.</p>	<p>B.3.5. Escenografía.B.3.6. Iniciación al diseño inclusivo.</p> <p>B.4. Publicidad.B.4.1. Publicidad: análisis de mensajes publicitarios. Estudio de sus elementos formales: formas, color, luz, encuadres, planos, uso de la palabra y el sonido, estudio de personajes y decorados.</p> <p>B.4.2. Publicidad y consumo responsable. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. Técnicas y recursos persuasivos. Técnicas procedentes del psicoanálisis. Edward Bernays.</p> <p>Bloque C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.</p> <p>C.1. Fotografía.</p> <p>C.1.1. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.</p> <p>C.1.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. C.1.3. Fotografía digital.</p> <p>C.1.4. Fotografía expresiva.</p> <p>C.1.5. El fotomontaje digital y tradicional.</p> <p>C.1.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.</p> <p>C.2. Imagen secuenciada, guion cinematográfico y animación.</p> <p>C.2.1. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guión y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La imagen secuenciada.</p> <p>C.2.2. Proyectos de videoarte.</p>
<p>Competencia específica 4</p> <p>Criterio 4.1. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.</p> <p>Criterio 4.2. Crear un producto artístico, individual o grupal de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados.</p> <p>Criterio 4.3. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración positiva de los logros alcanzados.</p>	

7.- CRITERIOS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

7.1. EVALUACIÓN INICIAL

Al comienzo del curso, las primeras actividades prácticas y pruebas teóricas que se lleven a cabo en clase servirán como instrumento para realizar una valoración inicial del nivel de destrezas y habilidades manuales y de adquisición de conceptos teóricos que estos han desarrollado en etapas anteriores en el ámbito de esta materia.

El proceso de realización de las mismas se valorará mediante la observación del trabajo y el estudio realizados en clase y en casa por parte de los alumnos de los contenidos que se hayan impartido hasta ese momento, pudiendo detectar, de esta manera, posibles deficiencias o dificultades en el aprendizaje. A partir de los resultados de esta observación se podrán diseñar modelos de actuación docente en función de las necesidades de los alumnos.

7.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La valoración del desarrollo de las competencias específicas se realiza a través de los criterios de evaluación, referente principal para valorar los aprendizajes, que miden tanto los resultados como los procesos, de una manera abierta, flexible e interconectada dentro del currículo a través de la adquisición de los saberes básicos. Estos criterios se expresan en relación con cada competencia específica e incluyen los aspectos más representativos del nivel de desarrollo competencial que se espera que alcance el alumnado al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria.

La determinación de los criterios de evaluación referidos a primero, tercero y cuarto de la ESO se especifica dentro de cada uno de los cursos incluidos en esta programación, siempre tomando como referencia directa el currículo para cada uno de los mismos.

7.3. INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

Las técnicas que se utilicen serán variadas, de tal forma que faciliten y aseguren la evaluación integral del alumnado y que permitan una valoración objetiva de todo el alumnado. Para la evaluación del trabajo y el esfuerzo diarios del alumno se utilizarán los siguientes Instrumentos de Evaluación:

1.- Actividades prácticas realizadas por el alumno utilizando como soporte el bloc de dibujo, en las que se valorará el progreso en la adquisición y aplicación práctica de los contenidos impartidos, la aplicación de los conceptos teóricos explicados en clase, la destreza y habilidad manual, el correcto y adecuado uso del material y de las técnicas y procedimientos, la composición, y el interés por el orden, limpieza y cuidado en la buena y correcta presentación de las actividades. Todos estos aspectos estarán referidos a las actividades una vez terminadas que serán entregadas al profesor/a a medida que se vayan desarrollando cada una de las situaciones de aprendizaje.

2.- Trabajo y actitud en clase: además de la actitud positiva y la buena predisposición del alumno a la hora de enfrentarse a la realización de las actividades y del esfuerzo y dedicación empleados en su ejecución, se

valorarán los mismos aspectos que en la herramienta de evaluación anterior, pero, en este caso, se referirán al proceso de realización de éstas en clase.

3.- Exámenes o pruebas teóricas: al término de cada unidad didáctica los alumnos responderán de manera escrita a una serie de preguntas acerca de los conceptos teóricos impartidos, de esta manera se valorará la correcta adquisición de dichos contenidos. En las pruebas de dibujo técnico se pondrán ejercicios gráficos iguales o similares a los explicados en clase.

4.- Trabajos en general, portfolio o acerca de diferentes autores y movimientos artísticos y/o de recopilación de imágenes en los que se valorará el contenido de la información y la calidad de la documentación gráfica, la riqueza del vocabulario, la originalidad en su elaboración y el interés por la correcta y adecuada presentación. La no presentación de algún trabajo considerado de obligatoria realización conllevará una calificación de 0, así como la no superación de dicha evaluación trimestral informativa.

Las Herramientas para evaluar el aprendizaje de los alumnos y seguir su progresión se potenciarán con los siguientes puntos:

- 1) 1.- Se llevará a cabo una evaluación inicial de los alumnos en los términos expuestos anteriormente con el fin de detectar el grado de desarrollo alcanzado en aspectos básicos del aprendizaje y del dominio de los contenidos de la materia.
- 2) 2.- Dentro del contexto de lo que conocemos como evaluación continua, se tomará muy en consideración el trabajo y esfuerzo diarios como forma cotidiana de evaluar el progreso en el aprendizaje de los alumnos, así como las sucesivas pruebas teóricas o exámenes periódicos referidos a los contenidos de carácter conceptual de las unidades didácticas desarrolladas.
- 3) 3.- Se procederá a evaluar por trimestres, de tal manera que el resultado de la evaluación ordinaria será la suma y media de las calificaciones finales obtenidas en cada uno de los tres trimestres.

7.4. PROGRAMAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS PARA EL ALUMNADO QUE PROMOCIONES CON EVALUACIÓN NEGATIVA EN LA MATERIA.

Dentro de cada curso y grupo nos encontraremos con alumnos con niveles de conocimientos, actitudes y capacidades diversas. El modo de actuación no se puede establecer a priori cuando se elaboran las programaciones anuales, pero sí podemos ir concretándolo durante las primeras semanas de clase.

Es necesario establecer un planteamiento global y abierto de la programación, procurando en la medida de lo posible, atender a las características individuales de los alumnos partiendo de su entorno y de su nivel de aprendizaje.

Un primer paso para ello son las actividades de evaluación inicial en los primeros días de clase y a partir de aquí el trabajo diario con los alumnos.

Básicamente las actividades se realizarán en el aula, con ello el profesor/a tendrá conocimiento del desarrollo en la ejecución de las mismas, de las dudas que le surgen al alumno, de posibles lagunas en determinados conocimientos, etc., que podrán ser resueltas en ese momento.

Se contemplará la variedad de procedimientos y estrategias de trabajo y así el alumno podrá desarrollar las actividades más adecuadas a sus capacidades para alcanzar los objetivos previstos.

Por otra parte, el planteamiento de actividades de refuerzo o ampliación a lo largo del curso permite atender a dicha diversidad, puesto que éstas serán propuestas en función de una serie de objetivos que tienen en cuenta las diferencias individuales de los alumnos y alumnas.

Algunas de las estrategias que nos permiten detectar las diferencias entre el alumnado y poder adaptarnos a los diversos niveles, personas e inquietudes son las siguientes:

1.- Detectar el nivel de conocimientos y desarrollo de destrezas con el que el alumno cuenta al comienzo del curso a través de actividades que permitan analizar desde distintos caminos los mismos conceptos.

2.- Tener en cuenta en el desarrollo de los contenidos las dimensiones conceptual y procedimental sobre las que se fundamenta la materia, de tal forma que los alumnos encuentren su medio de expresión, comunicación y comprensión de la realidad.

3.- Plantear actividades con distintas soluciones adaptadas a los diferentes modos de respuesta según los intereses, capacidades, nivel cultural y capacidad crítica de cada alumno. Dichas actividades deben ser accesibles, sin llegar a una sencillez y simplicidad tales que resulten aburridas para el alumno y le desmotiven, pero tampoco de un nivel de complejidad tal que les sea imposible extraer conclusiones.

4.- Posibilitar la experimentación con materiales y técnicas diferentes, y utilizarlos adecuadamente en función de las características de la actividad que se va a realizar.

5.- En la medida de lo posible, plantear actividades en grupo en las que se proponga la discusión sobre diferentes modos de percepción e interpretación. Y que tengan como finalidad el que los alumnos valoren no sólo el resultado sino también el proceso de realización de los trabajos.

6.- Potenciar en el alumno la capacidad de crítica y autocrítica a través de la observación, la discusión y la propuesta de soluciones alternativas a una postura no compartida. Además, en la medida de lo posible se llevará a cabo una enseñanza personalizada, todo ello encaminado a que el alumno alcance los objetivos programados para el curso.

Entodo momento los/as profesores/as estarán en contacto con el Departamento de Orientación intercambiando información, experiencias, consultas, planteamiento de problemas, etc., con el fin de favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

7.4.1. PROGRAMAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN

A continuación, se describen los instrumentos, herramientas y criterios de evaluación **para aquellos alumnos que promocionan obteniendo evaluación negativa** en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en cursos anteriores, mediante dos vías de actuación:

La **primera** destinada a aquellos alumnos que durante el presente curso están matriculados en esta materia, por lo tanto, el refuerzo, recuperación y apoyo se hará directamente dentro del aula. Al alumno se le encomendará la realización de una serie de actividades prácticas a lo largo de cada trimestre que serán supervisadas por el/la profesor/a que le imparte clases, y se le convocará a sucesivas pruebas teóricas en la misma fecha de entrega de dichas actividades, de tal manera que para obtener una evaluación positiva en la materia que nos ocupa será necesario que el alumno supere suficientemente tanto las pruebas teóricas como el conjunto de las actividades prácticas. No obstante, si el/la profesor/a que le imparte clases considera que el alumno/a muestra el suficiente interés y va realizando las actividades correspondientes, resultando éstas de una calidad suficiente, a su criterio, podría decidir no proponer al alumno prueba teórica alguna.

La **segunda** vía de actuación se llevará a cabo con aquellos alumnos que teniendo pendiente esta materia del curso anterior, no están cursando la misma en el presente (situación que podría darse en 2º y en 4º ESO). A comienzo del curso se convocará a estos alumnos a una reunión para darles a conocer los

instrumentos, herramientas y criterios de evaluación y de calificación, encomendándoseles también la realización de una serie de actividades prácticas a lo largo de cada trimestre y convocándoseles a sucesivas pruebas teóricas en las mismas fechas de entrega de dichas actividades. Igualmente, para obtener una evaluación positiva será necesario que el alumno supere suficientemente tanto las pruebas teóricas como el conjunto de las actividades prácticas que deberán haber sido realizadas de manera autónoma y original.

Tanto en una como en otra vía de actuación, la calificación obtenida será la suma y media aritmética de las calificaciones obtenidas tanto en las pruebas teóricas como en el conjunto de las actividades. Por último, hay que aclarar que para que el alumno supere Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 3º E.S.O. necesariamente éste debe haber superado la de 1º E.S.O., del mismo modo que para que el alumno supere Expresión artística de 4º E.S.O. necesariamente éste debe haber superado Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º y de 3º.

8.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL ALUMNADO

La siguiente tabla establece los criterios de calificación (peso) de:

- Cada una de las competencias específicas.
- Cada uno de los criterios de evaluación de la materia.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. PESO (%)			
CE	Criterios de evaluación	Criterio de calificación (%)	OBSERVACIONES
CE1 (12,5 %)	1.1.	12,5 % 1/8	
	1.2.		
CE2 (12,5 %)	2.1.	1/8	
	2.2		
	2.3		
	2.4.		
CE3 (12,5 %)	3.1	1/8	
	3.2		
CE4 (12,5 %)	4.1	1/8	

	4.2		
	4.3		
	4.4		
CE5 (12,5%)	5.1	1/8	
	5.2		
	5.3		
	5.4		
CE6 (12,5%)	6.1	1/8	
	6.2		
	6.3		
	6.4		
CE7 (12,5%)	7.1	1/8	
	7.2		
CE8 (12,5%)	8.1	1/8	
	8.2		
	8.3		
100 %	TOTAL	100%	

Para las calificaciones se tendrán también en cuenta los siguientes aspectos:

- BÁSICOS: Correcta ejecución técnica y utilización adecuada de materiales hasta un 60 %.
- AMPLIACIÓN: Trabajo durante el desarrollo de la hora lectiva, entrevistas, vídeos y presentaciones, exámenes orales, interés, correcto uso del aula, participación, actitud...hasta un 40%.

9.- SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Los principios y orientaciones generales para el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje nos permiten dar respuesta al cómo enseñar y evaluar, que retomamos a continuación para contextualizarlos a la materia.

La materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual promueve el aprendizaje por medio de la propuesta de situaciones en el aula o fuera de ella que permitan soluciones personales o compartidas, observando el trabajo de otros, aprendiendo técnicas, usando materiales diversos, y promoviendo el respeto al trabajo y a las ideas de los demás, teniendo en cuenta los principios éticos que emanan del respeto a los derechos humanos y de convivencia.

Se proponen el diseño de situaciones que permitan desarrollar capacidades personales que requieran la planificación de un proceso, una reflexión y un esfuerzo, así como el uso de técnicas y conocimientos variados. Para nuestra práctica diaria en el aula se proponen distintas situaciones de aprendizaje relacionadas con el proceso de adquisición de conocimientos y rutinas de trabajo. Las actividades, partiendo de unas situaciones y experiencias comunes, facilitarán a cada persona desarrollar sus capacidades y encontrar sus propias soluciones, independientemente de las capacidades, intereses y motivaciones de partida. Se fomentará que el alumnado disfrute probando distintas técnicas y materiales para la realización de sus trabajos, y que este disfrute lo motive para aprender y experimentar. Estas actividades deben potenciar el desarrollo de procesos cognitivos y emocionales en el alumnado. Para ello tienen que sentirse con capacidad para afrontar los retos, notar que aprende cada día y que lo que aprende le permite avanzar y conseguir mejores resultados.

Esos logros aumentan la autoestima y hacen posible el desarrollo de capacidades y el dominio de competencias individuales, teniendo en cuenta las diferencias personales, sociales y familiares de partida.

A través de las situaciones de aprendizaje se propone favorecer la conexión de las experiencias escolares con las que el alumnado tiene en otros contextos de aprendizaje, para que entienda que lo que aprende en clase es útil en la vida diaria. Esta vinculación entre lo que se conoce y lo que se trabaja en clase despierta el interés y el deseo de aprender. Dado que en esta materia se crean y analizan infinidad de mensajes, se pueden elegir temas de trabajo relacionados con los intereses personales del alumnado y la sociedad, como son los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, objetivos relacionados con la protección del medioambiente y la defensa de los derechos humanos.

Diseñaremos situaciones de aprendizaje que permitan trabajar de manera colaborativa y en proyectos de otras materias para aumentar el intercambio de experiencias y opiniones, y que el alumnado reflexione sobre su propio trabajo utilizando para ello soportes comunicativos variados: oral, escrito, visual, digital, etc. En este sentido, el respeto a la diversidad del alumnado según los principios del Diseño Universal para el

Aprendizaje (DUA) debe asegurarse su presencia e implicación con las actividades planteadas, participación en su desarrollo y progreso en la consecución de las competencias clave.

El producto final es importante, pero sobre todo se evalúa el proceso, analizando si el alumnado es capaz de probar técnicas, usar recursos de forma meditada y proponer soluciones creativas. En este sentido, se valora la curiosidad y el disfrute que produce ese proceso creativo, además de la colaboración con los demás al hacer propuestas constructivas. La revisión de los trabajos en un ambiente de confianza y respeto permite que las sugerencias dadas sean consideradas observaciones para mejorar y avanzar en el aprendizaje.

El uso de diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación, autoevaluación y coevaluación nos servirá para valorar y mejorar el desarrollo de la situación de aprendizaje, su puesta en funcionamiento, los resultados y el impacto de la situación de aprendizaje en la asunción de las competencias clave y los desafíos del siglo XXI. En lo que se refiere al alumnado, la evaluación debe inducir a una reflexión que le lleve a mejorar su propio proceso de aprendizaje.

Las situaciones de aprendizaje se irán desarrollando a lo largo del curso.

9.1. SITUACIONES DE APRENDIZAJE 1º ESO con Saberes Básicos.

1. ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA
<ul style="list-style-type: none">- El punto y su capacidad expresiva.- La línea. La expresividad de la línea. Los lápices de grafito.- El plano y las formas planas. El volumen sobre el plano. El plano artístico.- Las texturas. Texturas naturales y artificiales. El collage.- Los elementos plásticos en las creaciones tridimensionales.- Evolución de la Historia del arte. Artistas, épocas y estilos.
2. EL COLOR
<ul style="list-style-type: none">- El color. Los colores luz y los colores pigmento.- Las cualidades del color: tono, valor y saturación. Las témperas.- Las gamas cromáticas según su posición en el círculo cromático. Las gamas cromáticas según el valor y la saturación.
<ul style="list-style-type: none">- Las relaciones armónicas entre colores.- El arte del Paleolítico. El arte Neolítico. La edad de los Metales.
3. LAS FORMAS Y LA COMPOSICIÓN

<ul style="list-style-type: none"> - La estructura de las formas. La representación de las formas. Los lápices de colores. - El soporte en la composición. La composición con los elementos plásticos. - La profundidad. El encajado. - Los tipos de luz. La expresividad de la luz. La representación de la luz: el claroscuro. - La composición en el espacio. - La Edad Antigua: las primeras civilizaciones y culturas.
4. EL LENGUAJE VISUAL
<ul style="list-style-type: none"> - La comunicación visual y sus elementos. - La finalidad de las imágenes. - La percepción visual y las leyes de la Gestalt. - Significante, significado y contexto. - Los grados de iconicidad del significante. - El arte medieval. El arte prerrománico. El arte hispanomusulmán.
5. EL CÓMIC
<ul style="list-style-type: none"> - El cómic y su evolución: origen. - Los géneros y los estilos del cómic. - La estructura de un cómic: elementos. Los rotuladores. - La figura humana y la expresión en el cómic. El movimiento en el cómic: recursos gráficos. - El arte en la Edad Moderna.
6. LA FOTOGRAFÍA Y EL CINE
<ul style="list-style-type: none"> - La fotografía. Los elementos de una cámara y su funcionamiento. - Los géneros fotográficos. Cómo tomar una fotografía. La composición. El fotomontaje. - El origen del cine y su evolución. - Los medios técnicos para grabar una película. Los elementos cinematográficos. - El cine de animación. - El arte en el siglo XIX.
7. LOS TRAZADOS GEOMÉTRICOS
<ul style="list-style-type: none"> - Instrumentos de dibujo técnico. La geometría y sus elementos.
<ul style="list-style-type: none"> - Rectas en el plano. Planos en el espacio. Rectas, semirrectas y segmentos. - Mediatriz de un segmento. Operaciones con segmentos. - Los ángulos y su clasificación. Relaciones entre ángulos. Bisectriz de un ángulo. Operaciones con ángulos. - Circunferencia y círculo. Elementos de una circunferencia. Trazado de una circunferencia a partir de tres puntos no alineados. Posiciones relativas de dos circunferencias. Tangencias. - Las vanguardias artísticas.
8. LAS FORMAS POLIGONALES
<ul style="list-style-type: none"> - Los polígonos: polígonos regulares y polígonos irregulares. - El triángulo: clasificación y construcción. - El cuadrilátero: clasificación y construcción. - El pentágono. El hexágono. Polígonos estrellados. - El arte desde 1945 hasta hoy.

9.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE 3º ESO con saberes básicos

1. ELEMENTOS DE EXPRESIÓN VISUAL
<ul style="list-style-type: none">- El punto, la línea y el plano como elementos expresivos y compositivos.- La textura: natural y artificial, táctil y visual.- La textura como elemento expresivo y compositivo. El collage.- La composición. Equilibrio visual, proporción y ritmos compositivos. La composición modular.- La técnica seca: lápices de grafito y de color. El claroscuro.
2. EL COLOR
<ul style="list-style-type: none">- Naturaleza del color. La luz blanca.- Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Cualidades del color.- Expresividad del color.- La técnica húmeda: témpera. Obtención de texturas.
3. LAS FORMAS
<ul style="list-style-type: none">- Cualidades de las formas. El color y la forma.- Expresividad de las formas.- Iconicidad. Modalidades de dibujo: el boceto, el apunte del natural, el bosquejo y el croquis.- La técnica mixta.
4. PERCEPCIÓN Y LECTURA DE IMÁGENES
<ul style="list-style-type: none">- Percepción visual y observación.- Leyes de la Gestalt.- Ilusiones ópticas y figuras imposibles.- Iconicidad de la imagen. Estilos.- Imágenes simbólicas.
5. LENGUAJE AUDIOVISUAL
<ul style="list-style-type: none">- Fotografía y cine. El lenguaje cinematográfico. El cómic y sus elementos.- El lenguaje publicitario. El cartel y sus elementos. El spot publicitario.- El lenguaje multimedia. - Tecnologías digitales.
6. DIBUJO GEOMÉTRICO I
<ul style="list-style-type: none">- Trazados geométricos básicos. Clasificación de triángulos y cuadriláteros.- Construcción de Cuadriláteros.- Polígonos regulares e irregulares.- Construcción de polígonos regulares conociendo el lado.- Construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.- Tangencias. Enlaces entre circunferencias y rectas.- Óvalos y ovoides. Espirales.

7. DIBUJO GEOMÉTRICO II

- Proporcionalidad. Relaciones de proporcionalidad: igualdad, simetrías, giro y traslación. - Estructuras modulares. El módulo y sus movimientos.
- Sistemas de representación. Proyectividad.
- Sistema diédrico: representación de vistas. Acotación.
- Perspectiva caballera: representación de sólidos. Coeficiente de reducción.
- Perspectiva Isométrica: representación de sólidos.

10. METODOLOGÍA

Implantar el enfoque de competencias en el aula supone un cambio metodológico que afecta, fundamentalmente, al rol del profesor y del alumnado. La aplicación de los principios del Diseño Universal del Aprendizaje (DUA) es necesaria para proporcionar al alumnado múltiples medios de representación, de acción y expresión y de formas de implicación en la información que se le presenta.

Se contemplarán estrategias como la cooperación entre iguales y de enriquecimiento colectivo, entre otras cosas.

Los proyectos que se planteen al alumnado para su realización deberán fomentar la integración de las competencias, la significatividad para el alumnado en función de su contexto socioeducativo y necesidades. por lo que será fundamental el uso de métodos variados, que se ajusten a la realidad de cada aula y a las necesidades del alumnado, favoreciendo la personalización del aprendizaje.

Haremos uso de las TIC como recurso didáctico en sus tres vertientes:

- de información (webgrafía , youtube, bases de datos, etc).
- de colaboración (listas de distribución, grupos colaborativos, blog, webinar, etc.
- de aprendizaje (repositorio de recursos educativos, tutoriales interactivos, cuestionarios/ formularios on line, podcast, etc.)

Vamos a seguir un orden específico que motive y desbloquee al alumno, que le incite a expresarse, a comunicarse, a crear, sin perder de vista aportaciones que dan las nuevas ideas y el hecho de reflexión constante que, tanto al alumnado como a nosotros como docentes podemos desarrollar. Así partiremos al inicio de curso de

- **ACTIVIDADES DE INICIACIÓN.-** Motivan al alumno, detectan ideas previas, prejuicios sobre la materia, relaciones entre ellos, etc.
- **ACTIVIDADES DE REESTRUCTURACIÓN DE IDEAS.-** Crean un conflicto cognitivo. Incluye la búsqueda de información, materiales, experimentación y valoración de los procesos y resultados.
- **ACTIVIDADES DE APLICACIÓN DE LAS NUEVAS IDEAS.-** Sería el último estadio,

actividades de lectura de imágenes, análisis de obras de arte o de producciones propias, creación, etc... donde se aplicarán los conocimientos ya adquiridos.

- **ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN.-** Reflexión del alumno y del profesor sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje. Valoración crítica de los trabajos, exposición colectiva, puesta en común y exposición de conclusiones.

La mayor parte de los trabajos realizados por parte de los alumnos tendrán un carácter práctico, sin rechazar el estudio y los trabajos libres, haremos también hincapié en la necesidad de unos buenos hábitos de trabajo. Les recordaremos, les enseñaremos distintas técnicas de estudio que aplicaremos en lo enseñado (resúmenes, esquemas, etc...). Consideramos que estas “Reglas de Juego”, deben ser suficientemente abiertas de modo que permitan el desarrollo de la creatividad de cada alumno, sin olvidar que las soluciones a los problemas gráfico plásticos son siempre múltiples por lo que cada alumno debe encontrar una manera personal para resolver su trabajo.

El profesor orientará los procesos individuales de trabajo, proponiendo retos que están al alcance de las posibilidades de cada uno. Asimismo, es necesario la atención a la diversidad y que esta impregna no sólo la planificación, sino también la selección de actividades. Estas deberán ser variadas y que despierten el interés del alumnado. Se propondrán actividades individuales y otras cooperativas en grupo.

Otro factor determinante es la interrelación profesor alumno no solo desde el punto de vista pedagógico, sino también desde el afectivo y social. Se favorecerá la convivencia partiendo del concepto más que aceptado de la atención a la diversidad. Lejos de imponer, debemos proponer, abrir caminos, facilitar el descubrimiento de las alternancias. Por otro lado procuraremos el mayor grado de integración e interacción entre los alumnos, favoreciendo la participación, el intercambio de opiniones y la exteriorización de respuestas.

En la materia de Expresión Artística se trabaja con situaciones de aprendizaje que están contextualizadas en la realidad del alumno. De esta manera, el alumno se siente motivado, es consciente de su aprendizaje y eso le ayuda a transferir ese aprendizaje a otros contextos. Se organizan en torno a un reto, motivador y también contextualizado en el entorno de los alumnos, conectado con un objetivo de ciudadanía global y ética del cuidado.

En cada situación, el alumno trabaja de forma práctica siguiendo la secuencia de aprendizaje, APRENDO, que finaliza con un entregable o reto.

- **Activar:** Presentar contextos reales y cercanos que activen los conocimientos previos a los que conectar los nuevos.
- **Procesar:** Razonar activamente sobre lo que se está aprendiendo mediante el análisis, debate, uso, indagación u otras formas de procesamiento.
- **Abstraer:** Incorporar otras situaciones en las que también se aplique lo que se está aprendiendo, pasando de lo concreto a lo abstracto.
- **Comprender:** Dar significado a lo que está aprendiendo y poder aplicarlo a nuevos contextos.
- **Consolidar:** Practicar en situaciones múltiples haciendo visibles los principios abstractos subyacentes, para fortalecer su comprensión y dominio.
- **Desafiar:** Proponer actividades que permitan a los alumnos probar sus conocimientos o plantear hipótesis o alternativas, indagar o inventar situaciones donde aplicarlos...
- **Producir:** Plantear la creación de entregables donde se aplique lo aprendido dotándolo de utilidad práctica.

11. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES, CON ESPECIAL ATENCIÓN A ENFOQUES METODOLÓGICOS ADECUADOS A LOS CONTEXTOS DIGITALES.

En la ESO principalmente, se procurará siempre un abanico considerable de posibilidades a la hora de elegir la técnica, el soporte, los materiales y los instrumentos de utilización en cada actividad propuesta. De esta forma el alumno podrá poner en juego los medios más adecuados a sus intereses y preferencias.

El alumno debe traer de forma obligatoria el siguiente material:

- JUEGO DE ESCUADRA Y CARTABÓN. COMPÁS.
- TRANSPORTADOR DE ÁNGULOS.

- UNA REGLA GRADUADA, DE 20 CM.
- LÁPICES DE COLORES. ROTULADORES DE COLORES.
- BLOCK A4.
- AGENDA DE CLASE.
- TIJERAS ESCOLARES.
- GOMA DE BORRAR. AFILALÁPICES. PEGAMENTO EN BARRA.

Se utilizará un cañón y un ordenador para poder ver imágenes y contenidos teóricos que apoyen la explicación teórica de contenidos y actividades.

Para los alumnos de bachillerato, necesitarán instrumentos de dibujo técnico (escuadra, cartabón, regla milimetrada, compás, portaminas, goma).

Para cada tema los Recursos Didácticos de los que se dispone serán proyectados por los docentes en las pizarras digitales, facilitando al estudiante todo tipo de material didáctico a través de Classroom y otras plataformas digitales.

- *Direcciones de Internet.* Cada tema dispone de direcciones de Internet que sirven para reforzar y complementar los contenidos, habilidades y competencias trabajadas en cada tema.
- *Actividades de Evaluación Inicial.* Una página de actividades diseñadas para evaluar los conocimientos previos del alumnado antes de iniciar el estudio de cada uno de los temas.
- *Actividades de Refuerzo y Ampliación.* Una página de actividades de refuerzo y otra de ampliación permiten consolidar los conocimientos de los contenidos del tema y ampliar algunos aspectos importantes.
- *Actividades de Evaluación Final.* Una prueba estructurada en diez preguntas siguiendo modelos propios del Bachillerato que permiten evaluar la adquisición de los conocimientos trabajados a lo largo de cada unidad.

BACHILLERATO

DIBUJO TÉCNICO 1

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación que está sujeto a convenciones y es imprescindible a la hora de abordar cualquier proyecto cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, tanto en su etapa de planificación e ideación como en su fase de fabricación o construcción. Se constituye también en un elemento fundamental e indispensable en el desarrollo tecnológico de nuestras sociedades.

El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento y de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos o mediante la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo al desarrollo de las competencias clave en su conjunto y a la adquisición de los objetivos de etapa. Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de Bachillerato, como son el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural, otorgando especial relevancia a la no discriminación por razón de género.

La materia de Dibujo Técnico dota al alumnado de una herramienta sumamente eficaz para comunicarse de manera gráfica y objetiva. Estamos ante un lenguaje que nos permite expresar y difundir ideas o proyectos según convenciones que garantizan su interpretación fiable, precisa e inequívoca. Para favorecer esta forma de expresión, la materia de Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado, la cual le permitirá tanto representar el espacio tridimensional sobre el plano como, inversamente, la lectura de planos, al igual que la visualización y recreación mental de espacios tridimensionales. Además, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos, bien individuales o bien en grupo, se potencia la capacidad de análisis, creatividad, autonomía y pensamiento divergente, propiciando siempre actitudes de respeto y empatía.

En un sentido más general, cabe señalar que la materia de Dibujo Técnico contribuirá a alcanzar los fines de Bachillerato relativos al logro de la madurez intelectual y humana del alumnado aportándole conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa. Asimismo, le permitirá la adquisición de las competencias indispensables para el futuro formativo y profesional y la capacitación para el acceso a una educación superior.

Siguiendo los principios pedagógicos de esta etapa, las actividades educativas favorecerán en el alumnado el aprendizaje por sí mismo, la capacidad de trabajo en equipo y la aplicación de métodos de investigación. Se promoverán siempre las actividades que estimulen el hábito de la lectura y la expresión en público, incluyendo y fomentando el uso de lenguas extranjeras. Se establecerán las medidas de atención a la diversidad que sean necesarias, así como las alternativas organizativas y metodológicas que se precisen en lo que se refiere a la atención a los alumnos y alumnas con necesidades específicas de apoyo educativo. También se prestará atención a la orientación educativa y profesional, incorporando la perspectiva de género desde un enfoque inclusivo y no sexista, haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos

El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo tanto de técnicas gráficas con medios tradicionales como por medio del uso de herramientas digitales. Igualmente, el alumnado asumirá como propias la adquisición y puesta en marcha de estrategias tales como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos o la interpretación de resultados necesarios en estudios posteriores.

Así mismo, esta materia contribuye al desarrollo de varios temas transversales, especialmente por la necesidad del dibujo durante el diseño de instrumentos e infraestructuras que se precisan para el desarrollo humano. Por ello todo dibujo se convierte en un poderoso recurso de transmisión de ideas y de sensibilización, al reflejar por medio de él todo aquello que el ser humano va a fabricar. Todo proyecto dibujado puede provocar la reflexión sobre temas como los derechos humanos y la protección del medio ambiente, lo cual contribuirá al desarrollo de las competencias necesarias para que el alumnado se pueda enfrentar a los desafíos del siglo XXI. Por ello, desde esta materia se propondrá la creación de proyectos sostenibles, que contemplen la gestión responsable de los residuos y el control de la toxicidad e impacto medioambiental de los proyectos ideados, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado.

La materia de Dibujo Técnico en la etapa de Bachillerato se construye desde el perfil competencial de la materia Educación Plástica Visual y Audiovisual de ESO. Ahora se desarrollarán, con mayor profundidad, las capacidades adquiridas en los cursos anteriores y se consolidarán y ampliarán los saberes básicos previos para dotar al alumnado de una base que garantice los aprendizajes de etapas posteriores y la preparación para la participación activa como ciudadanos.

En lo que respecta a la continuidad en las posteriores etapas, cabe aclarar que la materia de Dibujo Técnico de 1º y 2º de Bachillerato es una materia que puede cursar el alumnado del Bachillerato de Ciencias

y Tecnología. El alumnado que decida continuar con estudios superiores relacionados con la materia ampliará los conocimientos adquiridos en, por citar algunos, los ciclos formativos de la familia de Edificación y Obra Civil o Animación 2D y 3D, así como en los grados en Bellas Artes, Diseño industrial, Ingeniería o Arquitectura. También podrá utilizar estos conocimientos como salida profesional en campos relacionados con el diseño, la animación y los videojuegos, la arquitectura y la ingeniería o la docencia.

En las próximas páginas se presentan las competencias específicas, conexiones entre competencias, saberes básicos, situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación propuestos en esta materia que, en su conjunto, están orientados a generar en el alumnado interés por investigar, experimentar y reflexionar sobre el proceso creativo.

La materia se estructura en torno a las siguientes cinco competencias específicas: representar elementos, arquitectónicos y de ingeniería, analizando las estructuras geométricas y los elementos técnicos (1); utilizar razonamientos y procedimientos lógicos en problemas de índole gráfico-matemática (2); utilizar y desarrollar la visión espacial apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías (3); formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorar la importancia del croquis para documentar proyectos (4), y representar digitalmente elementos geométricos mediante el uso de programas específicos CAD, apreciando su potencialidad para uso profesional (5).

También se establecen las conexiones más significativas y relevantes entre las competencias específicas de la propia materia, entre estas y las competencias específicas de otras materias de la etapa y, finalmente, las relaciones o conexiones que tienen con las competencias clave.

Para conseguir estas competencias específicas se han seleccionado y organizado unos saberes básicos relacionados con el estudio de la geometría y su representación bidimensional y tridimensional, con el aprendizaje de las normas internacionales UNE e ISO, y con el uso de herramientas digitales de dibujo.

Estos saberes se organizan en cuatro bloques: «Fundamentos geométricos» (A), «Geometría proyectiva» (B), «Normalización y documentación gráfica de proyectos» (C) y, por último, «Sistemas CAD» (D). A su vez, cada uno de estos bloques se articula en varios subbloques.

En el apartado dedicado a las situaciones de aprendizaje se proponen algunos principios generales y directrices que permitirán después al docente diseñar de la forma más oportuna situaciones y actividades de aprendizaje que favorezcan la adquisición y el desarrollo de cada una de las competencias específicas.

Por último, se expondrán los criterios de evaluación como herramienta que permitirá valorar el grado de adquisición de las distintas competencias específicas y se detallan los aspectos más representativos del nivel de desarrollo que se espera que alcance el alumnado. A partir de ellos se valoran tanto la adquisición por parte del alumnado de los saberes, como la autonomía, el autoaprendizaje y el rigor en los razonamientos, al igual que la claridad y precisión en los trazados.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.

El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura, ya que está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente contribuirá al proceso de apreciación, comprensión y capacitación para el diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

Además de en el centro educativo, esta competencia se podrá adquirir también en entornos más o menos cercanos al alumno y la alumna por medio de visitas a lugares de interés y a empresas en cuyo campo de actuación el dibujo técnico tenga un papel relevante. Asimismo, el alumnado podrá adquirir, ampliar y compartir conocimientos mediante actividades de documentación exhaustiva y búsqueda contrastada de información.

Para la consecución de los retos del siglo XXI, esta competencia plantea una aproximación a los conceptos de compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, a la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, así como a la valoración de la diversidad personal y cultural.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado analizará la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico identificando formas geométricas y valorando su importancia en diferentes campos, como la arquitectura o la ingeniería.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado analizará la evolución de las formas geométricas en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.

2. Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico y de ingeniería a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de diversa complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, la claridad y el trabajo bien hecho.

También permite otorgar un nuevo enfoque y afianzar conceptos matemáticos cuando aparecen integrados en los dibujos e, inversamente, propiciará el aprendizaje de conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática como, por ejemplo, lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad, distancias...

Desde la perspectiva de una enseñanza orientada a la formación de personas capaces de adaptarse a diversos campos laborales y formativos, cabe señalar la labor significativa del docente para dotar al alumnado de estrategias de aprendizaje tanto autónomo como cooperativo. Se podrán proponer situaciones de aprendizaje coordinadas con otras materias como Matemáticas o Tecnología e Ingeniería Inteligencia Artificial. También serán procedentes situaciones en las que los alumnos y las alumnas expongan razonadamente los procesos desarrollados y los conceptos adquiridos. La utilización de herramientas digitales y aplicaciones CAD será altamente recomendable dada su enorme potencialidad para el desarrollo de la visión espacial y la creatividad en general.

El trabajo y esfuerzo empleados en adquirir esta competencia contribuirán también al logro de algunos de los retos del siglo XXI, en concreto en lo que se refiere a la aceptación y regulación de la incertidumbre, a la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y también al aprovechamiento crítico y responsable de la cultura digital.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado solucionará gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, trazará gráficamente construcciones poligonales, resolverá gráficamente tangencias básicas y trazará curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución. Además, mostrará curiosidad por las relaciones entre

las matemáticas y el dibujo, apreciando los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado construirá figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. Asimismo, resolverá tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución y trazará curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, a la vez que mostrando interés por la precisión.

3. Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.

Los sistemas de representación ideados a partir de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos ya que cualquier proyecto requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar de manera inequívoca, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales. Esta competencia se vincula, por una parte, a la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, a la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos. Requiere también hacer uso de las capacidades de reflexionar sobre el proceso realizado, autoevaluar el resultado y plantear nuevas soluciones.

La adquisición de esta competencia contribuirá a la formación de ciudadanos creativos y dispuestos a aprender y a desenvolverse en diversos campos laborales y sociales. Serán las diversas situaciones de aprendizaje las que permitan desarrollar la creatividad y autonomía de los alumnos y las alumnas. Las posibilidades que ofrece un aprendizaje fuera de la escuela dirigiendo la mirada hacia las empresas locales o la realización de trabajos de análisis y documentación exhaustiva son situaciones de aprendizaje que contextualizan y dan sentido a lo que se aprende en el aula.

La consecución de esta competencia requerirá por parte del alumnado poner en marcha un aprendizaje emocional y activo que le permita la construcción de los nuevos conocimientos de una manera experimental y creativa, aprovechando en ocasiones tanto el saber colectivo como el aprendizaje fuera del aula.

La construcción de esta competencia contribuye asimismo a la consecución de algunos de los retos del siglo XXI, como son la aceptación del principio de incertidumbre, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y hasta el respeto al medio ambiente y la valoración de la diversidad cultural.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado representará elementos básicos en sistema diédrico, perspectiva axonométrica, sistema de planos acotados y perspectiva cónica, determinando su relación de pertenencia, posición y distancia a la vez que apreciando la idoneidad de cada uno de ellos según el carácter de la representación gráfica que se busca.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado dibujará, en sistema diédrico, cuerpos geométricos y de revolución; resolverá problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, y podrá realizar cortes y desarrollos. Además, recreará la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica.

4. Formalizar y definir, de manera apropiada e inequívoca y en todos sus detalles, diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO, valorando asimismo la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso de diseño y constructivo de cualquier proyecto técnico, ofreciendo desde una primera expresión de posibles soluciones, mediante bocetos y croquis, hasta la formalización final por medio de planos de taller, de construcción y también planos de montaje sencillos.

Esta competencia específica se constituye en un instrumento eficaz de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciarse en la documentación gráfica de proyectos técnicos.

Esta cuarta competencia contribuirá a la formación de ciudadanos emprendedores, dispuestos a aprender y a desenvolverse en diversos campos. La propuesta de aprendizajes activos dentro y fuera del centro educativo por medio de situaciones variadas les permitirá desarrollar la creatividad y autonomía. Las situaciones de aprendizaje dotarán al alumnado de estrategias para aprender de forma individual y grupal y, en todo caso, asumiendo siempre la responsabilidad sobre sus propias decisiones.

También aquí se afrontan algunos de los retos del siglo XXI, ya que esta competencia dota al alumnado de preparación para encarar diversas vías académicas y campos profesionales a partir de la confianza en la

adquisición de unos conocimientos que le permitirán ser emprendedores, competentes y capaces de adaptarse, aceptando el principio de incertidumbre, a un futuro laboral cambiante.

Al finalizar primero de Bachillerato el alumnado documentará gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO, utilizará con criterio distintas escalas y formatos, y apreciará la importancia de usar un lenguaje técnico sujeto a normas.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado elaborará la documentación gráfica adecuada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos mediante el empleo de croquis y planos acotados conforme a norma.

5. Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D, apreciando su uso en las profesiones actuales y como herramientas ideales de indagación y experimentación.

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina, contemplándose como una iniciación al uso y aprovechamiento de sus potencialidades de manera transversal a los saberes de la materia aplicados a representaciones en el plano y en el espacio.

Con esta competencia se contribuye a un aprendizaje que posibilite el desempeño profesional y personal del alumnado. Los programas y aplicaciones CAD ofrecen multitud de posibilidades para el aprendizaje individual o en grupo. En la sociedad actual, las omnipresentes nuevas tecnologías y las aplicaciones CAD requieren plantear situaciones que permitan un aprendizaje natural y emocional. En este tipo de aprendizaje el docente planteará situaciones que doten al alumnado de estrategias para aprender y serán la experimentación y los intereses del alumno y la alumna los que posibiliten la adquisición de conocimientos y nuevas destrezas.

Desde la perspectiva de los retos del siglo XXI, aparece la necesidad de introducir las TIC en educación de forma que se aúnen contenidos, pedagogía y tecnología para lograr un aprovechamiento ético y responsable de la cultura digital y para, simultáneamente, aceptar y regular la incertidumbre al tiempo que se afianza la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado creará figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial además de recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos individuales y en grupo.

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado integrará el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando y apreciando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.

CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

Un análisis detallado de las competencias específicas de esta materia pone de manifiesto que existen tres tipos de conexiones: entre las competencias específicas de la materia, en primer lugar; con competencias específicas de otras materias, en segundo lugar, y entre la materia y las competencias clave, en tercer lugar. Se trata de relaciones significativas que permiten promover aprendizajes globalizados, contextualizados e interdisciplinares.

Trabajar en busca del desarrollo de cada una de las cinco competencias específicas de la materia de Dibujo Técnico implica que necesariamente entren en juego el resto de las mismas, estableciéndose conexiones entre todas ellas. Así, el desarrollo de cada una de las competencias específicas no puede hacerse sin el concurso de las restantes, por estar todas ellas estrechamente relacionadas.

- **La competencia específica 1** tiene un carácter fundamental y universal en lo que se refiere a la utilización del dibujo técnico como herramienta gráfica de comunicación en cualquier proyecto técnico. Para alcanzar su desarrollo completo será imprescindible haber adquirido el resto de competencias: resolución de problemas gráfico-matemáticos dominando la geometría plana (competencia específica 2), dominio de la representación tridimensional de objetos sobre el plano (competencia específica 3), dominio y aplicación sistemática de normas UNE e ISO (competencia específica 4) e incorporación de los sistemas CAD a la ejecución de proyectos (competencia específica 5).
- **La adquisición de la competencia específica 2** (resolución gráfica de problemas gráfico-matemáticos) y de la competencia específica 3 (dominio de la representación tridimensional de objetos sobre el plano) se hace necesaria dado que serán siempre útiles en cualquier proyecto o representación de estructuras geométricas (competencia específica 1). Al mismo tiempo se mantiene también una relación estrecha con las competencias específicas 4 y 5, dado que

siempre estaremos sujetos a las normas UNE e ISO y por entender que el uso de herramientas CAD estará siempre presente.

- **La competencia específica 5** tiene un carácter marcadamente transversal que la convierte en herramienta fundamental para la adquisición de todas las demás cuando se estudian, proyectan o reinterpretan obras de arquitectura o ingeniería (competencia específica 1), al enfrentarse a la resolución gráfica de problemas matemáticos y transformaciones geométricas (competencia específica 2), siempre que se esté trabajando y desarrollando la visión espacial y la representación tridimensional de objetos (competencia específica 3), y también como ayuda inestimable para la aplicación escrupulosa de las normas UNE e ISO en cualquier proyecto (competencia específica 4)

En lo que respecta a las conexiones entre las competencias específicas de Dibujo Técnico con las de otras materias de la etapa, se enumeran a continuación algunas de las más relevantes, no sin señalar que pueden establecerse muchas más con otras materias de la etapa.

- **Así, por ejemplo, las competencias específicas 1** (representar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, construcción e investigación de formas) y 5 (representar digitalmente elementos geométricos mediante el uso de programas CAD para virtualizar objetos y espacios) tienen una conexión estrecha con las competencias de Tecnología e Ingeniería que hablan de utilizar las posibilidades de las herramientas digitales aplicando conocimientos interdisciplinares, para resolver tareas, realizar presentaciones y mejorar destrezas técnicas, transfiriendo y aplicando saberes de otras disciplinas para resolver problemas o dar respuesta a necesidades de los ámbitos de la ingeniería. Estas conexiones se establecen porque estas competencias implican la movilización y articulación de saberes que están estrechamente interrelacionados en ambas materias, al tiempo que desarrollan capacidades que van parejas y que pueden desplegarse en situaciones similares y de manera conjunta.
- **De la misma manera, la competencia específica 4** de Dibujo Técnico (formalizar y definir en todos sus detalles diseños técnicos, valorando la importancia del croquis para documentar proyectos de ingenierías) se relaciona con las competencias específicas de Geología y Ciencias Ambientales que se refieren a la interpretación y transmisión con precisión información y datos de mapas (topográficos, hidrográficos, geológicos, de vegetación, etc.), así como la identificación de elementos geológicos a partir de información en diferentes formatos (fotografías, cortes,

mapas geológicos, etc.). Aparecen aquí algunos saberes claramente interrelacionados entre ambas materias, al tiempo que el tipo de situaciones apropiadas para su desarrollo es similar y permitirá llevar a cabo actividades conjuntas de aprendizaje.

- **De igual modo, las competencias específicas 2** (enfrentarse a la resolución gráfica de problemas matemáticos y transformaciones geométricas) y 3 (trabajar y desarrollar la visión espacial recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre el plano) de Dibujo Técnico tienen una conexión directa con la competencias específicas de Matemáticas que tratan de descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento, interrelacionando conceptos, representando procesos matemáticos y seleccionando diferentes tecnologías para visualizar ideas y razonamientos matemáticos. Por medio de estas conexiones se pone en evidencia el desarrollo de capacidades que están íntimamente relacionadas, así como la similitud de algunos saberes involucrados en ambas materias.
- **Asimismo, pueden conectarse fácilmente todas y cada una de nuestras competencias específicas con las competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura** referentes a la comprensión de textos escritos al integrar la información con el fin de construir conocimiento y la producción de textos escritos y multimodales coherentes, con los que construir conocimiento y dar respuesta eficaz a comunicaciones concretas. Y dado que estas competencias tienen un marcado carácter transversal y fundamental para el aprendizaje, podrán ejercitarse en su conjunto en situaciones de aprendizaje del Dibujo Técnico a partir de actividades de carácter global.

Por otro lado, cabe también recordar que todas las materias de Bachillerato contribuyen al progreso en el desarrollo de las competencias clave de esta etapa. A este respecto se señalan a continuación las conexiones más relevantes entre las competencias específicas de Dibujo Técnico y las competencias clave.

- **Las competencias digital y competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería** son las primeras con las que pueden establecerse una relación directa dado que la materia de Dibujo Técnico tiene como propias las competencias específicas 2 (resolución de problemas gráfico-matemáticos, construcciones y transformaciones geométricas) y 5 (uso de programas CAD para representaciones virtuales de objetos) .
- **El dibujo técnico nos ayuda igualmente a desarrollar la competencia ciudadana, la competencia emprendedora, así como la competencia personal, social y de aprender a aprender**, las cuales se refuerzan desde la competencia específica 1, porque el dibujo técnico

es un elemento significativo de la cultura debido a su contribución al desarrollo de proyectos y al análisis de elementos geométricos de obras diversas, así como por sus cualidades de expresión artística. Igualmente cabe señalar su aportación a las competencias específicas 3 y 4 cuando el alumnado se enfrenta a proyectos individuales o en grupo en los cuales los sistemas de representación, el respeto a la normativa y las estrategias propias del trabajo colaborativo serán los que permitirán documentar gráficamente los proyectos técnicos.

- **La adquisición de las competencias en comunicación lingüística y competencia plurilingüe** supone el desarrollo de la expresión oral y escrita que permitirá al alumnado el intercambio de información y la construcción de conocimiento en su entorno de aprendizaje. Y sin duda se encontrará a veces con necesidades comunicativas en contextos diversos que requieran el uso de diferentes lenguas y con ello la valoración de la diversidad lingüística. A este respecto serán las competencias específicas 1 (análisis, estudio y conocimiento de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente) y 4 (análisis, expresión y comunicación con vinculación al conocimiento de unas normas y simbología) las que más significativamente contribuyan a un enriquecimiento en las competencias de comunicación.

SABERES BÁSICOS

Se presentan a continuación los saberes básicos como medio a través del que trabajar las competencias específicas de la materia de Dibujo Técnico y contribuir a que el alumnado profundice y amplíe los niveles de desempeño previstos en el Perfil de salida de la enseñanza básica, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de esta etapa posobligatoria. También es pertinente resaltar el fuerte vínculo de los saberes básicos con las competencias clave, las cuales tienen como claro objetivo la formación de personas preparadas para la superación de los principales retos y desafíos globales del siglo XXI. Entre los más significativos destacan la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, el respeto al medio ambiente, la valoración de la diversidad personal y cultural, la aceptación de la incertidumbre y el aprovechamiento responsable de la cultura digital. Todos ellos son retos que se abordan desde los diferentes prismas de las competencias específicas del Dibujo Técnico.

Se enumeran a continuación, los saberes básicos organizados en cuatro bloques: **«Fundamentos geométricos» (A)**, **«Geometría proyectiva» (B)**, **«Normalización y documentación gráfica de proyectos» (C)**, y por último, **«Sistemas CAD» (D)**. Son bloques que nos ayudan a organizar y sistematizar los saberes básicos de los dos cursos de Bachillerato, pero no puede dejar de señalarse que estarán siempre

estrechamente interrelacionados dado que cualquier proyecto requerirá el conocimiento simultáneo de todos ellos.

- **En el bloque A, «Fundamentos geométricos»**, el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su naturaleza y su utilidad, al igual que su aplicación en diferentes contextos. También se plantea la relación entre el dibujo técnico y las matemáticas, así como la presencia de la geometría en campos diversos como arquitectura e ingeniería.
- **En el bloque B, «Geometría proyectiva»**, el objetivo es que el alumnado adquiera los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo o de interpretarlas para su ejecución.
- **En el bloque C, «Normalización y documentación gráfica de proyectos»**, se dota al alumnado de los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y dimensiones de los objetos de forma inequívoca siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar, de forma individual o en grupo, proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura.
- **Por último, en el bloque D, «Sistemas CAD»**, se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas utilizando programas de diseño asistido por ordenador; su desarrollo, por tanto, debe hacerse de forma transversal en todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa.

A lo largo de los dos cursos de Bachillerato los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso en el conocimiento de los conceptos fundamentales y más importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas o que son soporte de otros posteriores, para gradualmente en el segundo curso ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina.

La numeración de los saberes de la siguiente tabla, destinada a facilitar su cita y localización, sigue los criterios que se especifican a continuación:

- La letra indica el bloque de saberes.
- El primer dígito indica el subbloque dentro del bloque.
- El segundo dígito indica el curso en que se imparte.
- El tercer dígito indica el saber concreto dentro del subbloque.

* 2º de Bachillerato no se oferta este año.

Bloque A. Fundamentos geométricos.

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato*
A.1. Historia de la geometría.	A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.	
	A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico.	A.1.2.1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
	A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.	
	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato*
A.2. Trazados en el plano.	A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	
	A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz).	
	A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.	
A.3. Relaciones geométricas.	A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Thales	
	A.3.1.2. Equivalencia.	
	A.3.1.3. Semejanza.	
A.4. Construcción de formas poligonales.	A.4.1.1. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares cóncavos (estrellados) y convexos.	
	A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos.	A.4.2.1. Triángulos y cuadriláteros. Métodos de construcción indirectos.

A.5. Tangencias. Potencia e inversión.	A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.	
	A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.	
		A.5.2.1. Potencia de un punto respecto a una circunferencia.
		A.5.2.2. Eje radical y centro radical.
		A.5.2.3. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión.
	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
A.6. Transformaciones geométricas.	A.6.1.1. Simetría axial y radial.	
	A.6.1.2. Homotecia-escalas	
		A.6.2.1. Transformaciones geométricas: homología y afinidad.
		A.6.2.2. Homología y afinidad aplicados a la resolución de problemas en los sistemas de representación.
A.7. Curvas cónicas.	A.7.1.1. Definición, propiedades y elementos constructivos.	
	A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.	A.7.2.1. Curvas cónicas: métodos de construcción avanzados.
		A.7.2.2. Rectas tangentes a curvas cónicas.
		A.7.2.3. Trazado con y sin herramientas digitales.

Bloque B. Geometría proyectiva.

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.	B.1.1.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.	

	B.1.1.2. Sistemas de representación. Fundamentos.	B.1.2.1. Sistemas de representación. Ampliación.
	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
B.2. Sistema diédrico.	B.2.1.1. Representación de punto, recta y plano. Determinación del plano.	
	B.2.1.2. Traza de rectas y planos con planos de proyección.	
	B.2.1.3. Relaciones de pertenencia a recta y a plano.	
	B.2.1.4. Relaciones de paralelismo y perpendicularidad. Intersecciones.	
	B.2.1.5. Obtención de distancias en verdadera magnitud.	
	B.2.1.6 Figuras contenidas en planos.	
		B.2.2.1. Abatimientos y verdaderas magnitudes.
		B.2.2.2. Giros y cambios de plano. Aplicaciones.
		B.2.2.3. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides rectos y oblicuos.
		B.2.2.4. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección.
		B.2.2.5. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.
		B.2.2.6. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
--	-------------------------	-------------------------

B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.	B.3.1.1. Sistema axonométrico. Proyecciones cilíndrica ortogonal y cilíndrica oblicua.	
	B.3.1.2 Perspectiva axonométrica isométrica. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.	
	B.3.1.3 Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos básicos.	B.3.2.1. Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.
	B.3.1.4 Perspectiva caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.	
	B.3.1.5 Perspectiva caballera. Proyección cilíndrica oblicua. Representación de figuras y sólidos básicos.	B.3.2.2. Perspectiva caballera. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.
B.4. Sistema de planos acotados.	B.4.1.1. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.	
	B.4.1.2. Identificación de elementos para su interpretación en planos.	
		B.4.2.1. Resolución de problemas de cubiertas sencillas.
		B.4.2.2. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
B.5. Sistema cónico.	B.5.1.1. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema.	

	B.5.1.2. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas.	B.5.2.1. Representación de sólidos y espacios arquitectónicos y urbanísticos a partir de sus vistas.
--	--	--

Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
C.1. Escalas, normalización y acotación.	C.1.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.	
	C.1.1.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales: UNE e ISO.	C.1.2.1. Croquis y planos de taller.
	C.1.1.3. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.	C.1.2.2. Perspectivas normalizadas.
	C.1.1.4. Normas básicas: elección de vistas necesarias. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.	C.1.2.3. Cortes, secciones y roturas.
	C.1.1.5. Acotación. Elementos y conceptos básicos.	C.1.2.4 Acotación. Profundización.
C.2 Formatos y planos técnicos.	C.2.1.1. Formatos. Doblado de planos.	
		C.2.2.1. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.
		C.2.2.2. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de proyectos ingenieriles o arquitectónicos sencillos.
		C.2.2.3. Diseño, ecología y sostenibilidad.

Bloque D. Sistemas CAD.

	1.º Bachillerato	2.º Bachillerato
--	------------------	------------------

D.1. Sistemas CAD. Representaciones 2D.	D.1.1.1. Aplicaciones vectoriales 2D.	D.1.2.1. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.
		D.2.2.1. Fundamentos de diseño de piezas en 3D.
D.2. Sistemas CAD. Representaciones 3D.	D.2.1.1. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.	
		D.2.2.2. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

Situaciones de Aprendizaje

Los principios y orientaciones generales para el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje (anexo II) permiten dar respuesta al cómo enseñar y cómo evaluar, que se retoman a continuación para contextualizarlos en esta materia.

En la materia de Dibujo Técnico, las situaciones de aprendizaje tienen por objeto contextualizar y dar sentido a lo que se aprende en el aula y fuera de ella. Se constituyen en una herramienta útil para diseñar actividades y proyectos de manera creativa y cooperativa, englobando los diferentes elementos curriculares, y contribuyendo a reforzar aspectos tan importantes para el alumnado como la autoestima, la autonomía, la educación emocional, la investigación, la reflexión crítica y la responsabilidad.

En su planificación y desarrollo, las situaciones de aprendizaje deben favorecer la presencia, participación y progreso de todo el alumnado a través del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Asimismo, las situaciones de aprendizaje persiguen la asimilación por parte del alumnado de las competencias clave y específicas que se diseñan a partir de los desafíos del siglo XXI, mediante la conexión con sus experiencias, motivaciones, experiencias e intereses para conseguir aprendizajes significativos.

Las situaciones de aprendizaje para la materia de Dibujo Técnico giran en torno a las orientaciones que a continuación se proponen.

Desde un enfoque general en esta materia y para el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado, los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez hasta

la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Además, es relevante señalar que estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas que se pueden emplear al igual que a agilizar el ritmo de las actividades, complementando los trazados con instrumentos manuales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) con los generados mediante estas aplicaciones, lo que permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, posibilitar una representación más precisa y dinámica de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

Debe promoverse el buen uso de las tecnologías de la educación, puesto que pueden contribuir a minimizar las barreras para el aprendizaje y la brecha digital, así como ofrecer una atención personalizada a cada estudiante.

Puesto que vivimos en sociedad, y todo aprendizaje se encamina a desarrollar unas competencias útiles para el desempeño profesional y personal en un futuro más o menos próximo, las situaciones de aprendizaje deben dar relevancia tanto al aprendizaje individual como al grupal, ya que ambos se complementan y enriquecen mutuamente. El docente procurará plantear situaciones que puedan dotar al alumnado de estrategias para aprender de forma autónoma y en grupo, favoreciendo la toma de decisiones con autonomía personal y asumiendo responsabilidades sobre sus propias decisiones.

Una buena situación de aprendizaje debe movilizar diferentes competencias, dando prioridad a las situaciones de aprendizaje cooperativas que impliquen expresar, describir y argumentar los procesos y decisiones llevadas a cabo en el desarrollo de cualquier proyecto.

Las situaciones de aprendizaje pueden contextualizarse también fuera del ámbito escolar y en un entorno no solo local o más cercano, sino también abierto a la posibilidad de conocer realidades más lejanas por medio de actividades extraescolares o complementarias. Con esta finalidad proponemos incentivar el conocimiento de la realidad del trabajo en empresas: arquitectura, delineación, forja, mecanizado, automoción, etc. Este conocimiento de las realidades fuera del centro educativo puede construirse por medio de trabajos de documentación (fotografías, bocetos, planos) y por medio de presentaciones y exposiciones orales a audiencias diversas, como otros grupos-clase, otras escuelas, comunicaciones en redes sociales, blogs, web del centro, etc.

Asimismo, es importante poner en valor y dar a conocer el trabajo y esfuerzo que las mujeres aportan a la construcción de nuestro mundo y nuestras sociedades, en este caso por su participación en proyectos

técnicos de la más diversa naturaleza, reconociendo su trabajo y teniéndolo presente en el diseño de situaciones de aprendizaje que pueden orientarse hacia trabajos de documentación, investigación y bibliografías.

A continuación, se proponen algunas orientaciones que ayuden a diseñar las herramientas e instrumentos de evaluación.

- **En primer lugar, hay que recordar la importancia de observar los procesos de aprendizaje y pautas de trabajo para darles tanta o más importancia que a los resultados finales.** Para ello, se procurará disponer de herramientas variadas de evaluación: producciones escritas (documentación de obras y proyectos arquitectónicos, recogida de datos y medidas, etc.), trabajos de taller (bocetos, escalas, mediciones en exterior, replanteos y rediseños), otros trabajos de diversa naturaleza (documentación fotográfica, entrevistas en empresas, hemerotecas, prensa, televisión...). También se recomiendan como instrumentos de evaluación las producciones orales (exposiciones de ejercicios, presentaciones digitales, debates, etc.)
- **Se proponen además instrumentos para evaluar las producciones y productos finales tanto individuales como colaborativos:** memorias de proyecto, planos y despieces, rúbricas, pruebas escritas, proyectos gráficos sujetos a plazos de tiempo, etc.
- **En lo que respecta a la evaluación, debe ser un proceso bidireccional entre docentes y alumnado y siempre enfocado al objetivo de mejorar el aprendizaje.** En primer lugar, es fundamental que el alumnado sepa en todo momento qué se espera de él y cuáles son los objetivos finales del proceso de aprendizaje. Esto le permite tomar parte de su propia evaluación y la de sus compañeros, y construir un aprendizaje cooperativo apoyado en el autoconocimiento y en la reflexión personal. El docente debe ofrecer retroalimentación personalizada, guiar y presentar estrategias positivas para afrontar las dificultades intrínsecas al propio proceso de aprendizaje así como las particulares de cada alumno.
- **Por otro lado, es necesario que el profesorado evalúe su propio desempeño docente** en lo concerniente al diseño y puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje como elemento valioso y esencial de la práctica docente. Para ello, siempre será conveniente tener en cuenta la opinión de los alumnos sobre la propia naturaleza de las situaciones aprendizaje, los recursos y tiempos puestos a su disposición.

- Asimismo, será un elemento valioso la coevaluación de otros docentes que hayan podido intervenir en el diseño y puesta en práctica de algunas de las situaciones de aprendizaje coordinadas entre varias materias.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Primero de Bachillerato

Competencia específica 1.

- Criterio 1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.
- Criterio 1.2. Mostrar curiosidad por identificar los elementos geométricos que encontramos en nuestro entorno: en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, en la naturaleza, en diseños gráficos, artes decorativas, patrones textiles, etc.

Competencia específica 2.

- Criterio 2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.
- Criterio 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.
- Criterio 2.3. Resolver gráficamente tangencias básicas y trazar curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.
- Criterio 2.4. Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).

Competencia específica 3.

- Criterio 3.1. Conocer las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación.
- Criterio 3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.

- Criterio 3.3. Definir elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.
- Criterio 3.4. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.
- Criterio 3.5. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.
- Criterio 3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

Competencia específica 4.

- Criterio 4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, y valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.
- Criterio 4.2. Elaborar la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.

Competencia específica 5.

- Criterio 5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas asociadas.
- Criterio 5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

12.- MEDIDAS DE REFUERZO Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En los materiales de Educación Plástica y Visual la atención a la diversidad de los alumnos y alumnas reviste especial importancia debido a la complejidad de alguno de los contenidos del programa, y debe estar

presente siempre en la actividad docente para lograr los mejores resultados. Esta atención a la diversidad se contempla en tres planos: la programación, la metodología y las actividades de refuerzo y ampliación.

1.-PROGRAMACIÓN

El Área de Educación Plástica y Visual tiene una programación que contempla aquellos contenidos en los que los alumnos muestran un nivel menos homogéneo. Tal es el caso de la comprensión de algunos aspectos que exigen un alto nivel de comprensión espacial o un nivel de ejecución muy especializado. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

Teniendo en cuenta que no todos los alumnos adquieren al mismo tiempo y con la misma intensidad los contenidos tratados, la programación debe estar diseñada de modo que asegure un nivel mínimo para todos los alumnos al final de la etapa, prestando oportunidades para recuperar lo no adquirido en su momento.

La programación cíclica da la oportunidad de volver a retomar los conceptos básicos para garantizar en todo momento su comprensión por parte de todos los alumnos. Por otra parte, la presencia de tres bloques de contenidos en cada curso permite que cada uno de los alumnos puedan profundizar en aquel campo en el que tienen mejores aptitudes o reforzar los aspectos que no domina en el nivel exigido.

Por último, el apartado de Ejercicios Prácticos, presente en cada unidad, abre posibilidades de observación, análisis y creación que permite adaptar el programa a las peculiaridades de los alumnos una vez que se ha garantizado el conocimiento de lo esencial.

2.-METODOLOGÍA

La metodología de aula se enfoca de manera que el profesor esté durante todo el módulo de clase atendiendo personalmente a cada alumno.

- Las recuperaciones se hacen personalizadas. Sólo aquel alumno que no venga a clase de manera sistemática, se ve abocado a una prueba global objetiva, al final de la evaluación y/o del curso.
- Láminas y actividades distintas, para alumnos con necesidades educativas diferentes con tiempos de desarrollo y consecución personalizados.
- Fichas individuales de trabajo.
- Trabajos libres sobre temas asequibles.

- Los alumnos ACNNE llevan un plan de trabajo y sistema de evaluación distinto del resto, siempre, y distinto entre ellos.
- En caso de ser necesario, se realizarán Adaptaciones Curriculares que no son más que una acomodación o ajuste de la oferta educativa común a las posibilidades y necesidades de cada uno.

La programación debe acomodarse a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de cada alumno, ofreciendo al grupo una gran diversidad de actividades y métodos de explicación, que vayan encaminados a la adquisición y desarrollo de las competencias de cada uno de los miembros del grupo.

Es importante señalar que siempre queda abierta la posibilidad de realizar diferentes adaptaciones (tanto significativas como no significativas, según las necesidades del alumnado) y tipos de organización de los contenidos. Las adaptaciones significativas se realizarán partiendo de unas pruebas iniciales para determinar las aptitudes y las posibilidades del alumnado junto al departamento de orientación y serán comunicadas al departamento de artes plásticas.

Los alumnos con bajo rendimiento tendrán la posibilidad de superar los objetivos:

- Durante la explicación y desarrollo de cada unidad didáctica.
- Después, en el desarrollo de la siguiente unidad didáctica.
- Después de la evaluación, en la primera recuperación de la misma.
- En mayo, en forma de recuperación extraordinaria.
- En junio, de nuevo, para alumnos con alguna parte de la asignatura suspensa.

Los alumnos con buen nivel de rendimiento de potencialidades, tienen 2 y hasta 3 posibilidades de realizar actividades que ampliarán su currículum y su nota en cada evaluación mediante propuestas de trabajos voluntarios de ampliación y materiales curriculares relacionados con las TICS dirigidos a ayudarle en este objetivo tan concreto.

3.-EL REFUERZO Y LA AMPLIACIÓN

El profesor debe tener a su alcance fichas de refuerzo y fichas de ampliación. Las primeras le permitirán dar actividades sencillas para repasar y trabajar conceptos, aplicar técnicas y afianzar destrezas. En las de ampliación plantean actividades de ampliación de conceptos y procedimientos, valioso recurso cuando se pretende satisfacer las necesidades de los alumnos adelantados. También se utilizan cuadernillos, cuaderno del alumno, material de internet, y fotocopias.

13.- Actividades Extraescolares y Complementarias

En la medida de lo posible, el Departamento de Artes Plásticas participará en todas aquellas salidas y actividades de carácter artístico, lúdico, de convivencia, etc., que se organicen en el Centro o en colaboración con otros departamentos, decorados de teatro, montaje de exposiciones, participación en concursos, talleres, carteles, revistas, etc.

Se informará a los alumnos de la convocatoria de concursos de Dibujo, Pintura, Carteles, Fotografía, etc., que convoquen distintos organismos y asociaciones.

Se harán exposiciones de los trabajos realizados a lo largo del curso, en los pasillos del Centro. Se contribuirá en la celebración de la Navidad y de algunos días especiales (de la paz, de la mujer, Halloween,...) con el diseño de pósters y carteles y demás motivos decorativos.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.
Exposiciones de los diferentes trabajos de los alumnos. (Algunas de ellas con un motivo de trabajo; el acoso, la violencia de género, etc...)
Colaboraciones puntuales con otros departamentos para trabajar temas de interés para nuestros alumnos.
DENTRO DEL PROYECTO LIBRARIUM, en que se encuentra integrado nuestro departamento, realizaremos: <ul style="list-style-type: none">• Realización de carteles para la semana temática.• Exposición de trabajos realizados en el hall de entrada del Instituto.• colaboración con los demás departamentos integrados en el proyecto, para dramatizaciones y explicaciones iconográficas guiadas.
Propuestas de visita cultural: <ul style="list-style-type: none">• Visita al Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo MEIAC de Badajoz con 4º ESO y 2º de Bachillerato de Historia del Arte. A concretar las fechas por la entidad correspondiente.• Visita al Museo Vostell de Malpartida con alumnado de 3º ESO. 2º trimestre.

*El objetivo de estas actividades es conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos.

Incorporamos también un componente expresivo referido a la propia capacidad estética y creadora y al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal. Implica igualmente manifestar interés por la participación en la vida cultural y contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad como en otras comunidades.

Competencia de Conciencia y Expresiones Culturales.

14.- INCORPORACIÓN DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES

Esta programación muestra los elementos transversales integrados en los objetivos, en los diferentes bloques de saberes básicos y en los criterios de evaluación. De esta manera entendemos que el fomento de la *lectura comprensiva*, el impulso a la *expresión oral y escrita*, la *comunicación audiovisual*, la *competencia digital*, el *emprendimiento social y empresarial*, el *espíritu crítico y científico*, la *educación emocional y en valores* y la *educación cívica y constitucional* son objetos de enseñanza-aprendizaje a cuyo impulso deberemos contribuir.

Además, dentro de las materias de Educación plástica, visual y audiovisual y de Expresión artística:

- **1.- Se puede fomentar la igualdad entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género**_desarrollando la capacidad de detectar la utilización del sexo de las personas como objeto y educando las actitudes frente a los valores sexistas presentes en los medios de comunicación a través del análisis de imágenes con connotaciones de este tipo, muy abundantes en la publicidad, en los programas de televisión y en los de videojuegos.

Por otra parte, la formación de grupos mixtos fomentará la cooperación entre alumnos y alumnas, teniendo en cuenta que es fundamental que en el manejo de herramientas y de otros recursos técnicos, no se discrimine a las niñas ni a los niños, sino que se potencie su participación activa, orientada hacia una capacitación equivalente en ambos sexos.

- **2.- El desarrollo de valores que fomenten actitudes no violentas y la prevención y resolución pacífica de conflictos y de lucha contra el acoso escolar** se incluyen en los

saberes básicos de situaciones de aprendizaje que versan sobre la imagen fija y en movimiento, cine, cómic, videojuegos, televisión, etc.

Dada la proliferación de programas bélicos, imágenes agresivas y dramáticas, se pretende analizar estas imágenes para desarrollar actitudes críticas frente a la presencia de contenidos militaristas y violentos en determinados programas.

- **3.- Se puede educar la actitud de tolerancia** ante las diferencias individuales a través del análisis de valores racistas presentes en algunos programas de videojuegos, o en imágenes procedentes de los medios de comunicación; y la tolerancia hacia las distintas formas que adopta el arte contemporáneo o la valoración y respeto del patrimonio artístico se desarrollará a medida que se asimilen conceptos y se adopten actitudes que amplíen las posibilidades de comprensión de las mismas y enseñen a disfrutar con su contemplación.

Por otra parte, los debates y puestas en común y los trabajos de grupo, en los que se busca el espíritu cooperativo, ayudarán a desarrollar capacidades de relación interpersonal y de desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor y contribuirán a la toma de conciencia del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los compañeros.

- **4.- Se puede fomentar una educación en hábitos saludables** que permitan el conocimiento del propio cuerpo y en especial de los medios para prevenir las patologías más corrientes, incidiendo en aquellos hábitos sanitarios que mejoran la salud de los seres humanos.

Desde este punto de vista se recomendará a los alumnos la adopción de una postura corporal correcta al sentarse a dibujar para evitar molestias en la espalda e incluso visuales.

- **5.- La educación en el desarrollo sostenible y medioambiente** está presente en el análisis de valores estéticos en el entorno natural y social, y en el desarrollo de actitudes de respeto al mismo que se trabajan en situaciones de aprendizaje referentes a la observación y el dibujo del natural.

Al plantearse determinadas formas de intervención artística sobre la naturaleza (Land Art), se cuidará que los trabajos prácticos se realicen de forma que tengan una utilidad para la limpieza de un espacio o que, al menos, no produzcan ningún perjuicio a las cualidades visuales del lugar.

- **6.-** Se pretende hacer conscientes a los alumnos de la influencia de los anuncios gráficos y de los spots publicitarios en la creación de necesidades de consumo. Mediante el análisis del lenguaje visual y audiovisual en los medios publicitarios y los propósitos a qué obedecen los diversos estereotipos a los que se asocian los productos, se desarrollarán las capacidades de comprensión de los mensajes y las actitudes críticas que permitan a los alumnos valorar sus necesidades reales de consumo.

En las situaciones de aprendizaje que incluyen saberes básicos acerca de la televisión, los videojuegos e Internet se incluyen contenidos encaminados a una utilización más moderada y racional de estos medios.

- **7.- En el conjunto de la programación se puede potenciar el interés hacia el consumo de productos culturales para el tiempo de ocio: pintura, escultura, teatro, cine, fotografía, etc, que suponen nuevas posibilidades para el desarrollo de las capacidades perceptivas y creativas en el tiempo libre.**

Por otro lado, la utilización de materiales de desecho y de la naturaleza en muchas de las situaciones de aprendizaje (el collage, las formas en el plano y en el espacio, el mundo de los objetos,...), también supone una ventaja económica frente a la compra de materiales en el comercio.

En definitiva, el objetivo primordial es lograr que los alumnos y alumnas descubran la importancia del lenguaje visual como medio de comunicación en la sociedad actual, que descubran las cualidades estéticas, plásticas y funcionales de las formas del entorno natural y cultural y que aprecien el hecho artístico como disfrute estético y como parte fundamental del patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su conservación y mejora, en especial en el respeto de las obras artísticas.

15.- EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

La evaluación descrita del proceso de enseñanza tiene un carácter formativo. Está pensada para que sea posible detectar con facilidad las desviaciones que se produzcan en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje previsto en la programación. Esta evaluación debe facilitar la toma de decisiones para introducir las modificaciones oportunas que nos permitan la mejora del proceso de manera continua.

Para llevar a cabo el seguimiento de la programación didáctica y para valorar su funcionalidad, que lleva implícita la de la práctica docente, se tienen en cuenta los siguientes indicadores de logro:

- Identifica en la programación competencias clave, competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación adaptados a las características del grupo de alumnos a los que va dirigida la programación/ Identifica en la programación contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje e indicadores de evaluación adaptados a las características del grupo de alumnos a los que va dirigida la programación.
- Describe las medidas para atender tanto a los alumnos con ritmo más lento de aprendizaje como a los que presentan un ritmo más rápido.
- Emplea materiales auténticos para favorecer el desarrollo de las competencias clave y la transferencia de los aprendizajes del entorno escolar al socio-familiar y profesional.
- Estimula tanto el pensamiento lógico como el pensamiento creativo.
- Fomenta, a través de su propia conducta y sus propuestas de experiencias de enseñanza-aprendizaje, la educación en valores.
- Favorece la participación activa del alumno, para estimular la implicación en la construcción de sus propios aprendizajes.
- Enfrenta al alumno a la resolución de problemas complejos de la vida cotidiana que exigen aplicar de forma conjunta los conocimientos adquiridos.
- Propone actividades que estimulen las distintas fases del proceso la construcción de los contenidos: identificación de conocimientos previos, presentación, desarrollo, profundización, síntesis.
- Da respuesta a los distintos tipos de intereses, necesidades y capacidades de los alumnos.

La evaluación descrita del proceso de enseñanza tiene un carácter formativo. Está pensada para que sea posible detectar con facilidad las desviaciones que se produzcan en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje previsto en la programación. Esta evaluación debe facilitar la toma de decisiones para introducir las modificaciones oportunas que nos permitan la mejora del proceso de manera continua.

- Orienta las actividades al desarrollo de capacidades y competencias, teniendo en cuenta que los contenidos no son el eje exclusivo de las tareas de planificación, sino un elemento más del proceso.

- Estimula la propia actividad constructiva del alumno, superando el énfasis en la actividad del profesor y su protagonismo.

Aspectos relacionados con la propia programación. Los indicadores que se relacionan permiten velar por el ajuste y calidad de nuestra programación. Indican si contienen los elementos previstos por la administración Educativa en las Órdenes en la que se determina cómo han de ser los currículos de Secundaria y Bachillerato:

- Reconocimiento y respeto por las disposiciones legales que determinan sus principios y elementos básicos.
- Adecuación de las competencias específicas, saberes básicos, criterios de evaluación y competencias evaluables/ Adecuación de la secuencia y distribución temporal de las unidades didácticas y, en ellas, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.
- Validez de los perfiles competenciales y de su integración con los contenidos de la materia.
- Evaluación del tratamiento de los temas transversales.
- Pertinencia de las medidas de atención a la diversidad.
- Valoración de las estrategias e instrumentos de evaluación de los aprendizajes del alumnado.
- Pertinencia de los criterios de calificación.
- Evaluación de los procedimientos, instrumentos de evaluación e indicadores de logro del proceso de enseñanza.
- Idoneidad de los materiales y recursos didácticos utilizados.
- Adecuación de las actividades extraescolares y complementarias programadas.
- Detección de los aspectos mejorables e indicación de los ajustes que se realizarán en consecuencia.

El modelo que ofrecen estas tablas facilitará el proceso para analizar el desarrollo de la programación.

INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL DOCENTE DEL PROCESO DE ENSEÑANZA				
SOBRE LA PLANIFICACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE				
INDICADORES	VALORACIÓN			PROPUESTAS DE MEJORA
He elaborado la situación teniendo como referencia el contexto .				

He elaborado la situación teniendo como referencia las características del grupo .				
El producto final es interesante y motivador para el alumnado.				
La secuenciación didáctica es adecuada.				
He planificado distintos tipos de actividades .				
Las actividades están contextualizadas .				
Los principios DUA y las pautas DUA están correctamente expuestos.				
Los instrumentos de evaluación planificados son variados y están ajustados a CE.				
Los CE están analizados en distintos indicadores de logro.				
He planificado la evaluación de la práctica docente señalando distintos indicadores e instrumentos.				
SOBRE EL TRABAJO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE EN EL AULA				
Nivel de participación del alumnado en el desarrollo de las tareas.				
Nivel de trabajo del alumnado en el aula.				
Convivencia del grupo en el aula.				
Gestión de la convivencia en el aula.				
Organización de los agrupamientos .				
Nivel de atención del alumnado en clase.				
Organización del espacio .				
SOBRE LA COMUNICACIÓN CON LAS FAMILIAS				
Comunico de forma regular a las familias cómo se está desarrollando el proceso de aprendizaje.				

He recibido retroalimentación de las familias.				
INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA				
INDICADORES	VALORACIÓN		PROP.DE MEJORA	
CADA ALUMNO/A DEBE VALORAR SOBRE SU PROPIO APRENDIZAJE:				
Mi nivel de esfuerzo en esta asignatura.				
Mi grado de atención en clase.				
Mi nivel de estudio y trabajo fuera del aula.				
Conozco mis dificultades en esta asignatura.				
Conozco mis fortalezas en esta asignatura.				
SOBRE EL AMBIENTE DEL AULA:				
Nivel de convivencia en el aula.				
Ambiente de trabajo en el aula.				
Relación del grupo con el profesor/a				
SOBRE EL DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:				
Cómo me he sentido en clase.				
Si he tenido algún problema con algún compañero/a.				
Si me he sentido atendido por mi profesor/a.				
Si mi profesor/a me ha solucionado mis dudas.				
Si me he sentido motivado/a.				
El grado de dificultad de la asignatura.				
El grado de interés de la asignatura.				
SOBRE LA EVALUACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE				
Comprendo la evaluación criterial				
Comprendo la información que recibo sobre mi evaluación				
Estoy de acuerdo con mi calificación.				
Soy consciente de mis dificultades.				
Soy consciente de mis fortalezas.				

Sé cómo mejorar mi rendimiento.				
PROPUESTAS DE MEJORA:				
Ideas que propongo para mejorar el ambiente de clase.				
Ideas que propongo para hacer las clases más interesantes.				
Ideas que propongo para mejorar las notas.				

16. ANEXOS

• **RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE 1º ESO. Situación de aprendizaje 3. Las formas y la composición. (EJEMPLO).**

OBJETIVOS	LO CONSIGO (4)	NO TOTALMENTE (3)	CON DIFICULTAD (2)	NO LO CONSIGO (1)	TOTAL
Realizo análisis visuales y ayudo a mis compañeros dándoles pistas	Analizo propuestas artísticas visuales en profundidad y doy pistas a mis compañeros para ayudarlos.	Analizo propuestas artísticas y visuales, aunque de manera superficial y doy alguna pista a mis compañeros.	Tengo dificultad para analizar propuestas artísticas visuales y me cuesta dar pistas a mis compañeros.	No analizo con atención propuestas artísticas y no doy pistas a mis compañeros para ayudarlos.	
Distingo las formas que me rodean y las sé representar.	Distingo con precisión las formas de mi entorno y las represento de manera correcta.	Distingo casi todas las formas de mi entorno, pero no represento todas correctamente.	Distingo con dificultad las formas de mi entorno y no represento correctamente casi ninguna.	No distingo las formas de mi entorno y no las represento correctamente.	
Clasifico jerárquicamente las formas en un mapa conceptual descendente.	Organizo las formas en un mapa conceptual descendente de ,partiendo de lo general hasta lo más concreto.	Organizo las formas en un mapa conceptual descendente y sigo un orden jerárquico de casi todos los elementos.	Tengo dificultad para organizar las formas en un mapa conceptual descendente y me cuesta seguir un orden jerárquico.	No organizo las formas en un mapa conceptual descendente de manera jerárquica.	
Analizo la dirección de la luz y la uso para crear volúmenes	Identifico correctamente la dirección de la luz en propuestas artísticas visuales y consigo generar sensación de volumen en mis producciones gráficas.	A menudo identifico la dirección de la luz en propuestas artísticas visuales, pero no acabo de generar del todo sensación de volumen en mis producciones gráficas.	Me cuesta identificar correctamente la dirección de la luz en propuestas artísticas visuales y tengo dificultades para generar sensación de volumen en mis producciones gráficas.	No identifico correctamente la dirección de la luz en propuestas artísticas visuales y no consigo generar sensación de volumen en mis producciones gráficas.	
Utilizo esquemas de composición en creaciones plásticas de diferentes formatos.	Utilizo correctamente esquemas de composición en creaciones plásticas de diferentes formatos.	A menudo utilizo correctamente esquemas de composición en creaciones plásticas de diferentes formatos.	Tengo dificultades para utilizar de manera correcta esquemas de composición en creaciones plásticas de diferentes formatos.	No utilizo de forma correcta esquemas de composición en creaciones plásticas de diferentes formatos.	
Acercarse al arte de la Edad Antigua a partir de la composición.	Identifico correctamente las características formales y compositivas de producciones artísticas pertenecientes a la Edad Antigua.	Identifico correctamente casi todas las características formales y compositivas de producciones artísticas	Me cuesta identificar correctamente las características formales y compositivas de producciones artísticas	No identifiqué correctamente las características formales y compositivas de producciones artísticas pertenecientes a la Edad Antigua.	

		pertenecientes a la Edad Antigua.	pertenecientes a la Edad Antigua.		
--	--	-----------------------------------	-----------------------------------	--	--

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

- <http://www.educarex.es/index.php> Es una página de la Conserjería de Educación. En ella podrás encontrar exámenes de Dibujo Técnico resueltos, así como contenidos de distintas materias.
- <https://www.youtube.com/channel/UC6loKzM2CHlwqSUVKM7EoxA> Web de Arturo Geometría con explicaciones paso a paso.
- <http://www.educacionplastica.net/>. En esta página hay ejercicios paso a paso de geometría plana y descriptiva.
- <http://dibujotecnico.com> En ella encontrarás recursos de Dibujo Técnico y ejercicios de vistas (visualización de piezas y representación de piezas normalizadas). Esta página tiene unos enlaces muy buenos.
- <http://loseskakeados.com/apudibujo.htm> Web sobre el sistema axonométrico-isométrico, también diapositivas del sistema diédrico.
- <http://www.profes.net> <https://aprendizajepermanente.educarex.es> Portal de aprendizaje permanente.
- <http://www.unex.es/organizacion/servicios/alumnado/funciones/selectividad>
- Web de enlace con la Universidad de Extremadura.
- <https://trazoide.com/> Web de Dibujo Técnico de Antonio Castilla, muy recomendable.
- <https://educacionplasticayvisual.com/> Web con contenidos de 1º, 3º y 4º de ESO.