CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
Instituto de Educación Secundaria
FERNANDO DE HERRERA

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DEPARTAMENTO DE DIBUJO ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

CURSO 2022 – 2023

ÍNDICE

1 Marco legal 3
1.1 General 3
1.2 Educación Secundaria 3

2 Justificación de la materia 3

3 Currículo 6
3.1 Elementos principales 6
3.2 Elementos transversales 6
3.3 Interdisciplinariedad 9

4 Objetivos 10
4.1 Objetivos de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) 10
4.2 Objetivos generales de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual 11

5 Competencias claves del currículo de la ESO 12

6 Estrategias metodológicas 14

7 Contenidos y criterios de evaluación por curso 16
7.1 2º ESO EPVA 16
7.2 3º ESO 20
7.3 4º ESO EPVA 26

8 Secuenciación de contenidos 29

9 Actividades 35
9.1 Actividades de lectura, expresión oral y expresión escrita 38

10 Evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje 39
10.1 Criterios de calificación (2º y 4º ESO) 40
10.2 Criterios de calificación (3º ESO) 41

11 Atención a la diversidad 56
11.1 Recuperación de los aprendizajes no adquiridos en el curso (repetidores) 57
11.2 Programa de refuerzo para la recuperación de los aprendizajes no adquiridos para el alumno que promocione sin haber superado todas las materias 58
11.3 Plan de actuaciones para atender al periodo que transcurre entre el fin de la evaluación final ordinaria y la evaluación extraordinaria 59

12 Actividades complementarias y extraescolares 60

13 Recursos y materiales 62

14 Procedimiento de revisión de la programación didáctica 63

1. MARCO LEGAL

La programación se ha realizado teniendo en cuenta la legislación vigente siguiente:

1.1. GENERAL

a) **Ley Orgánica 3/2020**, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
b) **Decreto 327/2010**, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.

1.2. EDUCACIÓN SECUNDARIA

a) **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
b) **Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre**, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
c) **Decreto 182/2020 que modifica el Decreto 111/2016, de 14 de junio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria obligatoria en la comunidad Autónoma de Andalucía.
d) **Instrucción 1/ 2022** por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.

2. JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA

El presente documento se ha realizado sobre unas bases que nos permitan cumplir los objetivos pedagógicos propuestos, eliminando el azar y sistematizando el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los fundamentos de la presente programación son:

- La coherencia entre el centro y la programación adaptada a sus características peculiares. La programación didáctica debe centrar su diseño en el contexto del centro, adaptando al máximo la acción educativa al tipo de alumnado, a las características sociales del entorno y a los recursos de que se disponen.
- La coherencia con las necesidades de cada etapa, haciendo hincapié en la atención a la diversidad y el doble carácter de los últimos cursos como orientación al mundo profesional o a la continuación de los estudios superiores.
- Además de tener en cuenta el contexto específico del centro, se deben adaptar los objetivos, contenidos y metodología a las especialidades de cada etapa, al carácter obligatorio de la ESO y a las características psicosociales de la adolescencia.
- La fundamentación metodológica en teorías de aprendizaje. A la hora de programar tenemos que tener en cuenta un corpus teórico que nos permita desarrollar una metodología que va a definir cómo enseñamos. Nuestra metodología se basará en una enseñanza guiada, pero en la que el alumnado construya él mismo el conocimiento a partir de las actividades de enseñanza-aprendizaje. Por último, para enseñar una materia

debemos tener en cuenta cómo es esa materia, ya que cada disciplina tiene su propia didáctica que influye en la metodología que debe emplear el docente.

Con el fin de contextualizar y fundamentar la presente programación didáctica analizaremos su significación dentro del concepto más amplio del currículo. El currículo es el proyecto que preside las actividades educativas escolares, precisa sus intenciones y proporciona guías de actuación adecuadas y útiles para el profesorado. Es una tentativa para comunicar los principios y rasgos esenciales del propósito educativo, de tal forma que permanezca abierto a la discusión crítica y pueda ser trasladado definitivamente a la práctica.

En definitiva, podemos entender el currículo como aquella guía que planifica las actuaciones dentro del marco de la educación y que responde a un propósito educativo de una sociedad. Pero el currículo se presenta en la práctica en forma de distintos documentos, que responden a un nivel de concreción cada vez más determinado.

La administración es la que desarrolla el currículo en una primera instancia, estableciendo normativa que supondrá el punto de partida en el que se ha de basar la acción educativa. La administración da las pautas sobre qué, cómo y cuándo enseñar y evaluar, y estas se desarrollan en un segundo nivel en el centro educativo. El proyecto educativo concreta las bases establecidas por la administración adaptándolas a las características propias del centro, incluyendo una serie de decisiones en cuanto a contenidos, metodología, evaluación, acción tutorial, atención a la diversidad, etc. En estas disposiciones nos debemos basar para guiar la acción educativa y para elaborar el tercer nivel de concreción del currículo: la programación didáctica.

La programación debe ser flexible, adaptada a las características de nuestro alumnado, admitiendo modificaciones a lo largo del curso. Así, las características que debe reunir nuestra programación son:

- Adecuación a la legislación, al contexto y a las características del alumnado.
- Concreción, para que sirva de guía de la acción educativa, sin ambigüedades.
- Flexibilidad, entendida como un plan abierto a cambios.
- Viabilidad, la programación debe ser realista y aplicable.

Si en la etapa anterior los contenidos relativos a plástica y música, como expresiones artísticas de representación de ideas y sentimientos, se desarrollan de forma globalizada, en ésta, la Educación Plástica Visual y Audiovisual (EPVA) se constituye en una materia con estructura propia. Se atiende así a las características del alumnado de estas edades, enriqueciendo de manera plenamente diferenciada su capacidad de expresión artística mediante el desarrollo de los dos niveles en que se fundamenta la materia: **saber ver para comprender** y **saber hacer para expresarse.**

La EPVA 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, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural.

También son destacables los valores que desde la propia materia se tienen que transmitir como

son entre otros, la conservación del patrimonio cultural, la importancia del reciclaje y la sostenibilidad.

3. CURRÍCULO

El currículo de la materia es continuo a lo largo de la etapa, aumentando el grado de complejidad y profundización en cada nivel sobre la base de los contenidos adquiridos en los cursos anteriores.

El currículo posibilita que el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes y, objetos o hechos a través de códigos visuales, artísticos y técnicos pueda concretarse en propuestas diversas de descripción y representación grafico-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 grafico-plásticos tradicionales y actuales, como a través de tecnologías digitales, que abran vías de experimentación de nuevas formas de expresión y creación.

3.1. ELEMENTOS PRINCIPALES

a) **Los objetivos de la etapa y de la materia de EPVA.**
b) **Las competencias clave**, o capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de la materia, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas más complejos.
c) **Los contenidos**, o conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos y a la adquisición de las competencias.
d) **La metodología didáctica** comprende el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.
e) **Los criterios de evaluación** son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Se describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias y responden a lo que se pretende conseguir en la materia. Concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber hacer en la materia; deben ser observables, medibles y evaluables.

3.2. ELEMENTOS TRANSVERSALES

El artículo 3 de la Orden de 15 de enero de 2021, establece de acuerdo con lo establecido en el **artículo 6 del Decreto 111/2016, de 14 de junio**, que el currículo incluirá de manera transversal los siguientes elementos:

a) El respeto al Estado de derecho y a los derechos y libertades fundamentales recogidos en la Constitución Española y en el Estatuto de Autonomía para Andalucía.

b) Las competencias personales y las habilidades sociales para el ejercicio de la participación, desde el conocimiento de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz y la democracia.

c) La educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, la

competencia emocional, la autoestima y el autoconcepto como elementos necesarios para el adecuado desarrollo personal, el rechazo y la prevención de situaciones de acoso escolar, discriminación o maltrato, y la promoción del bienestar, de la seguridad y la protección de todos los miembros de la comunidad educativa.

d) Los valores y las actuaciones necesarias para el impulso de la igualdad real y efectiva entre mujeres y hombres, el reconocimiento de la contribución de ambos sexos al desarrollo de nuestra sociedad y al conocimiento acumulado por la humanidad, el análisis de las causas, situaciones y posibles soluciones a las desigualdades por razón de sexo, el rechazo de comportamientos, contenidos y actitudes sexistas y de los estereotipos de género, la prevención de la violencia de género y el rechazo a la explotación y abuso sexual.

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

f) La tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad, la educación para la cultura de paz, el respeto a la libertad de conciencia, la consideración a las víctimas del terrorismo, el conocimiento de los elementos fundamentales de la memoria democrática vinculados principalmente con hechos que forman parte de la historia de Andalucía, y el rechazo y la prevención de la violencia terrorista y cualquier otra forma de violencia, racismo o xenofobia.

g) Las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo.

h) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento. i) Los valores y las conductas inherentes a la convivencia vial y la prevención de los accidentes de tráfico. Asimismo, se tratarán temas relativos a la protección ante emergencias y catástrofes.

j) La promoción de la actividad física para el desarrollo de la competencia motriz, de los hábitos de vida saludable y de la dieta equilibrada para el bienestar individual y colectivo, incluyendo conceptos relativos a la educación para el consumo y la salud laboral.

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

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

Si realizamos un análisis de los distintos elementos del currículo de esta materia, podemos observar que la mayoría de estos contenidos transversales se abordan desde la misma y se ha procurado que estén presentes en las distintas unidades de esta programación.

AUTOCONOCIMIENTO DE FORTALEZAS Y EDUCACIÓN MORAL Y CÍVICA

- Actuación en situaciones cotidianas de acuerdo con modos propios de la actividad plástica, como la exploración sistemática de alternativas, la precisión en el lenguaje, la flexibilidad para modificar el punto de vista o la perseverancia en la búsqueda de soluciones.
- El respeto y la valoración de los trabajos plásticos provenientes de otras épocas y culturas.
- Debate y trabajos colectivos, en los que se busca un espíritu cooperativo, el desarrollo de las capacidades de relación interpersonal y la contribución a la toma de conciencia del enriquecimiento que se produzca con las aportaciones de los compañeros.
- La gran variedad de opciones en la representación de las formas y los diferentes estilos implican la aceptación de otros puntos de vista desde el respeto.
- Educación Cívica y Constitucional: Prevención de la violencia de género, contra las personas con discapacidad, terrorismo, racismo o xenofobia.

EDUCACIÓN PARA LA CULTURA LA PAZ

- Se fomenta la convivencia en la organización de actividades y grupos y compartiendo expresiones artísticas e intercambiando experiencias.
- Se hacen carteles con el tema de la convivencia y contra el acoso escolar. - Reconocimiento de la realidad como diversa y susceptible de ser interpretada desde puntos de vista contrapuestos y complementarios.
- Flexibilidad para modificar el propio punto de vista en la interpretación del trabajo plástico. - Reconocimiento y valoración de las propias habilidades plásticas para afrontar las situaciones que requieran su empleo.
- Valoración del trabajo en equipo como la manera más eficaz para realizar determinadas actividades.
- Fomentar herramientas de mediación entre compañeros y compañeras en situaciones conflictivas.

LA IGUALDAD REAL Y EFECTIVA ENTRE HOMBRES Y MUJERES, LA PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO.

- Lenguaje inclusivo en el alumnado.
- Estudio de la representación de la mujer en el arte.
- Poner en valor y estudiar a mujeres que han triunfado en determinadas artes plásticas a lo largo de la historia.
- Exposiciones y trabajos que se realicen desde plástica para extraescolares coeducativas.
- Romper con los estereotipos sexistas en la gama de colores.
- Análisis del contenido sexista de los lenguajes visuales del entorno.
- Actitud crítica ante cualquier discriminación que se transmita por estos medios, así como de los estereotipos que de forma inconsciente reflejan en sus trabajos.
- Formación de grupos mixtos. Cooperación entre alumnas y alumnos.
- Reconocimiento de la capacidad de cada uno de los compañeros y compañeras para desempeñar tareas comunes.

EDUCACIÓN EN LA INTERCULTURALIDAD

- Esta área incluirá, en todas las unidades didácticas de la Programación, ejemplos, actividades y análisis artístico de la estética de otras culturas, fomentando la apertura al conocimiento e intercambio de formas de manifestación.

- Se realizarán las adaptaciones escritas y visuales oportunas a los alumnos que por la imposibilidad lingüística no puedan acogerse a una explicación usual de la teoría.
- Se animará al alumnado en la exteriorización de sus señas de identidad propias, para que continúen vinculados a su cultura de origen y para que sus manifestaciones artísticas sirvan de ejemplo al resto de compañeros.
- Los códigos cromáticos que utilizan muchas culturas, analizados desde el punto de vista social y cultural.

UTILIZACIÓN CRÍTICA Y AUTOCONTROL EN EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

- Experimentación y utilización de recursos de las tecnologías de la información y la comunicación para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
- Realización de trabajos y experiencias con la imagen secuencial (cómic, fotonovelas).
- Técnicas y soportes de la imagen fija y en movimiento: cómic, cine, fotografía, fotonovela, video, televisión e infografía.
- Realización de trabajos con imágenes utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.
- Situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las TIC.

UTILIZACIÓN RESPONSABLE DEL TIEMPO LIBRE Y OCIO

- Interés por desarrollar es su tiempo de ocio actividades artísticas y culturales.

EDUCACIÓN PARA EL CONSUMO

- Se resalta la importancia de que el consumidor cuide los productos adquiridos, valore su calidad y haga un uso correcto de los mismos para su buena conservación.
- Así mismo, se aborda el tema del consumismo y la publicidad a través de las marcas y los mensajes subliminales de las imágenes.

SALUD LABORAL

- La iluminación, su dirección, calidad e intensidad. Influencia física y psíquica en las personas.
- Uso adecuado de materiales e instrumentos.
- Fomento de la limpieza y el orden dentro del lugar de trabajo. Las aulas-taller de dibujo son espacios en los que se utilizan muchos materiales diferentes, por lo que es fundamental su conservación y buen uso.
- Control del nivel de ruido para poder trabajar en buenas condiciones.

EDUCACIÓN Y SEGURIDAD VIAL: PREVENCIÓN DE ACCIDENTES DE TRÁFICO

- El uso de las formas geométricas planas es una constante en el diseño de señales indicativas de todo tipo. Conocimiento y respeto de las señales contribuye al desarrollo de la educación vial.

3.3. INTERDICIPLINARIEDAD

La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejada

en numerosos contenidos comunes, por ello trabajaremos con otros departamentos en actividades que puedan surgir a lo largo del curso. Hay presentes contenidos matemáticos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano.

Por otro lado, los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos.

Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

El estudio del patrimonio artístico y cultural está enlazado con la parte histórica.

La música está al servicio de otros lenguajes: corporal, teatral, cinematográfico, radiofónico, publicitario. Se trabaja la sonorización de representaciones de imágenes fijas y en movimiento.

El enfoque educativo de EPVA va más allá de la estimulación de la creatividad o la expresión emocional como única finalidad, más allá de la simple creación de productos; la materia satisface la búsqueda de significados y recaba su importancia para el desarrollo mental del alumnado. El desarrollo de la capacidad de diferenciar, relacionar, crear hipótesis, formar conceptos y representar esos conceptos refleja el carácter competencial e integrador de la materia. EPVA es transversal, introspectiva y relacional, creativa sensitiva y experimental, dinámica y motivadora, basada en un aprendizaje funcional, participativo y colaborativo.

El trabajo en EPVA contribuye al desarrollo de formas de pensamiento sutiles y complejas. Desde este punto de vista, la materia toma carácter interdisciplinar para permitir al alumnado ir creciendo en su desarrollo acompañado e interrelacionando conocimientos de otras asignaturas y fortaleciendo su desarrollo competencial. Se destaca, pues, la necesidad de diseñar contenidos artísticos específicos que potencien y mejoren el aprendizaje y desarrollo de otras áreas. Así pues, la materia se presenta como medio idóneo para completar y mejorar una educación integral que se complementa con el resto de las competencias.

De modo que, la coordinación, comunicación y cooperación con el resto de departamentos para restablecer relaciones interdisciplinares tendrán un papel importante en el Departamento de Dibujo. Este departamento promoverá y participará en todas aquellas actividades interdisciplinares que se programen en colaboración con los distintos departamentos didácticos.

4. OBJETIVOS

4.1 OBJETIVOS DE LA ETAPA ESO

La materia de EPVA en la etapa ESO tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

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

4.2. OBJETIVOS GENERALES DE LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

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, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural.

Los objetivos de la materia de **Educación Plástica Visual y Audiovisual** se citan en el **Anexo III de la Orden de 15 de enero de 2021**. La enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual en la Educación Secundaria Obligatoria busca como meta la adquisición por el alumnado de las siguientes capacidades:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad,

contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

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

5. COMPETENCIAS CLAVE DEL CURRÍCULO DE LA ENSEÑANZA SECUNDARIA OBLIGATORIA

La incorporación de competencias claves al currículo permite poner el acento en aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos. De ahí su carácter básico. Son aquellas competencias que debe haber desarrollado el alumnado al finalizar la etapa de enseñanza obligatoria para poder lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida. La inclusión de las competencias claves al currículo tiene entre otras las siguientes finalidades:

- Integrar los diferentes aprendizajes.
- Alcanzar los objetivos de la etapa.

RELACIÓN DE COMPETENCIAS (2º Y 4º ESO- LOMCE)

1. Comunicación lingüística (CCL).
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).
3. Competencia digital (CD).
4. Aprender a aprender (CAA).
5. Competencias sociales y cívicas (CSC).
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (CSIEP).

7. Conciencia y expresiones culturales (CEC).

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

El carácter integrador de una materia como la (EPVA) hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias clave de la Educación Secundaria Obligatoria.

La EPVA contribuye a adquirir la Competencia Conciencia y Expresiones Culturales (CEC) poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés a las propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas.

El desarrollo de la Competencia Comunicación Lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc.

De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

El desarrollo de la Competencia Matemática y la competencia básica en Ciencia y Tecnología (CMCT) se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.

En el desarrollo de la Competencia Digital (CD) se orientará en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas, publicitarias y contenidos audiovisuales, así como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

En relación al desarrollo de la Competencia Social y Cívica (CSC) esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de

prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales. La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

La Competencia Aprender a Aprender (CAA) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la EPVA ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión.

Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

El desarrollo de la Competencia sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIEP) facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

COMPETENCIAS CLAVE	**2º**	**3º**	**4º**
Comunicación lingüística	10%	10%	10%
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	10%	10%	10%
Competencia digital	5%	5%	5%
Aprender a aprender	15%	15%	15%
Competencias sociales y cívicas	5%	5%	5%
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	5%	5%	5%
Conciencia y expresiones culturales	50%	50%	50%
TOTAL	**100%**	**100%**	**100,00 %**

La EPVA tiene una aportación desigual a las competencias, contribuye especialmente a alcanzar la competencia sobre la Conciencia y Expresiones Culturales, y en menor medida al resto de las competencias. Tendremos presente que la aportación a estas competencias no se adquieren sólo con los aprendizajes formales sino con todo tipo de aprendizajes, como medidas organizativas del instituto y del aula, con las normas de participación del alumnado, con las diferentes metodologías y recursos que se pongan al alcance del alumno. El entorno físico, la acción tutorial del profesor y las actividades complementarias refuerzan el desarrollo de las competencias.

6.- ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

La didáctica de esta asignatura se entiende como una experiencia planificada y continuada a lo largo de todos los niveles de la etapa. Se trata de hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. En cada actividad se establecen las técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte

del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

La didáctica será flexible, abierta y participativa en la medida que la ratio y la actitud del alumnado lo permita, como parte de un aprendizaje activo individual y colectivo, donde el profesor aportará los contenidos conceptuales, procedimentales y de actitud relacionados con cada una de las actividades programadas y su mundo de expresión, organizando y coordinando las actividades para que el alumno descubra, participe con una lectura comprensiva y exponga en público sus propias conclusiones sobre lo aprendido.

Se deben crear situaciones de enseñanza y aprendizaje que posibiliten la interacción entre las ideas, sentimientos, vivencias y procedimientos expresivos de los alumnos, y las nuevas informaciones y procedimientos.

Una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia.

El punto de partida en este proceso es la elaboración por parte del profesorado de una encuesta para valorar los intereses y aportaciones del alumnado a la programación de la materia, un debate posterior sobre las mismas, posibles alternativas y finalmente la elección y concreción de las actividades y proyectos a realizar en cada nivel.

En una siguiente fase, el profesorado facilita al alumnado recursos y materiales para la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo de cada una de las actividades y proyectos programados para cada nivel y bloque de contenidos, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces.

De otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a sus vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador, incluyendo, además de los tradicionales, recursos actuales como los asociados a las culturas.

Además, el carácter práctico de esta materia permite que su impartición transcienda el espacio del aula y el propio centro, como por ejemplo con visitas guiadas a museos, talleres, platós, estudios de grabación, etc.

Los contenidos se han organizado de tal modo que se comience por los de carácter técnico, debido a que los alumnos suelen encontrarse más receptivos a los aspectos formales al principio de curso y de este modo pueden sentarse unas bases técnicas que les serán de inestimable apoyo a lo

largo del curso.

Cada trimestre se realizará como mínimo una prueba individual donde se comprobará el nivel alcanzado así como su recuperación.

El desarrollo de los diferentes bloques de la programación se realizará de acuerdo a los siguientes criterios:

- Se potencian todas las competencias claves a través del desarrollo de los contenidos, tanto conceptuales como procedimentales y de actitud.
- En las actividades programadas se fundamentan los conocimientos de lo aprendido y se potenciará las destrezas requeridas para una resolución satisfactoria.
- Los temas más complejos que se estudian en varios niveles siguen una graduación en la dificultad, de forma que en los niveles más bajos se tratan en forma de iniciación y se llega a una especialización en el último curso de la etapa.
- La creatividad, se convierte así, en un principio didáctico que deberá orientar el trabajo en el aula y se manifiesta básicamente en la capacidad para proponer soluciones alternativas a una misma situación y realizar un trabajo original.
- Se impulsa el uso de los medios audiovisuales y tecnológicos para favorecer una actitud crítica ante la avalancha invasiva de las nuevas tecnología.
- Se fomentará el desarrollo de la percepción hacia el análisis de obras artísticas y del patrimonio cultural en general.
- Las actividades se plantean con antelación y claridad, estableciendo previamente las líneas de evaluación de las mismas y los plazos para su resolución.
- Dichas actividades se vinculan al medio y al entorno cotidiano del alumno, destacando los objetos y volúmenes habituales como modelos de obras creativas.
- Plantear actividades que favorezcan el pensamiento divergente.
- Invitar a los alumnos a participar en el diseño y desarrollo de las actividades mediante encuestas que se realizarán antes de cada unidad.
- Participación de los alumnos en la exposición de las cuestiones planteadas, bien de forma individual o grupal.

7. CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

7.1. 2º ESO EPVA

BLOQUE 1: Expresión plástica

- Comunicación visual. Alfabeto visual.
- Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
- El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.
- La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.

- Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.
- Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.
- El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.
- Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage.
- La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Criterios de evaluación asociados a competencias claves

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.CAA, SIEP.ç
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.CAA, CEC.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP. CEC.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CMCT, CD.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage. CAA, CSC, CEC.

BLOQUE 2: Comunicación Audiovisual

- Percepción visual. Leyes de la Gestalt.
- Ilusiones ópticas.
- Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes.
- La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno.
- Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
- La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
- Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica
- Recursos expresivos del cómic.
- Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y

animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Criterios de evaluación asociados a competencias claves

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT, CEC.
3. Identificar significante y significado en un signo visual. CAA, CEC.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado:
   símbolos e iconos. CAA, CSC.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SIEP.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. CAA, CSC, CEC.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CAA,CSC,SIEP.
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. CAA, CSC, CEC.

16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. CD, CSC, SIEP

BLOQUE 3: Dibujo Técnico

- Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas.
- Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.
- Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.
- Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.

- Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos.
- Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
- Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
- Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
- Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización.
- Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.
- Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.
- Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

Criterios de evaluación asociados a competencias claves

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIE.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.

20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. CMCT, CAA.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA.

7.2. 3º ESO EPVA (LOMLOE)

Según 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.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

- **Las ocho competencias clave que se establecen para este nivel son las siguientes:**

1. Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)
2. Competencia Plurilingüe (CP)
3. Competencia Matemática y Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM)
4. Competencia Digital (CD)
5. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
6. Competencia Ciudadana (CC)
7. Competencia Emprendedora (CE)
8. Competencia Conciencia y Expresión Culturales (CCEC)

- **Competencias específicas.**

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.

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

- **Criterios de evaluación relacionados con las competencias específicas.**

Competencia específica 1.

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.

Competencia específica 2.

2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

2.2 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.

Competencia específica 3.

3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e

incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.
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.

Competencia específica 4.
4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, 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.

Competencia específica 5.
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.

Competencia específica 6.
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.

Competencia específica 7.
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.

Competencia específica 8.
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.
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.

- **Saberes básicos**
  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.
  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. – La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. – La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
  C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.
  – 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.
  – El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
  – Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
  – Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
  – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

BLOQUE 1: Patrimonio artístico y cultural

Incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas. 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.

Criterios	**Competencia específica**	**Saber básico**
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	1 4 8	Patrimonio artístico y cultural.

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. 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. 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.		

BLOQUE 2: Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual

La expresión gráfica», engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión.
El 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. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

Criterios	**Competencia específica**	**Saber básico**
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. 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.	2 3	Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

BLOQUE 3: Expresión artística y gráfico-plástica, técnicas y procedimientos

Comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo. 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.

Criterios	Competencia específica	Saber básico
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.	5	Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

BLOQUE 4: Imagen y comunicación visual y audiovisual

Incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

Criterios	Competencia específica	Saber básico
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. 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. 8.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y	7 8	Imagen y comunicación visual y audiovisual.

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.		

BLOQUE 5: Geometría y arquitectura.

Criterios	Competencia específica	Saber básico
1.3. Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano. 6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. 6.3. Entender y concebir la historia del arte y la cultura, y también la propia producción artística, como un todo continuo e indesligable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. 7.2. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.	1 7 8	Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica.

7.3. 4º ESO EPVA

BLOQUE 1: Expresión Plástica

- Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
- Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.
- Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
- El color en la composición. Simbología y psicología del color.

- Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
- Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
- Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.
- Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
- La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
- Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

- **Criterios de evaluación asociados a competencias claves**

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC, SIEP, CEC.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. CD, SIEP, CEC.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA, CSC,SIEP.
4. Realizar proyectos plásticos que comporte una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. CCL, CSC, CEC.

BLOQUE 2: Dibujo Técnico

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

geométricos y representación de volúmenes.

- Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.
-

- **Criterios de evaluación asociados a competencias claves**

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. CMCT, CAA.
2. Identificar conocer y aplicar el concepto de escalas y diferenciar los tipos de escalas. CMCT, CAA.
3. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. CMCT, CSC, CEC.
4. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. CMCT, CD, SIEP.

BLOQUE 3: Fundamentos del diseño

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

- **Criterios de evaluación asociados a competencias claves**

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. CSC, SIEP, CEC.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.
3. Realizar composiciones creativas que evidencie las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales. CAA, SIEP, CEC.

BLOQUE 4: Lenguaje audiovisual y multimedia

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

- **Criterios de evaluación asociados a competencias claves**

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. CCL, CSC, SIEP.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. CAA, CSC, CEC.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.
4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial. CCL, CSC.

8. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS

Partiendo de los objetivos dispuestos para desarrollar las competencias del alumnado, se recordará a lo largo de todo el tratamiento de los contenidos las posibilidades del dibujo no sólo como instrumento de investigación, sino como actitud para la comprensión crítica y construcción ante todos los elementos de nuestro entorno.

La concreción y secuencia de cada uno de los temas es uniforme y consta de los siguientes elementos:

1. **Presentación del tema y experiencias previas**. A partir de una imagen inicial se plantea el tema en su contexto dejando claro el interés de su estudio. Las experiencias previas sitúan al alumno ante una serie de fenómenos visuales y plásticos de su entorno a los que tiene que dar una respuesta que proceda de sus propias intuiciones o de conocimientos adquiridos anteriormente. Estas respuestas o los interrogantes que queden abiertos constituyen una preorganización para el estudio del tema. Por ejemplo en el tema de polígonos, trata de las formas geométricas planas, las experiencias versan sobre las formas de esas características que se pueden observar tanto en la naturaleza como en el arte y diseño.
2. **Exposición de los conceptos.** De acuerdo con el carácter integrador que se ha querido dar a la articulación de todos los contenidos, es preciso señalar cómo el diseño y la obra de arte está presente en todas las páginas que tratan de la exposición de conceptos. La obra clásica y de una forma muy especial las muestras del arte contemporáneo, menos familiares para los

alumnos y alumnas, se presentan en esta ocasión por su valor ejemplificador y como objeto de estudio. En la exposición de los conceptos se adopta una línea clara y sistemática. El tópico es definido y explicado acudiendo a sencillas experiencias que llevan a la comprensión e integración del concepto en los propios conocimientos. Por ejemplo, en el tema del color, los alumnos y alumnas aprenderán en qué consiste la ordenación de los colores construyendo personalmente círculos cromáticos. En el desarrollo del tema el alumno podrá llegar a los conceptos por dos caminos: uno, el de la exposición discursiva de la teoría, y otro el que corresponde a la observación de las imágenes y el comentario que cada una de ellas suscita. Tanto en los temas que tratan de conceptos que pertenecen al diseño técnico como en los que tratan de formas expresivas, se proporcionan desarrollos procedimentales cuya aplicación en trabajos de características semejantes permite un sólido aprendizaje. A lo largo del desarrollo de cada tema se sugieren suficientes pautas para la ejercitación de lo expuesto y para la creación de imágenes nuevas.

3. **Aplicaciones y análisis de obras**. Como cierre del modelo didáctico se estudian aplicaciones del concepto estudiado en diferentes obras creativas. Así, en el tema referido a trazados geométricos se analizan obras plásticas, arquitectura, pintura, escultura y artes decorativas en las que están presentes ese tipo de trazados, o se analizan obras de grandes artistas en las que la geometría es protagonista. Con estas consideraciones se abre el tema hacia una dimensión de su «utilidad».
4. **Actividades.** En esta materia se pueden encontrar dos tipos d actividades:
   - Actividades directamente conectadas con el tema que suponen una ejercitación de los conceptos.
   - Actividades creativas planteadas a partir del concepto estudiado y orientadas por las obras de arte analizadas.

   La selección de temas y su distribución tiene en cuenta el tiempo dedicado durante la etapa a la realización de actividades de aplicación o las que tienen carácter de pequeños proyectos.

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS EPVA 2º ESO	
1º Trimestre **BLOQUE 1: Comunicación audiovisual**	• Comunicación visual. Alfabeto visual. • Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. • Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. • La imagen publicitaria. • Medios de comunicación mediante imágenes fijas: pintura, escultura, arquitectura, prensa, cómic, diseño y nuevas tecnologías.

2º Trimestre **BLOQUE 2: Expresión plástica**	• El color y su naturaleza. • Las texturas y su clasificación. • La luz. El claroscuro. • Composición. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. • El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. • Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage.
3º Trimestre **BLOQUE 3: Dibujo Técnico**	• Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. • Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. • Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. • Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. • Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS EPVA 3º ESO

1º Trimestre **BLOQUE 1: 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
BLOQUE 2: 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. • La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. • La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
2º Trimestre **BLOQUE 3: 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.
BLOQUE 4: Imagen y comunicación visual y audiovisual.	• El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. • Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. • Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. • Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

3º Trimestre **BLOQUE 5: Geometría y arquitectura**	• Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura. • Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. • Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. • Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica

CONTENIDOS EPVA 4º ESO EPVA	
1º Trimestre	**Materiales y técnicas bidimensionales**
	Etapas y movimientos artísticos en la historia del arte
	La proporción en el arte: Evolución histórica
	Diseño gráfico
2º Trimestre	**Diseño publicitario** **Sistemas de representación** **Diseño Industrial**

3º Trimestre	**La Fotografía** **El cine** **Materiales y técnicas tridimensionales. Escultóricas y Cerámicas**

CONTENIDOS MÍNIMOS PARA ALUMNOS DE 3º y 4º, PENDIENTE EPVA 2º ESO	
1º Trimestre Dibujo Técnico	Análisis y representación de formas geométricas
2º Trimestre Expresión y Composición	Análisis y representación de formas geométricas
	El color
	La textura
	La composición
3º Trimestre	Sistemas de representación

Dibujo Técnico Comunicación Audiovisual	Comunicación Audiovisual

La fecha tope de su presentación son las indicadas en cada bloque.

La Jefa de Departamento es la responsable de su seguimiento y tutorización de las prácticas.

1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN
Hasta 5 diciembre 2022	Hasta 27 marzo 2023	Hasta 29 mayo 2023

9. TIPOLOGÍA DE ACTIVIDADES POR NIVELES

El denominador común a todas las actividades programadas es:

- La percepción del entorno tanto del medio natural como del manipulado por el hombre.

- La reutilización y aprovechamiento de cuantos materiales (reciclados) y elementos que podamos integrar en las composiciones de las distintas actividades programadas.

2ºESO EPVA	• Resolver trazados geométricos con las herramientas básicas del dibujo técnico, sobre soporte de papel. • Reproducir figuras geométricas considerando las reglas establecidas para ello. • Haciendo uso del trazado geométrico, diseño de vidrieras, azulejos, etc... • Composiciones planas sobre redes geométricas básicas. • Práctica de la división de un segmento en partes iguales. • Trazado de rectas paralelas y perpendiculares con regla y compás o con plantillas. Trazado de ángulos. • Reproducción de textos, considerando la normalización al respecto. • Estudio de los distintos elementos gráficos de la imagen a través de cuadros e imágenes digitales. • Componer con los distintos elementos gráficos: paisajes, edificios, rostros, bodegones.. • Búsqueda y estudio de las líneas maestras en distintas obras de arte. • Construcción en cartulina de figuras poliédricas. • Diseño círculo cromático • Mezcla de color pigmento con diversas materias. • Trabajos específicos relacionados con el tema y/o la actividad a desarrollar,

	que serán de forma individual y en grupo de tres alumnos.
3ºESO EPVA	• Consolidación de los conceptos elementales de la geometría. • Práctica en el manejo del instrumental propio del dibujo técnico. • Construcciones de polígonos regulares en circunferencias y conociendo su lado. • Construcciones de formas planas formadas por arcos enlazados: espirales, óvalos y ovoides. • Construcciones de dibujos o composiciones con tangencias. • Comprobación de las relaciones de medida entre formas semejantes. • Construcción de transformaciones de figuras sencillas. • Realización de figuras a diferentes escalas. • Creación de diseños combinando módulos en diferentes posiciones. • Desarrollos de poliedros. • Construcción de poliedros • Diseño huevo de pascua • Estudio de los elementos fundamentales de la perspectiva cónica. • Realización de dibujos en perspectiva cónica frontal. • Realización de apuntes del natural de paisajes urbanos. • Estudio de artistas que recrean el espacio tridimensional haciendo uso de la perspectiva. • Representación en perspectiva cónica frontal de espacios sencillos. • Observación y análisis de las características visuales y expresivas de los elementos de expresión plástica. • Estudio de los elementos en obras de arte, diseño y en el entorno. • Observación de los elementos que estructuran la naturaleza. • Realización de ejercicios gráficos experimentales utilizando puntos. • Realización de ejercicios gráficos experimentales utilizando líneas. • Trazado de encajados para dibujos del natural. • Experimentación en ejercicios gráficos y búsqueda de efectos de volumen utilizando planos. • Experimentación con texturas gráficas y táctiles. • Análisis de los colores pigmento y sus mezclas. Elaboración de mezclas sustractivas. • Investigación de valores tonales en distintos colores. • Diseño de vasija de vidrio con cinta de plomo y laca para bombillas. • Observación de los grados de saturación en los objetos y en las imágenes gráficas. • Realización de composiciones que presenten armonías afines y de contraste. • Selección de imágenes en las que se evidencien los diferentes principios perceptivos. • Análisis de imágenes en las que se propongan distintos efectos visuales. • Producción de composiciones con diferentes efectos visuales. • Recopilación de imágenes que muestren ilusiones ópticas y figuras imposibles.

	• Análisis de los elementos de la comunicación visual en las imágenes. • Estudio de diversas imágenes y descripción del tipo de mensaje visual que emiten. • Composición: Estudio de líneas estructurales • Relaciones fondo/figura • Representación de objetos con diferentes técnicas (grafito /aguada) • Realización de dibujos a carboncillo utilizando modelos de escayola. • Color natural /simbólico. Representación de objetos(tiza de color /lápiz acuarelable).

4º ESO EPVA	• Láminas exteriores / interiores perspectiva oblicua. Trazado técnico. Sombras • Representación de objetos. Estructuras lineal y compositiva. Grafito. • Representación de objetos. Claroscuro. Sombras tramadas / Sombras planas. Plumilla Tinta / Tiza • Representación de objetos. Claroscuro. Grafito/ Aguada /Tiza • Representación de paisaje arquitectónico. Estructuras lineal y compositiva. • Representación de paisaje arquitectónico. Claroscuro. Grafito /aguada/tiza/ pastel • Representación de paisaje orgánico. Estructuras lineal y compositiva. Grafito. • Representación de paisaje orgánico. Claroscuro. Aguada / Tiza / Pastel. • Representación de anatomía humana. Estructuras lineal y compositiva. • Representación de anatomía humana. Volumen. Tiza / Sanguina • Normalización. Escalas. Acotación. Cortes, secciones y roturas. • Estudio de los elementos fundamentales del sistema axonométrico. • Realización de figuras en Perspectiva Caballera e Isométrica. • Realización de croquis y bocetos. • Estudio de los elementos fundamentales de la perspectiva cónica. • Realización de dibujos en perspectiva cónica oblicua. • Realización de apuntes del natural de paisajes urbanos e interiores. • Representación en perspectiva cónica oblicua de espacios sencillos. • Apuntes del natural del aula de dibujo, exterior del edificio y fuera del recinto la plaza de la constitución de la localidad. • Realización individual del Cuaderno de tareas, teniendo especial atención en la correcta estructuración de la representación, calidad gráfica, limpieza, cuidado del material y la destreza en su uso y aplicación. • Realización de carteles publicitarios.

9.1 ACTIVIDADES DE LECTURA, EXPRESIÓN ORAL Y EXPRESIÓN ESCRITA.

Tal y como se establece en las **Instrucciones de 24 de julio de 2013** los centros deberán garantizar, en la práctica docente de todas las materias, actuaciones encaminadas a adquirir las competencias referidas a la lectura y expresión escrita y oral.

La materia de EPVA exige la configuración y la transmisión de ideas e informaciones. Así pues, el cuidado en la precisión de los términos, en el encadenamiento adecuado de las ideas o en la expresión verbal de las relaciones hará efectiva la contribución de esta al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística.

El dominio de la terminología específica permitirá, además, comprender suficientemente lo que otros expresan sobre ella. El dominio y progreso de la competencia lingüística en sus cuatro dimensiones (comunicación oral: escuchar y hablar; y comunicación escrita: leer y escribir), habrá de comprobarse a través del uso que el alumnado hace en situaciones comunicativas diversas. Para ello se desarrollan las siguientes actividades y tareas que deben ser tenidas en cuenta para evaluar el grado de consecución de esta competencia:

a) Interés y el hábito de la lectura

- Realización de tareas de investigación en las que sea imprescindible leer documentos de distinto tipo y soporte.
- Lectura de instrucciones escritas para la realización de actividades.
- Lecturas recomendadas: divulgativas, de profundización, etc.
- Potenciar la utilización de la Biblioteca y/o recursos tecnológicos del centro, para favorecer hábitos de lectura y búsqueda de información.

b) Expresión escrita: leer y escribir

- Lectura en voz alta y en silencio.
- Lectura comprensiva de diferentes textos propios de la materia.
- Actividades para antes de la lectura del texto: realizar análisis de vocabulario, presuposiciones sobre el tema, conexión de la información con las ideas previas del alumno. Elaboración de un glosario de términos específicos.
- Actividades durante la lectura: subrayado e identificación de la idea principal.
- Actividades después de la lectura: elaboración de resumen, expresión del tema o idea principal.
- Valoración y opinión de lo leído.
- Elaboración en común de distintos proyectos de clase con una memoria explicativa del desarrollo del proyecto.
- Elaborar todo tipo de producciones escritas (componer un texto libre sobre una determinada imagen. Partimos de obras artísticas para inventar una historia) - Relación texto imagen en la publicidad
- Realizar comentario y reflexión crítica de una obra gráfica utilizando los términos preestablecidos.

c) Expresión oral: escuchar y hablar

- Pequeñas exposiciones orales de temas preparados previamente, con o sin soporte de

apoyo (esquemas, fotografías, pequeño guión, etc…), de las producciones realizadas personalmente o en grupo, para describir, narrar, explicar, razonar, justificar y valorar a propósito de la información que ofrecen estos materiales a alguno de los temas que pueden tratarse en clase.

- Debate constructivo, respetando y aceptando las opiniones de los demás, como respuesta a preguntas concretas o a cuestiones más generales, como pueden ser: "¿Qué sabes de…?", "¿Qué piensas de…?", "¿Qué valor das a…?", "¿Qué consejo darías en este caso?", etc.
- Comunicar oralmente lo que han leído, parafraseando, reelaborando o interpretando correctamente los contenidos.
- Actividades de trabajo cooperativo para aprender de los otros y con los otros; y, sobre todo, para propiciar situaciones de intercambios e interacciones orales.
- Lectura de imágenes visuales, desarrollado tanto en clase como en las visitas a las distintas exposiciones, el alumno irá adquiriendo el vocabulario específico de la materia, así como la capacidad de análisis y el poder expresar de forma oral lo que ve

10. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

La **Evaluación** es un elemento que nos permite regular dicho proceso de aprendizaje, pues nos sirve para diagnosticar las necesidades del alumnado y tomar decisiones en cuanto a las estrategias pedagógicas a adaptar según las características particulares de cada grupo. Por otro lado, la evaluación por competencias, nos ayuda a saber hasta qué punto es capaz el alumno de aplicar su conocimiento a situaciones semejantes en la vida real.

La evaluación será continua por estar inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje y por tener en cuenta el progreso del alumnado, con el fin de detectar las dificultades en el momento en el que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, de acuerdo con lo dispuesto en **Capítulo VI del Decreto 111/2016, de 14 de junio**, adoptar las medidas necesarias dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles que le permitan continuar adecuadamente su proceso de aprendizaje.

El carácter **formativo** de la evaluación propiciará la mejora constante del proceso de enseñanza - aprendizaje. La evaluación formativa proporcionará la información que permita mejorar tanto los procesos como los resultados de la intervención educativa.

La evaluación será **integradora** por tener en consideración la totalidad de los elementos que constituyen el currículo y la aportación de cada una de las materias a la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el desarrollo de las competencias clave. El carácter integrador de la evaluación no impedirá al profesorado realizar la evaluación de cada materia de manera diferenciada en función de los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables que se vinculan con los mismos.

Asimismo, en la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se considerarán sus características propias y el contexto sociocultural del centro.

Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias clave y el

logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las distintas materias son los criterios de evaluación.

Asimismo, para la evaluación del alumnado tendremos en consideración los criterios y procedimientos de evaluación y promoción incluidos en el proyecto educativo del centro, así como los criterios de calificación incluidos en nuestra programación y que se citan más adelante.

El alumnado tiene derecho a ser evaluado conforme a criterios de plena objetividad y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos de manera objetiva, así como a conocer los resultados de sus aprendizajes para que la información que se obtenga a través de la evaluación tenga valor formativo y lo comprometa en la mejora de su educación. De acuerdo con la legislación, se realizarán tres tipos de evaluación relacionados con tres fases:

- La **evaluación inicial** nos va a proporcionar una información sobre la situación de partida del alumnado al comenzar la materia. Tiene lugar durante el primer mes del curso académico en atención a la diversidad detectando los niveles de conocimientos y capacidades entre el alumnado de un mismo grupo y poder hacer en consecuencia una adaptación curricular. Su valor es meramente cualitativo, por lo que no necesita de una valoración numérica.
- La **evaluación continua o formativa** se realizará a lo largo del propio proceso de EnseñanzaAprendizaje, a través de los aprendizajes adquiridos por los alumnos y de la información recogida sobre la marcha del proceso formativo que se está desarrollando, permitiendo realizar, un análisis de las dificultades encontradas y un replanteamiento de las estrategias que serían más adecuadas para el desarrollo de las capacidades propuestas en los objetivos de esta materia.
- La evaluación **final o sumativa** consiste en tener en cuenta todos los aspectos de la evolución del alumnado en la materia para evaluar el proceso global del aprendizaje.

10.1.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN (2º y 4º ESO)

Calificación global de evaluación

- La nota del trimestre será la media aritmética de las notas de los criterios evaluados durante el desarrollo de las diferentes unidades trabajadas hasta la fecha. Si hay criterios no superados, se tendrán que recuperar en el siguiente trimestre.
- Cada criterio podrá evaluarse con uno o varios instrumentos.
- Cuando un criterio se evalúe varias veces en un trimestre o con diferentes instrumentos de evaluación, se hará la nota media de las diferentes notas.
- En los trimestres siguientes se irán acumulando las notas de los criterios evaluados en trimestres anteriores.
- **Recuperación:** se informará a los alumnos de forma individualizada de los apartados anteriores que no hayan alcanzado los mínimos y consistirá, bien en la realización de una prueba donde se incluyan los bloques desarrollados durante la evaluación, o bien en la realización de las actividades o trabajos no aprobados, o no entregados, o ambos apartados según cada alumno. Finalmente se aplicarán los criterios de calificación anteriormente expuestos.

Calificación convocatoria ordinaria:

- La nota final estará determinada por la media aritmética de los criterios de evaluación.

- Se considerará como evaluación positiva cuando el alumnado supera los objetivos y alcanza dichos criterios obteniendo una calificación mínima de 5 sobre 10.
- Para superar el curso, el alumnado tiene que tener un 5 sobre 10 en la media de todos los criterios al final de curso.

- Además de tendrán en cuenta las siguientes consideraciones:

a) La entrega de los ejercicios realizados en el aula será obligatoria y la falta de algunos de los trabajos podrá suponer la calificación de suspenso en la asignatura.

b) Los trabajos realizados por el alumnado, que son instrumento objetivo y asociado a los criterios de evaluación, estarán en su correspondiente carpeta de clase, y el profesorado podrá solicitar su revisión cuando así lo requiera

c) Aquellos alumnos que entreguen trabajos calcados de un compañero o realizados por otra persona que no sea el propio alumno, quedarán suspensos en la evaluación correspondiente a dicho trabajo. Dicha lámina quedará invalidada y el alumno deberá repetirla en un plazo establecido por el profesor.

d) En el caso de que las prácticas se entreguen fuera de plazo, sin causa justificada, el alumnado sólo tendrá derecho a que se califique con una nota máxima de 5 sobre 10. En el caso de no entregarlas tendrá la oportunidad de entregarlas en otras dos ocasiones, al final del trimestre o al final del curso para poder recuperar los criterios no superados.

e) El alumnado que por cualquier razón, no haya realizado las actividades o tareas deberá realizarlas para poder recuperar la asignatura.

f) Si el alumnado no trae el material específico para la asignatura en las sesiones prácticas de una unidad didáctica o más de forma injustificada, el alumnado no superará dichos criterios.

10.2.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN (3º ESO)

En el curso de tercero, los criterios de evaluación han de ser medibles, por lo que se han de establecer mecanismos objetivos de observación de las acciones que describen, así como indicadores claros, que permitan conocer el grado de desempeño de cada criterio. Para ello, se establecerán indicadores de logro de los criterios, en soportes tipo rúbrica. Los grados o indicadores de desempeño de los criterios de evaluación de los cursos impares de esta etapa se habrán de ajustar a las graduaciones de insuficiente (del 1 al 4), suficiente (del 5 al 6), bien (entre el 6 y el 7), notable (entre el 7 y el 8) y sobresaliente (entre el 9 y el 10).

Estos indicadores del grado de desarrollo de los criterios de evaluación o descriptores deberán ser concretados en las programaciones didácticas y matizados en base a la evaluación inicial del alumnado y de su contexto. Los indicadores deberán reflejar los procesos cognitivos y contextos de aplicación, que están referidos en cada criterio de evaluación.
En curso tercero, la totalidad de los criterios de evaluación contribuyen en la misma medida, al grado de desarrollo de la competencia específica, por lo que tendrán el mismo valor a la hora de determinar el grado de desarrollo de la misma.

INDICADORES RÚBRICA 3º ESO

Competencia específica	Criterios de evaluación	Insuficiente (1,2,3 y 4)	Suficiente (5)	Bien (6)	Notable (7 y 8)	Sobresaliente (9 y 10)
1.	1.1Recono	No	Reconoce	Reconoce	Reconoce y	Reconoce y

Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz.	cer 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.	reconoce los elementos básicos del patrimonio cultura incluido el andaluz, en concreto las formas del legado nazarí (trazados geométricos básicos) ni los elementos fundamentales del arte romano como parte fundamental dentro de nuestro legado.	los elementos básicos del patrimonio cultural incluido el andaluz, en concreto las formas del legado nazarí (trazados geométricos básicos) y los elementos fundamentales del arte romano como parte fundamental dentro de nuestro legado. Ejecuta con un nivel básico los trazados geométrico	los elementos básicos del patrimonio cultura incluido el andaluz, en concreto las formas del legado nazarí (trazados geométricos básicos) y los elementos fundamental es del arte romano como parte fundamental dentro de nuestro legado Ejecuta los trazados geométricos con limpieza y claridad.	disfruta con los elementos básicos del patrimonio cultura incluido el andaluz, en concreto las formas del legado nazarí (trazados geométricos básicos) y los elementos fundamental es del arte romano como parte fundamental dentro de nuestro legado Ejecuta los trazados geométricos con limpieza y claridad.	disfruta con los elementos básicos del patrimonio cultural incluido el andaluz, en concreto las formas del legado nazarí (trazados geométricos básicos) y los elementos fundamentales del arte romano como parte fundamental dentro de nuestro legado Ejecuta los trazados geométricos con limpieza y Planifica y practica actividades de tipo técnico y artístico de forma habitual, experimentando con las diferentes técnicas artísticas y utilizando las herramientas adecuadas tanto en el campo artístico como técnico . Entrega las tareas con limpieza y puntualidad .

						Muestra un nivel alto de conocimientos en la materia y lo manifiesta en su ejecución
	1.2Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	No domina las técnicas basicas relacionadas con nuestro patrimonio como el mosaico o trazado de curvas técnicas. No realiza análisis de las obras de arte	Domina las técnicas basicas relacionadas con nuestro patrimonio como el mosaico o trazado de curvas técnicas con poca precisión. Realiza análisis de las obras de arte sin mucho interés	Domina las técnicas basicas relacionadas con nuestro patrimonio como el mosaico o trazado de curvas técnicas con precisión. Realiza análisis de las obras de arte con actitud crítica y capacidad de análisis.	Domina las técnicas artísticas relacionadas con nuestro patrimonio como el mosaico o trazado de curvas técnicas. Realiza análisis de las obras de arte con actitud crítica y capacidad de análisis	bäsicas relacionadas con nuestro patrimonio como el mosaico o trazado de curvas técnicas. Realiza análisis de las obras de art e con actitud crítica y capacidad de análisis e Incorpora de forma autónoma otros procesos artísticos propios.
	1.3Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno	No conoce ni demuestra destrezas para el trazado de las formas geométricas básicas . No identifica los elementos plásticos básicos del lenguaje visual.	Conoce y demuestra destrezas para el trazado de las formas geométrica s básicas . Pero no identifica los elementos plásticos básicos del lenguaje	Conoce y demuestra destrezas para el trazado de las formas geométricas básicas con limpieza Identifica los elementos plásticos	Conoce y demuestra destrezas para el trazado de las formas geométricas básicas . e identifica los elementos plásticos básicos del lenguaje visual. A partir de los	Conoce y demuestra destrezas para el trazado de las formas geométricas básicas . Pero no identifica los elementos plásticos básicos del lenguaje visual. A partir de los cuales experimenta

	tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.		visual.	básicos del lenguaje visual.	cuales experimenta	incluyendo en el proceso nuevos materiales optimizando el resultado.
2.Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	2.2Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	No desarrolla Mecanismos de autonomía para analizar producciones artísticas, propias , No valora el patrimonio ni desarrolla interés por lel gusto estético ni respeta la variedad de expresiones culturales.	No desarrolla del todo mecanismo s de autonomía para analizar producción es artísticas propias pero se esfuerza.por conseguirlo . Valora el patrimonio y desarrolla el interés por el gusto estético respetando la variedad de expresiones culturales de forma limitada	Desarrolla ciertos mecanismos de autonomía para analizar producciones artísticas propias y se esfuerza. por conseguirlo. Valorando el patrimonio y desarrollando el interés por el gusto estético. respetando la variedad de expresiones culturales.	Desarrolla del todo mecanismos de autonomía para analizar producciones artísticas propias con bastante creatividad Valora el patrimonio y desarrolla el interés por el gusto estético respetando la variedad de expresiones culturales	Disfruta de los mecanismos de autonomía para analizar producciones artísticas propias , consiguiendolo plenamente.. Valora el patrimonio y desarrolla con facilidad el interés por el gusto estético respetando la variedad de expresiones culturales
	2.3Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde	No realiza trabajos de composición inspirados en la naturaleza ni domina	Realiza trabajos de composición inspirados en la naturaleza	Realiza trabajos de composición inspirados en la	Realiza trabajos de composición inspirados en la naturaleza con	Realiza trabajos de composición inspirados en la naturaleza con dominio y sotura de las

	puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráficoplásticas bidimensional es necesarias.	las técnicas de expresión graficoplásticas sobre superficie bidimensiona l(grafito, acuarela, acrilico... sobre papel	aunque su nivel es básico. Domina algunas de las técnicas de expresión graficoplásticas sobre superficie bidimensional (grafito, acuarela, acrilico... sobre papel	naturaleza con cierto nivel. Domina algunas de las técnicas de expresión graficoplásticas sobre superficie bidimensiona l(grafito, acuarela, acrilico... sobre papel pero precisa de más limpieza y mejorar el acabado y la presentación	dominio de las técnicas de expresión graficoplásticas sobre superficie bidimensiona l(grafito, acuarela, acrilico... sobre papel con limpieza y buena presentación	técnicas graficoplásticas sobre superficie bidimensional(grafito, acuarela, acrilico... sobre papel con limpieza, buena presentación y aportando su impronta personal
3 Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute	3.1Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva	No distingue propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de épocas diferentes Ni siente curiosidad por su conocimiento ni las analiza ni desarrolla en su propio imaginario.	Distingue propuestas plásticas, visuales y audiovisual es de épocas diferentes No siente la suficiente curiosidad por su conocimien to no llegando a analizarlas	Distingue propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de épocas diferentes con la suficiente curiosidad por su conocimiento y llegando a	Distingue propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de épocas diferentes con curiosidad por su conocimiento analizandolas correctament e.	Distingue propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de épocas diferentes Con curiosidad por ampliar sus conocimientos analizandolas correctamente. desarrolla al máximo su propio imaginario. Su actitud es

estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	Su actitud es pasiva y no muestra interés por desarrollar su imaginación.	correctamente. No desarrolla del todo su propio imaginario aunque lo intenta.. Su actitud es buena aunque no muestra mucho interés por potenciar su imaginación.	analizarlas correctamente. Pero no desarrolla del todo su propio imaginario aunque lo intenta.. Su actitud es buena y muestra interés por potenciar su imaginación.	Desarrolla su propio imaginario . Su actitud es muy buena y muestra mucho interés por potenciar su imaginación.	excelente, mostrando mucho interés por potenciar su imaginación logrando variados resultados
	3.2Argumentar 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.	No disfruta ni sabe argumentar el disfrute que puede aportar una creación artística . No respeta ni muestra interés por el trabajo en equipo	Trabaja en equipo adoptando una posición pasiva en la cual no toma decisiones , no se implica y utiliza el trabajo de los demás en beneficio propio	Trabaja en equipo y tiene claro su rol, el cual le ha sido asignado. Aporta al grupo, aunque no toma decisiones.	Trabaja en equipo y tiene claro su rol, los cuales han sido asignados bajo consenso. Aporta al grupo, aunque no toma decisiones.	Trabaja en equipo y tiene claro su rol, los cuales han sido asignados bajo consenso. Aporta al grupo y participa en la toma de decisiones de forma activa, por lo que siente suyo el producto final, del cual le preocupa la calidad y finalización
	3.3Identificar la importancia de la presentació	No muestra predisposición para la realización y	Apenas muestra la suficiente predisposición para	Muestra la suficiente predisposición	Muestra predisposición para la realización y	Muestra una predisposición abierta y ágil para la realización y

	n de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.	presentación de trabajos propios realizados a partir de técnicas audiovisuales básicas ni para compartir dicho material con el resto de compañeros.	la realización y presentación de trabajos propios realizados a partir de técnicas audiovisuales básicas y comparte dicho material con el resto de compañeros	para la realización y presentación de trabajos propios realizados a partir de técnicas audiovisuales con cierto nivel y autonomía Y comparte dicho material con el resto de compañeros	presentación de trabajos propios realizados a partir de técnicas audiovisuales con buen nivel, y autonomía y comparte dicho material con el resto de compañeros	presentación de trabajos propios realizados a partir de técnicas audiovisuales con nivel alto y autonomía y comparte dicho material con el resto de compañeros
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	4.1Reconocer 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	No es capaz de identificar la influencia que el hecho artístico tiene en la sociedad actual ni conoce las diversas técnicas y lenguajes artísticos actuales	Identifica la influencia que el hecho artístico tiene en la sociedad actual , se esfuerza por conocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos actuales	Identifica la influencia que el hecho artístico tiene en la sociedad actual conoce y se esfuerza por conocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos actuales	Identifica la influencia que el hecho artístico tiene en la sociedad actual conoce y se esfuerza por ampliar sus conocimientos técnicas y lenguajes artísticos actuales	Identifica la influencia que el hecho artístico tiene en la sociedad actual . conoce y se esfuerza por ampliar sus conocimientos acera de las diversas técnicas y lenguajes artísticos actuales explorando y ampliando sus conocimientos para alcanzar más nivel.

como fuente generadora de ideas y respuestas.	la información con interés y eficacia.					
	4.2Analizar 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.	No muestra interés por las diferentes producciones culturales de nuestro patrimonio. No realiza trabajos donde incorpore elementos heredados de él	No muestra apenas interés por las diferentes producción es culturales de nuestro patrimonio. Realiza trabajos donde incorpore elementos heredados de él con el mínimo esfuerzo	Muestra interés por las diferentes producciones culturales de nuestro patrimonio. Realiza trabajos donde incorpora elementos heredados de él con esfuerzo	Muestra mucho interés por las diferentes producciones culturales de nuestro patrimonio. Realiza trabajos donde incorpora elementos heredados de él con facilidad	Muestra mucho interés por las diferentes producciones culturales de nuestro patrimonio. Realiza trabajos donde incorpora elementos heredados de él con soltura y resultados óptimos
		No participa en las actividades colectivas planteadas en clase	Participa en las actividades colectivas planteadas en clase con el mínimo esfuerzo	Participa en las actividades colectivas planteadas en clase con esfuerzo	Participa en las actividades colectivas planteadas en clase con predisposición	Participa en las actividades colectivas planteadas en clase con predisposición y buen saber hacer
5 Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionand	5.1Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisual	No muestra interés por la experimentación con las diferentes técnicas artísticas a través de los diferentes	Muestra el interés mínimo por la experimentación con las técnicas artísticas a través de	Muestra interés por la experimentación con las técnicas artísticas a través de los	Muestra mucho interés por la experimentación con las técnicas artísticas a través de los	Muestra mucho interés por la experimentación con las técnicas artísticas a través de los diferentes soportes .

o 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	es, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica	soportes ni por las actividades que se proponen desde la asignatura o las realiza con poca limpieza y mala presentación.	los diferentes soportes . Realiza las actividades que se proponen desde la asignatura aunque puede mejorar su rendimiento	diferentes soportes . Realiza con soltura las actividades que se proponen desde la asignatura	diferentes soportes . Realiza con éxito las actividades que se proponen desde la asignatura	Realiza con éxito las actividades que se proponen desde la asignatura con predisposición de ayuda a sus compañeros
	5.2Realizar 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.	No muestra iniciativa por la realización del diseño de actividades ni individuales ni en grupo.	Diseña y organiza actividades en clase y participa de las mismas con el mínimo esfuerzo	Diseña y organiza actividades en clase y se implica lo suficiente en su puesta en práctica.	Diseña y organiza actividades en clase y se implica en su puesta en práctica	Diseña y organiza actividades en clase y , se implica en su puesta en práctica y lidera al grupo
	5.3Descubrir y	No muestra intéres por	Muestra poco	Muestra interés s	Muestra un interés	Muestra un intéres alto por

	seleccionar	aquellos procedimiento s y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.	descubrir los procedimient os y las diferentes técnicas en los que se puede producir y presentar un trabajo	por intéres por descubrir los procedimie ntos y las diferentes técnicas en los que se puede producir y presentar un trabajo pero le falta precisión	despierto por descubrir los procedimient os y las diferentes técnicas en los que se puede producir y presentar un trabajo de forma, precisa clara y limpia	descubrir los procedimientos y las diferentes técnicas en los que se puede producir y presentar un trabajo y o lleva a cabo con destreza y un elevado nivel
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.	6.1Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, de manera específica el andaluz, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	No reconoce ni sabe analizar los aspectos sociales que dan lugar a las diferentes corrientes artísticas actuales	Reconoce pero no sabe analizar del todo los aspectos sociales que dan lugar a las diferentes corrientes artísticas actuales	Reconoce y sabe analizar los aspectos sociales que dan lugar a las diferentes corrientes artísticas actuales	Reconoce y sabe analizar con habilidad los aspectos sociales que dan lugar a las diferentes corrientes artísticas actuales y los pone en práctica en sus trabajos	Reconoce y sabe analizar de forma desenvuelta los aspectos sociales que dan lugar a las diferentes corrientes artísticas actuales y los pone en práctica en sus trabajos desarrollando su identidad propia con un sello personal
	6.2.Utilizar creativame	No realiza elaboracion	Realiza elaboracio	Realiza elaboraci	Realiza elaboracion	Realiza elaboraciones

	nte referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	es propias ni muestra una visión personal de las diferentes manifestaciones culturales del entorno. No respeta las producciones de los compañeros ni muestra interés por el trabajo del resto de los compañeros como aporte que puede enriquecer	nes propias pero no muestra una visión personal de las diferentes manifestaciones culturales del entorno. No respeta las producciones de los compañeros ni muestra interés por el trabajo del resto de los compañeros como aporte que puede enriquecer	ones propias y muestra una visión personal a menudo de las diferentes manifestaciones culturales del entorno con un nivel básico. respeta las producciones de los compañeros y muestra interés por el trabajo del resto de los compañeros como aporte que puede enriquecer pero no se implica lo suficiente	es propias y muestra una visión personal de las diferentes manifestaciones culturales del entorno. Respeta las producciones de los compañeros y muestra interés por el trabajo del resto de los compañeros como aporte que puede enriquecer implicándose con una actitud participativa	propias y muestra una visión personal de las diferentes manifestaciones culturales del entorno. Tiene mucho respeto por las producciones de los compañeros y muestra interés por el trabajo del resto de los compañeros como aporte que puede enriquecer implicándose en el trabajo colectivo implicándose con actitud participativa y colaborativa con la profesora
	6.3Entender y concebir la historia del arte y la cultura, y también la propia producción	No entiende ni concibe la historia del arte ni la cultura, tampoco sabe comprender ni explicar	Entiende minimamente y concibe en un grado bajo la historia del arte ni la cultura,	Entiende y concibe la historia del arte y la cultura, y sabe comprender suficiente	Entiende y concibe la historia del arte y la cultura de manera notable, y sabe comprender	Entiende y concibe la historia del arte y la cultura de manera sobresaliente, y sabe comprender y

	artística, como un todo continuo e indesligable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.	porqué hace esas producciones.	y sabe comprender de forma leve y explicar porqué hace esas producciones	mente y explicar porqué hace esas producciones	y explicar bastante bien porqué hace esas producciones	explicar correctamente porqué hace esas producciones
7Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma	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 herramient	No manifiesta interés ni desarrolla la creatividad a través del uso de las distintas técnicas visuales o audiovisuales. No trae los materiales adecuados a la materia (Lápiz, rotuladores, compás...).	Manifiesta muy poco interés por desarrollar la creatividad a través del uso de las distintas técnicas visuales o audiovisual es. Trae los materiales adecuados a la materia (Lápiz, rotuladores , compás...) de manera intermente	Manifiesta algo de interés por desarrollar la creatividad a través del uso de las distintas técnicas visuales o audiovisuales. Trae los materiales adecuados a la materia (Lápiz, rotuladores, compás...) a menudo.	Manifiesta mucho interés por desarrollar la creatividad a través del uso de las distintas técnicas visuales o audiovisuales. Trae los materiales adecuados a la materia (Lápiz, rotuladores, compás...) de manera constante.	Manifiesta muchísimo interés por desarrollar la creatividad a través del uso de las distintas técnicas visuales o audiovisuales. Trae los materiales adecuados a la materia (Lápiz, rotuladores, compás...) siempre.

	as.					
	7.2Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.	No realiza trabajos individuales ni participa en trabajos en grupo, no mostrando interés por superarse mediante la elaboración de producciones artísticas inspiradas en el entorno	Realiza trabajos individuales con mucho esfuerzo. Participa en trabajos en grupo, no mostrando el suficiente interés por superarse mediante la elaboración de producción es artísticas inspiradas en el entorno y se nutre del esfuerzo de los demás	Realiza trabajos individuales con un poco de esfuerzo. Participa en trabajos en grupo, no mostrando el suficiente interés por superarse mediante la elaboración de producciones artísticas inspiradas en el entorno y se nutre del esfuerzo de los demás	Realiza trabajos individuales con poco esfuerzo. Participa en trabajos en grupo, mostrando el suficiente interés por superarse mediante la elaboración de producciones artísticas inspiradas en el entorno y se nutre del esfuerzo de los demás	Realiza trabajos individuales con poco esfuerzo. Participa en trabajos en grupo, mostrando mucho interés por superarse mediante la elaboración de producciones artísticas inspiradas en el entorno y se nutre del esfuerzo de los demás
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas	8.1Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestación es artísticas, argumentando de forma	No muestra una actitud abierta ni interés por conocer la importancia que tienen las manifestaciones artísticas y las producciones de diseño	Realiza trabajos individuales con el mínimo esfuerzo. Participa en trabajos en grupo, no mostrando el suficiente interés por	Realiza trabajos individuales esfuerzo. Participa en trabajos en grupo, no mostrando el suficiente interés	Realiza trabajos individuales con esfuerzo. Participa en trabajos en grupo, no mostrando el suficiente interés por superarse mediante la elaboración	Realiza trabajos individuales con una habilidad innata Participa en trabajos en grupo, mostrando interés por ayudar a sus compañeros mediante la

oportunidades de desarrollo personal.	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.	así como del dibujo técnico como base para el diseño y elaboraciión de objetos de uso básico	superarse mediante la elaboración de producciones artísticas inspiradas en el entorno y se nutre del esfuerzo de los demás sin apreciar importancia que tienen las manifestaciones artísticas y las producciones de dibujo técnico como base para el diseño y elaboración de objetos de uso básico	por superarse mediante la elaboración de producciones artísticas inspiradas en el entorno y se nutre del esfuerzo de los demás	de producciones artísticas inspiradas en el entorno y se nutre del esfuerzo de los demás	elaboración de producciones artísticas inspiradas en el entorno y los lidera haciendo que mejore el rendimiento del equipo
	8.2Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva,	No realiza diseños propios ni participa en proyectos de grupo en actividades, trabajos que puedan tener una salida a un público desde el	Realiza diseños partiendo de un modelo y no participa en proyectos de grupo en actividades, trabajos	Realiza diseños partiendo de un modelo y no participa en proyectos de grupo en actividades,	Realiza diseños partiendo de un modelo y no participa en proyectos de grupo en actividades, trabajos que puedan tener una	Realiza diseños partiendo de un modelo y no participa en proyectos de grupo en actividades, trabajos que puedan tener una salida a un público desde el campo del

	organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	campo del diseño	que puedan tener una salida a un público desde el campo del diseño	trabajos que puedan tener una salida a un público desde el campo del diseño	salida a un público desde el campo del diseño	diseño.
	8.3Exponer 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	No realiza las actividades. No planifica con autorregulación la entrega de tareas ni cumple los plazos establecidos. No utiliza las herramientas técnicas o artísticas con limpieza y precisión.	Realiza las actividades. con poca planificación y poca autorregulación. No cumple los plazos establecidos. Utiliza las herramientas técnicas o artísticas con limpieza pero le falta precisión precisión.	Realiza diseños partiendo de un modelo y no participa en proyectos de grupo en actividades, trabajos que puedan tener una salida a un público desde el campo del diseño	Realiza diseños partiendo de un modelo y no participa en proyectos de grupo en actividades que puedan tener una salida a un público desde el campo del diseño	Realiza diseños partiendo de un modelo y participa en proyectos de grupo en actividades que puedan tener una salida a un público desde el campo del diseño. Los ejecuta con rapidez

	personal que ofrecen.					

11.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad se concibe como la adecuada respuesta educativa a todos el alumnado partiendo del principio de inclusión, entendiendo que únicamente de ese modo se garantiza el desarrollo de todos, se favorece la equidad y se contribuye a una mayor cohesión social. La atención a la diversidad es una necesidad que abarca a todas las etapas educativas y a todo el alumnado. Es decir, se trata de contemplar la diversidad de las alumnas y alumnos como principio y no como una medida que corresponde a las necesidades de unos pocos.

Según la **Orden de 15 de enero de 2021** tales medidas pueden concretarse en:

- Programas de refuerzo, destinados a la recuperación de los aprendizajes no adquiridos.
- Programas de profundización.
- Programas para alumnos con necesidades educativas especiales:
  - Adaptaciones curriculares de acceso
  - Adaptaciones curriculares para el alumnado con altas capacidadesintelectuales.
  - Fraccionamiento del currículo.
  - Exenciones.
  - Flexibilización de la escolarización del alumnado con altas capacidades intelectuales. Alumnado de Altas Capacidades: con este tipo de alumnado se trabajará, una vez cubiertos los objetivos de su nivel, con proyectos basados en los contenidos aprendidos, enfocándolos siempre a la realización de actividades creativas.

El referente para la atención a la diversidad de la programación será el Plan de Centro de Atención a la Diversidad. Las medidas de atención a la diversidad que se llevarán a cabo con el alumnado y que se exponen a los apartados siguientes han sido concretadas tras la Evaluación Inicial y consensuada con el Departamento de Orientación y/o el tutor/a.

• Medidas de atención a la diversidad específicas de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

La materia de Educación Plática, Visual y Audiovisual, acoge a todos los alumnos del grupo ordinario. Esto significa que debemos atender a la diversidad normalmente, dentro de grupos muy numerosos. A pesar de esta circunstancia, es posible que la materia sea en sí misma un recurso de progreso personal e integrador al mismo tiempo. La prueba inicial, además de los informes correspondientes, nos situará en el marco de trabajo adecuado. Será al principio de curso cuando comencemos a detectar las dificultades particulares del alumnado y se comenzará la adaptación correspondiente para cada caso. El alumnado puede tener diferentes niveles de competencia curricular, distintos ritmos y formas de aprendizaje. Con el fin de llevar a cabo una metodología inclusiva que permita a cada alumno seguir su propio ritmo de aprendizaje, esta programación dispone de una serie de recursos básicos para que el profesorado pueda desarrollar diferentes estrategias de enseñanza y facilitar así que el alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo de las competencias clave y los objetivos de la etapa.

En consecuencia se tomarán las siguientes medidas:

- Se plantearán los contenidos de forma cercana a la experiencia y los intereses del alumnado para favorecer su motivación.
- Se hará hincapié en el aprendizaje de técnicas de estudio y de trabajo para favorecer el aprendizaje autónomo del alumnado.
- Practicar la atención personalizada.
- Se alentarán las relaciones entre iguales, favoreciendo que los alumnos que tengan más facilidades trabajen en grupo o en pareja con los que tienen dificultades de aprendizaje, siempre realizando agrupaciones heterogéneas. En la medida de lo posible se fomentará metodologías basadas en el trabajo cooperativo. Esta medida no podrá llevarse a la practica en el presente curso escolar, hasta que la situación de crisis sanitaria lo permita.
- Plantear tareas de menor a mayor complejidad.
- Los ejercicios y actividades a realizar serán secuenciadas por niveles de dificultad de forma que facilitan la adquisición de competencias clave a todos los alumnos.
- Se dispondrá de fichas de ejercicios de refuerzo (con la finalidad de trabajar el aprendizaje de los contenidos básicos y facilitar que todos los alumnos adquieran las competencias básicas) y de profundización (trabajar otros contenidos relacionados con los dados). -
- Ofrecer ritmos de trabajo diferentes para cada alumno. El desarrollo de actividades creativas no está relacionado con un tiempo concreto, cada individuo necesita un proceso de trabajo diferente.
- Multiplicidad de procedimientos en la evaluación del aprendizaje.
- Diversidad de mecanismos de recuperación.
- Se utilizarán todos los materiales a nuestro alcance para favorecer el aprendizaje.
- Se habilitarán ejercicios de recuperación adaptados a los intereses de los alumnos.
- Variedad de actividades de refuerzo y profundización.
- Plantear nuevos temas específicos ligados al tronco de conocimientos básicos para que los alumnos de mayor sensibilidad plástico-visual los investiguen.
- Insistir en los refuerzos positivos para mejorar la autoestima
- Se informará a las familias de las medidas adoptadas, facilitando la información necesaria para que puedan apoyar el proceso educativo de sus hijos.

11.1. RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS EN EL CURSO (REPETIDORES).

Según la legislación vigente, el alumno o alumna que no promocione deberá permanecer un año más en el mismo curso, y esta circunstancia deberá ir acompañada de un plan específico personalizado orientado a la superación de las dificultades detectadas en el curso anterior, siendo la profesora que imparte la materia objeto de recuperación, la encargada de la realización de dicho plan. Entre los alumnos repetidores encontramos dos supuestos:

a) Que los alumnos repitan curso con la materia de EPVA superada. Se vigilará que el alumno no disminuya las competencias adquiridas en el curso anterior. Para ello, se le realizará una supervisión periódica de su material de aula y se le involucrará en tareas de colaboración con el profesor. Se potenciará que la repetición de los contenidos sea un vehículo de superación para el alumno y no se acomode en dicha repetición, para conseguir mejores logros que el año anterior.

b) Que los alumnos repitan curso con la materia de EPVA no superada. Los alumnos que se encuentren en esta circunstancia deberán seguir el mismo proceso educativo que el resto de compañeros, ya que la repetición de contenidos y actividades es ya un proceso de recuperación en sí mismo. Además, se tomarán las siguientes medidas:

- Se vigilará el proceso de aprendizaje, con la frecuencia posible, de forma que el profesor pueda constatar que el alumno sigue los contenidos y manifiesta sus dificultades.
- Si fuese necesario, dentro del aula, se le situará en un lugar adecuado, que facilite su concentración y no propicie la dispersión.
- Si fuese necesario, se seleccionará un compañero compatible que pueda colaborar en el proceso de aprendizaje, ofreciendo un apoyo en el desarrollo de las tareas.
- En aquellos contenidos o actividades superadas por el alumnado el curso anterior, se ofrecerán nuevas propuestas o propuestas de ampliación, de forma que pueda desarrollar con más profundidad dichos contenidos y a su vez aportar nuevas soluciones al resto de compañeros.
- Se utilizará el trabajo cooperativo, si se considera adecuado, para el desarrollo de las competencias, así como para fomentar la adquisición de técnicas de estudio, pautas de organización y comportamiento.
- Los criterios de evaluación serán los mismos que para el resto del alumnado.

11.2. PROGRAMA DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS PARA EL ALUMNADO QUE PROMOCIONE SIN HABER SUPERADO LA MATERIA DE EPVA (PENDIENTES).

Para los alumnos/as que promocionaron de curso con la materia pendiente, se propondrá un programa de refuerzo que asegure la consecución de los objetivos y asimilación de contenidos de cursos anteriores. El departamento ha elaborado un informe con un Plan de recuperación individualizado en el que se detallan los temas y contenidos que debe prepararse el alumnado, las actividades oportunas que debe realizar, así como la fecha de presentación de las mismas. Este documento será firmado por el alumno/a para darse por informado de todos los aspectos necesarios para recuperar la asignatura.

De manera general, la evaluación se llevará a cabo a través de la realización de unas láminas adaptadas a cada uno de los temas de la materia y curso pendiente de recuperación. En los casos que se considere necesario podrán recomendarse actividades de refuerzo o ampliación y según contenidos desarrollados.

Los criterios de calificación quedan reflejados en el apartado anterior. No existe una prueba escrita, ya que se considera que debido a la extensión de los bloques de contenidos y al carácter procedimental de la materia, es más adecuado para los alumnos, la realización progresiva durante todo el curso de las actividades propuestas.

El alumno/a seguirá las orientaciones de su profesor/a en este curso académico, que se encargará de supervisar el desarrollo de este programa de refuerzo, así como del asesoramiento y la atención personalizada. Ante las dificultades y dudas que puedan aparecer durante la realización de los ejercicios, los alumnos se pueden poner en contacto con la profesor/a de la asignatura.

Las actividades serán facilitadas la jefa del Departamento de Dibujo. Estas actividades serán divididas en 3 bloques de contenidos. Habrá tres fechas para la presentación de las actividades.

Las primeras actividades serán entregadas junto con toda la información necesaria para la recuperación de la materia y se comunicará el plazo de la primera entrega.

1ª EVALUACIÓN Hasta 5 diciembre 2022	2ª EVALUACIÓN Hasta 27 marzo 2023	3ª EVALUACIÓN Hasta 29 mayo 2023

Se pretende con este sistema lograr un seguimiento continuado y facilitar la correcta ejecución de las actividades, ya que el alumno estaría en continuo contacto con la profesor/a.

Los criterios de evaluación objeto de recuperación y evaluación serán los establecidos para la materia y curso recogidos en la presente programación didáctica. La corrección de las actividades se procederá con los mismos instrumentos y criterios de evaluación que para el resto del alumnado que sí esté cursando la materia. Dicha corrección será realizada por la profesor/a que imparte la materia en el presente curso escolar. La evaluación estará superada si los criterios evaluados tienen una nota numérica igual a 5 o superior, siempre teniendo en cuenta la ponderación de cada uno de ellos sobre la nota global. Si los alumnos no entregaran o no superan las actividades en las convocatorias propuestas, tendrán que presentarse a la prueba extraordinaria .

- **Alumnado matriculado en 4ºESO que tenga pendiente la materia de EPVA de 2º y/o 3º ESO:**

La no continuidad de la materia en el nivel de cuarto, responsabiliza al jefe de departamento, del seguimiento del programa de refuerzo, así como de su evaluación.

Todos los alumnos matriculados en 4º de ESO y tengan pendiente la materia de EPVA de 2º y/o 3º, seguirán la programación de contenidos mínimos para el nivel y recogida en el presente documento.

11.3 PLAN DE ACTUACIONES PARA ATENDER AL PERIODO QUE TRANSCURRE ENTRE EL FIN DE LA EVALUACIÓN FINAL ORDINARIA Y LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.

Ante el adelanto de la evaluación ordinaria para el alumnado de la ESO, y la necesidad de seguir atendiendo a este alumnado hasta la finalización del calendario escolar establecido, el departamento de Dibujo, ha acordado incluir este apartado en la programación didáctica de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 2º, 3º y 4º de ESO con el objetivo de establecer medidas que atiendan tanto al alumnado que haya superado la materia tras la evaluación ordinaria, así como aquel que no habiéndola superado, deba acudir a la convocatoria extraordinaria que se celebre en el mes de junio.

11.3.1. ACTIVIDAD A DESARROLLAR CON EL ALUMNADO QUE HAYA SUPERADO LA MATERIA EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA.

a) Contenidos: encaminados al análisis de aspectos del lenguaje audiovisual

b) Actividades:

• Ver películas de cine clásico.

• Visionado diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara, etc.

• Realizar el storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.

• Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

• Análisis de mensajes publicitarios.
• Analizar los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
• Análisis y visionado de algunos documentales de la historia del cine y la fotografía.

11.3.2. ACTIVIDAD A DESARROLLAR CON EL ALUMNADO QUE NO HAYA SUPERADO LA MATERIA EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA Y DEBA PRESENTARSE A LA PRUEBA DE RECUPERACIÓN.

a) Contenidos: todos aquellos contenidos mínimos exigibles no superados en el proceso de aprendizaje de esta materia a lo largo del curso y que deberá recuperar en la prueba extraordinaria.

b) Actividades Actividades de refuerzo, repaso y recuperación de los contenidos mínimos y objetivos no superados.

12.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Este tipo de actividades refuerza los siguientes objetivos:

- APRENDER viendo, observando, gozando con la experiencia directa. Una imagen vale más que mil palabras.
- INTEGRAR comprensiones globales que ayuden a la deducción de concepto y construcción de esquemas mentales.
- CONSOLIDAR Y REFORZAR los conocimientos alcanzados y que por naturaleza pudieran olvidarse pronto.
- EXTENDER las situaciones a la que aplicar los conocimientos adquiridos.
- RELACIONAR los conceptos asimilados con las demás áreas de actuación de las actividades humanas.
- CONVIVIR estrechando relaciones, intercambiando opiniones, experimentando emociones, etc.

- **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

  Dentro del centro y siempre que la situación lo permita, nuestro alumnado realizará actividades en el aula para conmemorar los siguientes eventos:

  - Día Internacional Para La Eliminación De La Violencia Contra La Mujer (25 De Noviembre).
  - Día de la Constitución Española.
  - Día Escolar De La No Violencia Y La Paz (30 De Enero).
  - Día de Andalucía (28 De Febrero).
  - Día Internacional De La Mujer (8 De Marzo).
  - Día Del Libro (23 De Abril).
  - Día Mundial Del Medio Ambiente (5 De Junio).

Del mismo modo, participará y colaborará en la realización de las actividades culturales previstas por el Centro, realizando carteles u otro tipo de obras (fotografías, instalaciones, decorados…), participación en concursos de cualquier tipo de expresión plástica (diseño, dibujo, o pintura) organizados por el centro, nuestro departamento o por otros organismos. Se podrán realizar

exposiciones de los trabajos de los alumnos y alumnas en el centro. Nuestro departamento debido a sus características colaborará en distintas propuestas de otros departamentos con la elaboración de carteles, vídeos y otras manifestaciones artísticas con una funcionalidad clara para días señalados, contribución a un buen ambiente en el centro mediante pintura murales que aporten contenidos y valores propios del currículo, etc.

- **ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES**

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: VISITA MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO Y/O BELLAS ARTES
Alumnado al que se dirige: ESO
Objetivos de la Actividad en relación con la materia: Conocer las distintas tendencias a lo largo de la Historia y en el arte contemporáneo.
Calendario: 2ª Evaluación, sin fecha concreta
Profesorado responsable: Los miembros del departamento Dibujo
Presupuesto y financiación: El presupuesto será el gasto del autobús y lo financian los alumnos interesados.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: VISITA A EXPOSICIONES TEMPORALES DE LA CAIXA FORUM
Alumnado al que se dirige: 2º y 3º ESO
Objetivos de la Actividad en relación con la materia: Conocer las exposiciones y actividades.
Calendario: 2ª Evaluación
Profesorado responsable: los miembros del departamento de Dibujo
Presupuesto y financiación: Alumnado interesado

13. RECURSOS Y MATERIALES

NIVEL	TÍTULO	AUTOR	EDITORIAL	ISBN
2º ESO	Educación Plástica y Visual	Cualquiera	Cualquiera	-
3º ESO	Educación Plástica y Visual.	Cualquiera	Cualquiera	-
4º ESO	Educación Plástica y Visual	Cualquiera	Cualquiera	-

Recursos informáticos	• El departamento y las aulas de plástica cuentan actualmente con un equipo informático compuesto por un ordenador, proyector, pantalla, tarjeta gráfica y altavoces. • Direcciones web de interés, como: http://www.virtusbooks.com/http/UserPanel/UserPanelHTML.aspx http://www.laslaminas.es/ http://www.educacionplastica.net/ http://www.mariaclaudiacortes.com/colores/Colors.html http://espiralcromatica.wordpress.com/2010/03/17/simbologia-del-color/ http://www.ilusionario.es/CLASICOS/vasarely.htm http://blog.educastur.es/luciaag/2007/05/19/crea-tu-escultura-virtual/ http://www.educared.org/global/educared/ http://auladeplastica.blogspot.com/2008/05/la-perspectiva-cnica-en-el-arte.html http://trazoide.com/enlaces_y_tangencias.html http://www.tododibujo.com/index.php?main_page=index http://www.museothyssen.org/thyssen/exposiciones_visitas_virtuales http://www.louvre.fr/llv/commun/home.jsp?bmLocale=fr_FR http://www.brooklynmuseum.org/ http://drawisland.com/

	○ El correo electrónico es otro recurso informático de gran uso para la comunicación entre profesores, alumnos y padres.
Libros de consulta, Diccionarios, Enciclopedias	○ Biblioteca de centro Biblioteca del departamento de Dibujo
Material fungible	○ El aula cuenta con recursos propios como, compases, reglas, juegos de escuadras, pegamentos, pinturas, diversidad de papeles, tarros, pinceles, etc., con el fin de potenciar el trabajo a los ocasionales alumnos que no aporten material mínimo a clase.

Otros materiales	• El alumno debe contar con un material propio y conocer las características de cada uno de ellos mediante la experimentación. Siempre surgen nuevas formas de uso, por lo que debemos promover la investigación en búsqueda de la expresividad individual.

14.- PROCEDIMIENTO DE REVISIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

Posteriormente a la evaluación inicial y de las evaluaciones parciales del curso, se analiza y valora en reunión de departamento, los resultados académicos obtenidos por el alumnado.

Se valora también el cumplimiento de la programación didáctica prevista para el periodo analizado y se ajusta para cada grupo de alumnos donde se haya producido tal desajuste, teniendo siempre en cuenta el perfil del grupo.

Se relacionan los motivos que hayan podido existir en el incumplimiento de la programación prevista.

- **Modelo Informe análisis de resultados académicos**

Nombre Profesor	Materia	Grupo	Programación impartida sobre la programada (%)	En su caso, motivos del incumplimiento de la programación	En su caso, medidas que se aplicarán

Programación aprobada en reunión de departamento	Octubre de 2022
Presentada al Coordinador de área y Jefatura de Estudios	Octubre de 2022
Revisada Coordinador Área	
Vº Bº Jefatura de Estudios	

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
Instituto de Educación Secundaria
FERNANDO DE HERRERA

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

BACHILLERATO: DIBUJO TÉCNICO

CURSO: 2022 - 2023

ÍNDICE

1. Marco legal 2
   1.1. General 2
   1.2. Bachillerato 2

2. Justificación de la materia 2

3. Currículo 3

4. Objetivos de la etapa 4

5. Competencias clave 5

6. Estrategias metodológicas 8

7. Contenidos y criterios de evaluación por curso 9
   7.1. Dibujo Técnico 1º Bachillerato 9
   7.2. Dibujo técnico 2º Bachillerato 18

8. Actividades 20

9. Evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje 23
   9.1. Criterios de calificación de 1º Bachillerato 23
   9.2. Criterios de calificación de 2º Bachillerato 30

10. Atención a la diversidad 31
   10.1. Pendientes 32

11. Actividades complementarias y extraescolares 32

12. Recursos y materiales 35

13. Procedimiento para la revisión de la programación didáctica 36

1. MARCO LEGAL

La programación se ha realizado teniendo en cuenta la legislación vigente:

1.1. GENERAL

- ✔ **Ley Orgánica 3/2020**, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- ✔ **Decreto 327/2010**, de 13 de julio , por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria

1.2. BACHILLERATO

- ✔ **Real Decreto 243/2022**, de 5 de abril, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de Bachillerato.
- ✔ **Real Decreto 1105/2014**, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- ✔ **Decreto 182/2020 que modifica el Decreto 111/2016,** de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria obligatoria en la comunidad Autónoma de Andalucía.
- ✔ **Instrucción 1/ 2022** por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.

2. JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

Entre las finalidades del Dibujo Técnico figura de manera específica dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo, que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

El Dibujo Técnico, por tanto, se emplea como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea producir. Es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información

codificada y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

El alumnado, al adquirir competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a norma en los sistemas de representación convencionales, puede conocer mejor el mundo; esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su "visión espacial", entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas.

Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el estudiante aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial.

3. CURRÍCULO

El currículo de la materia Dibujo Técnico es continuo a lo largo de la etapa, aumentándose el grado de complejidad y profundización en cada curso sobre la base de los contenidos adquiridos en años anterior.

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

El Dibujo Técnico es un medio de expresión indispensable para el desarrollo del proceso de diseño y fabricación de productos con el que el alumnado irá adquiriendo recursos comunicativos que le permitirán transmitir ideas, proyectos y soluciones gráficas a problemas sociales, siendo empleado como lenguaje universal codificado en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando, definiendo de una manera exacta lo que se desea producir. La visión espacial se desarrolla a través del estudio de los sistemas de representación y la capacidad de abstracción facilita la comprensión de los objetos tridimensionales mediante imágenes planas.

La representación gráfica de espacios o productos es abordada de manera sistemática elaborando documentos técnicos normalizados que pueden implicar proyectos de diseño gráfico, arquitectónico o industrial.

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

mundo laboral y real. Los elementos del currículo básico de la materia se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría y dibujo Técnico, Sistemas de representación, normalización y documentación gráfica de proyectos.

- El primer bloque, de Geometría y Dibujo Técnico, que está presente en los dos cursos, trata de resolver problemas geométricos y de configuración de formas poligonales, reconociendo su utilización en el arte y su relación con la naturaleza y los métodos científicos.
- El segundo bloque se ocupa de los sistemas de representación, analizando los fundamentos característicos de las axonometrías, la perspectiva cónica, el sistema diédrico y el de planos acotados, así como sus aplicaciones. Durante el desarrollo de la fase de comunicación de ideas se potenciará el uso del dibujo «a mano alzada».
- El tercer bloque es normalización, un convencionalismo creado para la comunicación universal que consigue simplificar los procedimientos y unificar las normas internacionales de representación.
- El cuarto bloque, documentación gráfica de proyectos, supone la utilización de todo lo aprendido durante la etapa aplicándolo a la presentación de proyectos sencillos, de manera individual o grupal, mediante bocetos, croquis y planos de diseño gráfico, de producto o arquitectónico.
- Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la autoestima y la participación, mediante el trabajo en equipo favoreciendo la comunicación interpersonal, promoviendo la educación para la convivencia, la tolerancia y la igualdad entre hombres y mujeres, y la autorregulación y el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación.

4. OBJETIVOS DE LA ETAPA

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

1. Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.

2. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.

3. Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.

4. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar la principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.

5. Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.

6. Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.

7. Descubrir la importancia del proceso metodológico de creación y representación del dibujo técnico mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos.

8. Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.

9. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

5. COMPETENCIAS CLAVES

La incorporación de competencias clave al currículo permite poner el acento en aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos. De ahí su carácter básico. Son aquellas competencias que debe haber desarrollado el alumnado al finalizar la etapa de enseñanza obligatoria para poder lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida. La inclusión de las competencias claves al currículo tiene entre otras las siguientes finalidades:

- Integrar los diferentes aprendizajes
- Alcanzar los objetivos de la etapa

- **RELACIÓN DE COMPETENCIAS:**

  Las ocho competencias clave que se establecen para el nivel de 1º Bachillerato, según la LOMLOE, son las siguientes:

  1. Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)
  2. Competencia Plurilingüe (CP)
  3. Competencia Matemática y Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM)
  4. Competencia Digital (CD)
  5. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
  6. Competencia Ciudadana (CC)
  7. Competencia Emprendedora (CE)
  8. Competencia Conciencia y Expresión Culturales (CCEC)

Las siete competencias clave que se establecen para el nivel de 2º de bachillerato, según la LOMCE, son las siguientes:

1. Comunicación lingüística (CCL)
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)
3. Competencia digital (CD)
4. Aprender a aprender (CAA)
5. Competencias sociales y cívicas (CSC)
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (CSIEP)
7. Conciencia y expresiones culturales (CEC)

- **CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE**

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

- La **competencia en comunicación lingüística (CCL)** supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa. La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

- La **competencia plurilingüe (CP)** implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

- La **competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería** (competencia **STEM** por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social. La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

- La **competencia digital (CD)** implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

- **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**. La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

- **Competencia ciudadana (CC)** La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

- La **competencia emprendedora (CE)** implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre.

Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

- La **competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)** supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

6. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

La metodología a seguir en Dibujo Técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia. Es necesario que el método seguido se ajuste a las características del alumnado, a los recursos y al contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial.

El profesorado valorará estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado y comparta qué se va a aprender y por qué. Se comenzará con los procedimientos y conceptos simples para ir avanzando en complejidad. Así, las capacidades se van desarrollando paulatinamente a lo largo de todo el proceso. La selección de contenidos para el proceso de enseñanza y aprendizaje constituye un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje será de forma significativa para el alumnado. Se partirá de una revisión del nivel previo (exploración inicial), y se plantearán tareas problemas que el alumnado deba resolver haciendo un uso adecuado de todos sus recursos.

Las construcciones geométricas, el alumnado debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada.

Los planteamientos de las actividades o tareas deben ir graduando el nivel de dificultad de los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales. En la didáctica de esta materia cobran especial importancia los aprendizajes por proyectos, tanto individuales como colectivos, que pueden estar enfocados a realidades profesionales del mundo del diseño, la arquitectura y la industria. A través de ellos el alumnado debe elaborar hipótesis, investigar, evaluar los resultados, reflexionar y finalmente crear un producto, desarrollando la capacidad de comunicarse de manera empática y eficiente, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en sí, integridad y honestidad,

adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público, quedando aquí reflejada la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

El profesor acompañará de forma permanente el proceso proyectual del alumnado aconsejando y guiando sobre los materiales, las piezas mecanizadas o maquetas creadas por ellos, y en las dificultades que éste presente.

La madurez que corresponde a estas edades hace que se pueda responsabilizar de sus aprendizajes, con especial atención a la autorregulación y reflexión sobre lo aprendido. Se llevará un seguimiento en el proceso-aprendizaje individualizado, y se respetará en todo momento el ritmo personal de construcción de conocimiento, siempre que sea justificado.

Se debe potenciar el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión, mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida.

Por otra parte, los resultados de la reflexión constituyen el punto de partida para la evaluación.

7. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

7.1.- DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO

Saberes básicos.

A. Fundamentos geométricos

c) Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.

d) Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.

e) Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.

f) Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.

g) Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.

h) Tangencias básicas. Curvas técnicas.

i) Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

B. Geometría proyectiva

10. Fundamentos de la geometría proyectiva.
11. Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.
12. Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
13. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
14. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
15. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos

15. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
16. Formatos. Doblado de planos.
17. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
18. Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.

D. Sistemas CAD

- Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
- Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
- Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

Saberes básicos	***Criterios de evaluación***	***Competencias específicas***
1. Fundamentos geométricos. 1ª Evaluación.		
DIBT.1.A.1. Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, diseño industrial, diseño gráfico, etc. Referencias en la arquitectura andaluza del renacimiento y el barroco y en las artes aplicadas en la cultura arábigo-andaluza. DIBT.1.A.2. Orígenes de la geometrías métrica y descriptiva.	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	1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.

Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. Brunelleschi, Gaspard Monge, William Farisch.	técnico y artístico. CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.	
DIBT.1.A.3. Conceptos y trazados elementales en el plano. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, mostrando interés por la precisión, claridad en su lectura y limpieza. CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.	2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.
DIBT.1.A.4. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza. Escalas: tipos, construcción y aplicación de escalas gráficas.		
DIBT.1.A.6. Transformaciones geométricas en el plano. Tipos, construcción, propiedades e invariantes		
DIBT.1.A.9. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
DIBT.1.A.5. Polígonos: triángulos, puntos y rectas notables, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades, clasificación y métodos de construcción.	2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.	
DIBT.1.A.9. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
DIBT.1.A.7. Tangencias básicas. Enlaces. Aplicaciones al diseño industrial y gráfico. Curvas técnicas derivadas.	2.3. Resolver gráficamente tangencias y enlaces, y trazar curvas, aplicando sus	

DIBT.1.A.8. Curvas cónicas. Obtención, definición y trazados básicos.	propiedades con rigor en su ejecución. CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2	
DIBT.1.A.9. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		

Saberes básicos	***Criterios de Evaluación***	***Competencias específicas***
Bloque 2. Geometría proyectiva.	**2ª Evaluación**	
DIBT.1.B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección y de sistemas de representación.	3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia. STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.	3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.
DIBT.1.B.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.		
DIBT.1.B.3. Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias y de las verdaderas magnitudes de estas.		
DIBT.1.B.4. Proyecciones diédricas de superficies y sólidos geométricos sencillos, secciones planas y obtención de verdaderas magnitudes.		

DIBT.1.B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección y de sistemas de representación. DIBT.1.B.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos	3.2. Definir elementos y figuras planas, superficies y sólidos geométricos sencillos en sistemas axonométricos, valorando su importancia como métodos de representación espacial. STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.	
DIBT.1.B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección y de sistemas de representación. DIBT.1.B.6. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos	3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados, haciendo uso de sus fundamentos. STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.	
DIBT.1.B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección y de sistemas de representación. DIBT.1.B.7. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Métodos perspectivos. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.	3.4. Dibujar puntos, elementos lineales, planos, superficies y sólidos geométricos en el espacio, empleando la perspectiva cónica. STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.	
DIBT.1.A.9. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones DIBT.1.B.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia. DIBT.1.B.3. Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias y de las verdaderas magnitudes de estas.	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de reso lución y construcción gráfica. STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.	

DIBT.1.B.4. Proyecciones diédricas de superficies y sólidos geométricos sencillos, secciones planas y obtención de verdaderas magnitudes.	3.6. Relacionar los fundamentos y características de los diferentes sistemas de representación entre sí y con sus posibles aplicaciones, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la finalidad y el campo de aplicación de cada uno de ellos. STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.	
DIBT.1.B.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.		
DIBT.1.B.6. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.		
DIBT.1.B.7. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Métodos perspectivos. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.		
DIBT.1.B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección y de sistemas de representación		
DIBT.1.B.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.		
DIBT.1.B.3. Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias y de las verdaderas magnitudes de estas.		

Saberes básicos	*Criterios de Evaluación*	*Competencias específicas*
Bloque 3. Normalización y documentación gráfica de proyectos. Sistemas CAD. 3ª Evaluación		

DIBT.1.C.4. Elección de vistas necesarias. Disposición normalizada. Líneas normalizadas. Acotación.	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de reso lución y construcción gráfica. CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.	3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.
DIBT.1.C.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.	4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.	4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.
DIBT.1.C.2. Formatos. Doblado de planos.		
DIBT.1.C.3. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.		
DIBT.1.C.4. Elección de vistas necesarias. Disposición normalizada. Líneas normalizadas. Acotación.		
DIBT.1.C.3. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica	4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo. CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.	
DIBT.1.C.4. Elección de vistas necesarias. Disposición normalizada. Líneas normalizadas. Acotación.		
DIBT.1.D.1. Aplicaciones vectoriales 2D3D.	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial,	5. Investigar, experimentar y representar digitalmente
DIBT.1.D.2. Fundamentos		

de diseño de piezas en tres dimensiones.	usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2.	elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.
DIBT.1.D.3. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas	5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones, aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2.	
DIBT.1.D.4. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.		

7.2. DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO

Contenidos	*Criterios de evaluación*
Bloque 1. Geometría y dibujo técnico 1ª Evaluación	
Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Construcción de figuras planas equivalentes. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias. Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones. Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.	1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. CCL, CAA, CMCT. 2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. CCL, CAA, CMCT. 3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización. CCL, CAA, CMCT.

Contenidos	*Criterios de Evaluación*
Bloque 2. Sistemas de representación	**2ª Evaluación**
Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento. Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas. Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.	1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión espacial", analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales. CAA, SIEP, CMCT. 2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. CAA, CMCT. 3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales. CAA, CMCT.

Contenidos	*Criterios de Evaluación*
Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos 3ª Evaluación	
Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual. El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.	1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. CCL, SIEP, CSC, CMCT. 2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. CSC, CMCT, CD.

8. ACTIVIDADES EN BACHILLERATO

La referencia común a todas las actividades programadas es la percepción del entorno tanto del medio natural como del manipulado por el hombre.

1º BACHILLERATO	• Resolver trazados geométricos con las herramientas básicas del dibujo técnico, sobre soporte de papel. • Reproducir figuras geométricas considerando las reglas

	establecidas para ello. • Haciendo uso del trazado geométrico, diseños varios. • Composiciones planas sobre redes geométricas básicas. • Consolidación de los conceptos elementales de la geometría. • Práctica en el manejo del instrumental propio del dibujo técnico. • Trazado de rectas paralelas y perpendiculares con regla y compás o con plantillas. Trazado de ángulos. • Trazado de la circunferencia y sus elementos. Arco capaz. • Trazado de división de circunferencia en partes iguales. • Realización de construcciones de polígonos regulares y estrellados. • Realización de formas planas formadas por arcos enlazados: espirales, óvalos y ovoides. • Realización de dibujos o composiciones con tangencias. • Práctica de la división de un segmento en partes iguales. • Comprobación de las relaciones de medida entre formas semejantes. • Construcción de figuras simétricas, giradas, semejantes, equivalentes, homotéticas, homólogas y afines.. • Construcción de curvas cónicas: elipse, parábola e hipérbola. • Realización de figuras a diferentes escalas. • Trazado de las vistas y acotación normalizada de piezas industriales y arquitectónicas. • Representar puntos, rectas y planos en el sistema diédrico. • Representar intersecciones, posiciones relativas y distancias en el sistema diédrico. • Representar el abatimiento de un plano en el sistema diédrico. • Representar figuras geométricas apoyadas en planos oblicuos. • Representar vista en los distintos sistemas. • Representar cuerpos con caras planas y de revolución en perspectiva isométrica y caballera. • Estudio de los elementos fundamentales de la perspectiva cónica. • Realización de figuras en perspectiva cónica frontal. • Realización de figuras en perspectiva cónica oblicua.
2º BACHILLERATO	• Resolver trazados geométricos con las herramientas básicas del dibujo técnico, sobre soporte de papel,. • Práctica en el manejo del instrumental propio del dibujo técnico. • Reproducir figuras geométricas considerando las reglas establecidas para ello.

	• Haciendo uso del trazado geométrico, diseños varios. • Composiciones planas sobre redes geométricas básicas. • Consolidación de los conceptos elementales de la geometría. • Trazado de rectas paralelas y perpendiculares con regla y compás o con plantillas. Trazado de ángulos. • Trazado de la circunferencia y sus elementos. Arco capaz. • Trazado y división de la circunferencia en partes iguales. • Realización de construcciones de polígonos regulares y estrellados. • Trazado sección áurea y espiral áurea. • Realización de formas planas formadas por arcos enlazados: espirales, envolventes, curvas cíclicas. • Realización de dibujos o composiciones con tangencias. • Práctica de la división de un segmento en partes iguales, proporcionales. • Trazado de media, tercera, cuarta proporcional • Comprobación de las relaciones de medida entre formas semejantes. • Construcción de figuras simétricas, giradas, semejantes, equivalentes, homotéticas, homólogas, afines e inversas. • Construcción de curvas cónicas: elipse, parábola e hipérbola. • Trazado de rectas tangentes a curvas cónicas. • Realización de figuras a diferentes escalas. • Aplicación de la normalización a todas representaciones. • Estudio de los elementos fundamentales del sistema diédrico. • Representar puntos, rectas y planos en el sistema diédrico. • Representar intersecciones, posiciones relativas y distancias en el sistema diédrico. • Representar abatimientos, giros y cambios de plano en el sistema diédrico. • Representar cuerpos geométricos apoyados en planos oblicuos. • Representar cuerpos geométricos seccionados por planos oblicuos. • Representar desarrollos de cuerpos geométricos • Trazado de las vistas y acotación normalizada de piezas industriales y arquitectónicas. • Estudio de los elementos fundamentales de la perspectiva axonométrica. • Representar cuerpos con caras planas, de revolución y soportes industriales en perspectiva isométrica y caballera. • Estudio de los elementos fundamentales de la perspectiva cónica.

	• Realización de figuras en perspectiva cónica frontal. • Realización de figuras en perspectiva cónica oblicua.

9. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE

La calificación global asignada al alumnado de 1º Bachillerato se obtiene como resultado de valorar los objetivos de etapa, las competencias claves, las competencias específicas y los criterios evaluación.

La calificación global asignada al alumnado de 2º Bachillerato se obtiene como resultado de valorar los objetivos generales, las competencias claves, los criterios evaluación.

La evaluación a lo largo del curso será continua, realizando un balance de la misma coincidiendo con los periodos asignados para las evaluaciones iniciales y trimestrales, aprobados en proyecto de centro. Será fundamentalmente formativa, dándole más importancia al proceso que al resultado.

La evaluación, debe proporcionar información sobre la evolución a lo largo de la etapa de las capacidades de observación, memoria visual, expresión, sentido estético, así como del conocimiento y destreza en el uso del vocabulario, técnicas, materiales y conceptos específicos del área.

El proceso evaluador, consecuentemente, contempla una primera fase de diagnóstico (exploración inicial) que tienda a identificar la situación inicial del alumnado en relación con las competencias que se pretenden alcanzar. Los resultados de dicha fase será el punto de partida para la elaboración de la programación.

A partir de esta fase inicial, el proceso debe revestir un carácter cualitativo y explicativo, e interpretar todos aquellos datos e informaciones que permitan entender y valorar la evolución experimentada en los esquemas de conocimiento de los alumnos.

9.1. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE 1º DE BACHILLERATO.

En el curso de 1º de Bachillerato, los criterios de evaluación han de ser medibles, por lo que se han de establecer mecanismos objetivos de observación de las acciones que describen, así como indicadores claros, que permitan conocer el grado de desempeño de cada criterio. Para ello, se establecerán indicadores de logro de los criterios, en soportes tipo rúbrica. Los grados o indicadores de desempeño de los criterios de evaluación de los cursos impares de esta etapa se habrán de ajustar a las graduaciones de insuficiente (del 1 al 4), suficiente (del 5 al 6), bien (entre el 6 y el 7), notable (entre el 7 y el 8) y sobresaliente (entre el 9 y el 10).

Estos indicadores del grado de desarrollo de los criterios de evaluación o descriptores deberán ser concretados en las programaciones didácticas y matizados en base a la evaluación inicial del alumnado y de su contexto. Los indicadores deberán reflejar los procesos cognitivos y contextos de

aplicación, que están referidos en cada criterio de evaluación.

En este curso, la totalidad de los criterios de evaluación contribuyen en la misma medida, al grado de desarrollo de la competencia específica, por lo que tendrán el mismo valor a la hora de determinar el grado de desarrollo de la misma.

- **INDICADORES DE LOGRO RÚBRICA 1º BACHILLERATO.**

Competencia específica	**Criterios de evaluación**	**Insuficiente (1,2,3 y 4)**	**Suficiente (5)**	**Bien (6)**	**Notable (7 y 8)**	**Sobresaliente (9 y 10)**
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	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.	No analiza las relaciones matemáticas en el dibujo geométrico y no emplea el vocabulario adecuado ni lo valora.	Analiza mínimamente las relaciones matemáticas en el dibujo geométrico, pero no emplea el vocabulario adecuado ni lo valora.	Analiza bien las relaciones matemáticas en el dibujo geométrico y emplea de forma básica el vocabulario adecuado y lo valora.	Analiza de forma considerable las relaciones matemáticas en el dibujo geométrico y emplea el vocabulario adecuado y lo valora en gran medida.	Analiza correctamente las relaciones matemáticas en el dibujo geométrico y emplea de forma adecuada el vocabulario adecuado y lo valora en gran medida.
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos	No soluciona gráficamente los cálculos matemáticos ni las	Soluciona, gráficamente, de forma	Soluciona, gráficamente, de	Soluciona, gráficamente, de forma	Soluciona perfectamente de forma gráfica, los cálculos

problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, mostrando interés por la precisión, claridad en su lectura y limpieza.	transformaciones sin aplicar los conceptos de la geometría plana. No tiene precisión ni claridad en sus ejecuciones.	básica los cálculos matemáticos y las transformaciones aplicando los conceptos de la geometría plana. No tiene mucha precisión ni claridad en sus ejecuciones.	forma buena los cálculos matemáticos y las transformaciones aplicando los conceptos de la geometría plana. Tiene precisión, pero poca claridad en sus ejecuciones.	considerable los cálculos matemáticos y las transformaciones aplicando los conceptos de la geometría plana. Tiene precisión y claridad en sus ejecuciones.	matemáticos y las transformaciones aplicando los conceptos de la geometría plana. Tiene mucha precisión y claridad en sus ejecuciones.
	2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza	No traza gráficamente las construcciones poligonales. No tiene precisión ni claridad en sus ejecuciones.	Traza gráficamente las construcciones poligonales a un nivel bajo. No tiene mucha precisión ni claridad en sus ejecuciones.	Traza gráficamente bien las construcciones poligonales. Tiene precisión, pero poca claridad en sus ejecuciones.	Traza gráficamente de forma considerable las construcciones poligonales. Tiene precisión y claridad en sus ejecuciones	Traza perfectamente gráficamente de forma las construcciones poligonales. Tiene mucha precisión y claridad en sus ejecuciones

	2.3. Resolver gráficamente tangencias y enlaces, y trazar curvas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	No resuelve graficamente tangencias ni enlaces. No aplica las propiedades.	Resuelve graficamente de forma básica las tangencias y enlaces. Aplica básicamente las propiedades.	Resuelve graficamente las tangencias y enlaces. Aplica las propiedades	Resuelve graficamente de forma considerable las tangencias y enlaces. Aplica muy bien las propiedades	Resuelve graficamente y de forma resolutiva y perfecta las tangencias y enlaces. Aplica muy bien las propiedades
3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	3.1 Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	No puede representar los elementos en sistema diédrico, ni sabe relacionarlos.	Puede representar los elementos en sistema diédrico con mucho esfuerzo, pero no sabe relacionarlos.	Puede representar los elementos en sistema diédrico , y sabe relacionarlos.	Puede representar los elementos en sistema diédrico de manera adecuada , y sabe relacionarlos tanto en 2D como en 3D.	Representa los elementos en sistema diédrico de manera perfecta, y sabe relacionarlos entre ellos tanto en 2D como en 3D
	3.2. Definir elementos y figuras planas, superficies y sólidos geométricos sencillos en sistemas axonométricos, valorando su importancia como métodos de representación espacial	No puede definir figuras planas, ni superficies, ni sólidos en el sistema axonométrico.	Puede definir con mucha dificultad figuras planas, superficies, sólidos en el sistema axonométrico.	Puede definir bien figuras planas , superficies, sólidos en el sistema axonométrico.	Puede definir correctamente figuras planas, superficies, sólidos en el sistema axonométrico. Y lo relaciona con otros sistemas de representación.	Puede definir perfectamente y con rigurosidad figuras planas, superficies, sólidos en el sistema axonométrico. Y lo relaciona habitualmente con otros sistemas de representación

	3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados, haciendo uso de sus fundamentos.	No es capaz de representar ni interpretar los elementos básicos en el sistema de planos acotados. No sabe hacer uso de sus fundamentos.	Es capaz de representar e interpretar los elementos básicos en el sistema de planos acotados con esfuerzo. Sabe hacer uso de sus fundamentos mínimamente.	Es capaz de representar e interpretar bien los elementos básicos en el sistema de planos acotados. Sabe hacer uso de sus fundamentos mínimamente.	Es capaz de representar e interpretar correctamente los elementos básicos en el sistema de planos acotados. Sabe hacer uso de sus fundamentos.	Es capaz de representar e interpretar perfectamente los elementos básicos en el sistema de planos acotados. Sabe hacer uso de sus fundamentos de manera correcta.
	3.4. Dibujar puntos, elementos lineales, planos, superficies y sólidos geométricos en el espacio, empleando la perspectiva cónica.	No sabe dibujar los elementos en perspectiva cónica.	Sabe dibujar mínimamente los elementos en perspectiva cónica.	Sabe dibujar los elementos en perspectiva cónica.	Sabe dibujar correctamente los elementos en perspectiva cónica.	Sabe dibujar los elementos perfectamente en perspectiva cónica de manera muy resolutiva entendiendo todo a la perfección.
	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de	No valora el rigor gráfico ni la claridad en la ejecución de sus trabajos.	Valora mínimamente el rigor gráfico, pero no la claridad	Valora el rigor gráfico y la clarida d en la	Valora mucho el rigor gráfico y la claridad en la	Valora muchísimo el rigor gráfico y la claridad en la ejecución de sus trabajos, teniendo

	resolución y construcción gráfica.		en la ejecución de sus trabajos.	ejecución de sus trabajo s.	ejecución de sus trabajos.	siempre buena presencia.
	3.6. Relacionar los fundamentos y características de los diferentes sistemas de representación entre sí y con sus posibles aplicaciones, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la finalidad y el campo de aplicación de cada uno de ellos.	No relaciona los fundamentos ni las características sde los distintos sistemas de representación. No es capaz de identificar las funciones y finalidades de cada uno.	Relaciona mínimamente los fundamentos y las características de los distintos sistemas de representación. Es capaz de identificar las funciones y finalidades de cada uno.	Relaciona los fundamentos y las características de los distintos sistemas de representación. Es capaz de identificar las funciones y finalidades de cada uno a veces.	Relaciona los fundamentos y las características de los distintos sistemas de representación correctamente. Es capaz de identificar las funciones y finalidades de cada uno habitualmente.	Relaciona los fundamentos y las características de los distintos sistemas de representación perfectamentetamente. Es capaz de identificar las funciones y finalidades de cada uno siempre.
4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos	4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y	No documenta objetos básicos mediante vistas acotadas ni usa la normativa UNE e ISO. No valora el uso de un lenguaje común.	Documenta objetos básicos mediante vistas acotadas y usa la normativa UNE e ISO con mucho esfuerzo. No valora el uso de un	Documenta bien objetos básicos mediante vistas acotadas y usa la norma tiva	Documenta correctamente objetos básicos mediante vistas acotadas y usa la normativa UNE e ISO con mucho esfuerzo.	Documenta de manera resolutiva los objetos básicos mediante vistas acotadas y usa la normativa UNE e ISO con mucho esfuerzo. Valora mucho el uso de un lenguaje común.

e ingenieriles.	formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.		lenguaje común.	UNE e ISO con mucho esfuerzo. Valora el uso de un lenguaje común.	Valora el uso de un lenguaje común.	
	4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	No sabe hacer croquis o bocetos para reflexionar acerca de sus actividades y posibles indagaciones para sus procesos de trabajo.	Sabe hacer croquis o bocetos para reflexionar acerca de sus actividades y posibles indagaciones para sus procesos de trabajo, pero le cuesta entenderlo.	Sabe hacer bien croquis o bocetos para reflexionar acerca de sus actividades y posibles indagaciones para sus procesos de trabajo.	Sabe hacer correctamente, y los emplea habitualmente, croquis o bocetos para reflexionar acerca de sus actividades y posibles indagaciones para sus procesos de trabajo.	Sabe hacer correctamente, y los emplea siempre, croquis o bocetos para reflexionar acerca de sus actividades y posibles indagaciones para sus procesos de trabajo.
5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	No sabe crear figuras planas ni tridimensionales en programas adecuados, ni sabe usar las herramientas. No sabe usar las técnicas asociadas.	Sabe crear figuras planas y tridimensionales en programas adecuados basicamente, sabe usar las herramien	Sabe crear bien figuras planas y tridimensionales en programas adecuados, sabe	Sabe crear correctamente figuras planas y tridimensionales en programas adecuados, sabe usar las	Sabe crear correctamente figuras planas y tridimensionales en programas adecuados, sabe usar las herramientas, y muy bien las técnicas asociadas.

individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones			tas, pero no las técnicas asociadas.	usar las herramientas, pero y las técnicas asociadas.	herramientas, y las técnicas asociadas.	
	5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones, aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo	No puede recrear virtualmente piezas en tres dimensiones, no es capaz de aplicar las operaciones algebraicas primitivas, ni sabe trabajar en grupo, se pierde.	Puede recrear virtualmente piezas en tres dimensiones, es capaz de aplicar las operaciones algebraicas primitivas, pero se pierde a la hora de trabajar en grupo, se pierde.	Puede recrear virtualmente piezas en tres dimensiones, es capaz de aplicar las operaciones algebraicas primitivas, puede trabajar en grupo.	Puede recrear virtualmente piezas en tres dimensiones correctamente, es capaz de aplicar las operaciones algebraicas primitivas, puede trabajar en grupo, además siempre aporta ideas resolutivas.	Puede recrear virtualmente piezas en tres dimensiones perfectamente, es capaz de aplicar las operaciones algebraicas primitivas de manera correcta, puede trabajar en grupo, además siempre aporta ideas resolutivas y sus ideas siempre son válidas.

9.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE 2º BACHILLERATO

Calificación global de evaluación

- La nota del trimestre será la media aritmética de las notas de los criterios evaluados durante el desarrollo de las diferentes unidades trabajadas hasta la fecha. Si hay criterios no superados, se tendrán que recuperar en el siguiente trimestre.
- Cada criterio podrá evaluarse con uno o varios instrumentos.
- Cuando un criterio se evalúe varias veces en un trimestre o con diferentes instrumentos de evaluación, se hará la nota media de las diferentes notas.
- En los trimestres siguientes se irán acumulando las notas de los criterios evaluados en

trimestres anteriores.

- Se realizarán un mínimo de dos exámenes por trimestre. Los ejercicios y problemas abarcarán los bloques temáticos que el profesor/a considere oportunos en función del perfil del grupo y de la secuenciación de la programación a los tiempos previstos. Cada control será evaluado con un total de 10 puntos.

- **Recuperación:** se informará a los alumnos/as de forma individualizada de los apartados anteriores que no hayan alcanzado los mínimos y consistirá, bien en la realización de una prueba donde se incluyan los bloques desarrollados durante la evaluación, o bien en la realización de las actividades o trabajos no aprobados, o no entregados, o ambos apartados según cada alumno. Finalmente se aplicarán los criterios de calificación anteriormente expuestos.

Calificación convocatoria ordinaria:

- La nota final estará determinada por la media aritmética de los criterios de evaluación.
- Se considerará como evaluación positiva cuando el alumnado supera los objetivos y alcanza dichos criterios obteniendo una calificación mínima de 5 sobre 10.

Calificación convocatoria extraordinaria: los alumnos con una calificación inferior a cinco puntos en junio, tendrán una convocatoria extraordinaria en el mes de junio(2º bachillerato) o de septiembre (1º bachillerato), que consistirá en lo que se le indique en su plan individual de recuperación, que se entregará junto a las calificaciones finales de junio. La calificación final de la convocatoria de septiembre se obtendrá con los mismos criterios que se aplicaron para la calificación final de junio. Si el alumno no se presentara, su calificación en septiembre será de No Presentado (NP).

10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La programación que se presenta trata de ser lo suficientemente flexible para desarrollar una enseñanza individualizada. Para ello contempla, desde diversos ángulos, la posibilidad de atender a los distintos niveles de conocimiento y circunstancias que puedan presentarse en un mismo grupo.

Esta atención a la diversidad se contempla en tres planos: la programación, la metodología y las actividades de refuerzo y ampliación.

- **Atención a la diversidad en la programación:**

La materia de dibujo técnico 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 alto nivel de comprensión espacial o un nivel de ejecución muy especializado.

Teniendo en cuenta que no todos los alumnos adquieren al mismo tiempo y con la misma intensidad los contenidos tratados, la programación está 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, bien a lo largo del curso o en años posteriores.

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

- **Atención a la diversidad en la metodología:**

La metodología y las estrategias didácticas concretas que se aplican en el aula también contemplan la diversidad de los alumnos. Las estrategias afectan fundamentalmente a la enseñanza de los conceptos y a los diferentes niveles de dificultades en las propuestas de actividades.

- **Actividades de refuerzo y ampliación:**

Las actividades de refuerzo son actividades sencillas con las que el alumno puede repasar y trabajar conceptos, aplicar técnicas y afianzar destrezas. Por tanto, estas actividades son particularmente interesantes en los casos en los que conviene reforzar el aprendizaje de los alumnos con dificultades.

Las actividades de ampliación plantean la aplicación de conceptos, procedimientos y actitudes de forma adecuada a aquellos alumnos y alumnas adelantados.

El alumno repetidor, independientemente del nivel donde se encuentre matriculado, no tendrá ninguna consideración especial en cuanto a la programación que tiene que seguir durante el curso.

10. 1. PENDIENTES

Respecto al alumnado de 2º Bachillerato con la asignatura de Dibujo Técnico I pendiente, el Departamento elaborará unos exámenes trimestrales que realizará el profesor de Dibujo Técnico II que le imparta clase en 2º de Bachillerato y en su defecto el departamento y serán evaluados en la sección correspondiente.

11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Este tipo de actividades refuerza los siguientes objetivos:

- APRENDER viendo, observando, gozando con la experiencia directa. Una imagen vale más que mil palabras.

- INTEGRAR comprensiones globales que ayuden a la deducción de concepto y construcción de esquemas mentales.
- CONSOLIDAR Y REFORZAR los conocimientos alcanzados y que por naturaleza pudieran olvidarse pronto.
- EXTENDER las situaciones a la que aplicar los conocimientos adquiridos.
- RELACIONAR los conceptos asimilados con las demás áreas de actuación de las actividades humanas.
- CONVIVIR estrechando relaciones, intercambiando opiniones, experimentando emociones, etc.

Título de la actividad: Jornadas de puertas abiertas Escuela Técnica Superior Ingenieros
Alumnado al que se dirige: 2º Bachillerato
Objetivos de la Actividad en relación con la materia: Conocer las instalaciones y funcionamiento de la escuela universitaria
Calendario: Febrero 2023
Profesorado responsable: Ana Cabezas Gómez y Pablo Luis Carmona Enjolras
Presupuesto y financiación: Alumnado interesado

Título de la actividad: Visita a construcciones aeronáuticas CASA.
Alumnado al que se dirige: 1º Bachillerato
Objetivos de la Actividad en relación con la materia: Conocer las instalaciones y funcionamiento.
Calendario: 2ª Evaluación
Profesorado responsable: Ana Cabezas Gómez y Pablo Luis Carmona Enjolras
Título de la actividad: Visita Caixa –Forum
Alumnado al que se dirige: 1º Bachillerato
Objetivos de la Actividad en relación con la materia: Conocer las exposiciones sobre temas relacionados con nuestra asignatura.

Calendario: 2ª Evaluación
Profesorado responsable: Ana Cabezas Gómez y Pablo Luis Carmona Enjolras
Presupuesto y financiación: Alumnado interesados.

12. RECURSOS

Recursos informáticos	El departamento y el aula de dibujo técnico cuentan actualmente con un equipo informático compuesto por un ordenador, proyector, pantalla, tarjeta gráfica y altavoces. También se dispone de direcciones de libros de texto digitales así como de direcciones web como: http://distritounicoandaluz.cice.junta-andalucia.es/g_b_examenes_anteriores.php http://www.ujaen.es/serv/acceso/selectividad/orientaciones.htm http://www.publicatuslibros.com/bibliotec/libro/dibujo-tecnico-examenesde-selcetividad-tomo/ http://www.publicatuslibros.com/bibliotec/libro/dibujo-tecnico-examenesde-selectividad-tomo/ http://www.publicatuslibros.com/bibliotec/libro/dibujo-tecnico-examenesde-la-selectividad-t/ http://ntic.educacion.es/v5/web/profesores/asignaturas http://concurso.cnice.mec.es/cnice2005/11_ejercicios_de_dibujo_tecnico/curso/index.html http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2009/tangenciaspor_jac/cd_2/index.html http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2008/laboratorio_virtual_sistema_diedrico/index.ht http://www.educacionplastica.net/MenuDie.htm http://www.miajas.com/Dibujo.asp http://trazoide.com/forum/ http://trazoide.com/introduccion-3.html http://almez.pntic.mec.es/~ssar0003/proyecciones.html http://palmera.pntic.mec.es/~jcuadr2/conica/

	http://www.terra.es/personal8/jcuadr2/norma/index2.htm
Libros de consulta, Diccionarios	Biblioteca del centro del centro y del departamento de Dibujo.
Material fungible	El aula cuenta con recursos propios como, compases, reglas, juegos de plantillas.
Otros materiales	El alumno debe contar con un material propio y conocer las características de cada uno de ellos mediante la experimentación. Siempre surgen nuevas formas de uso, por lo que debemos promover la investigación en búsqueda de la expresividad individual.
Otros recursos	Tanto el temario teórico relativo a los contenidos a tratar en cada unidad didáctica como las láminas se encuentran en la plataforma o se envían personalmente al alumno en documento PDF o cualquier otro de fácil acceso para su descarga.

13. PROCEDIMIENTO DE REVISIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

Posteriormente a cada evaluación, se analiza y valora en reunión de departamento, los resultados académicos obtenidos por el alumnado al finalizar cada evaluación.

Se valora también el cumplimiento de la programación didáctica prevista para el periodo analizado y se ajusta para cada grupo de alumnos donde se haya producido tal desajuste, teniendo siempre en cuenta el perfil del grupo.

Se relacionan los motivos que hayan podido existir en el incumplimiento de la programación prevista.

Se concluye con una relación de medidas de obligado cumplimiento para todos los miembros del departamento.

Finalmente se emite un informe donde quede constancia de todos los acuerdos y modificaciones que afecte a la programación de departamento.

- **Modelo Informe análisis de resultados académicos**

Nombre Profesor	Materia	Grupo	Programación impartida sobre la programada (%)	En su caso, motivos del incumplimiento de la programación	En su caso, medidas que se aplicarán