

**DEPARTAMENTO DE DIBUJO**  
**PROGRAMACIÓN CURSO 23-24**  
**I.E.S. GREGORIO MARAÑÓN**  
**CAMINOMORISCO**

**1.MIEMBROS Y ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO**

**2.MARCO LEGAL**

ESO

---

**3.DESARROLLO CURRICULAR PARA LA ESO: 3.1 COMPETENCIAS CLAVE-PERFIL DE SALIDA**

**3.2 DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE**

**4.OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA**

EPVYA (1º-3º ESO)

---

**1.INTRODUCCIÓN**

**2.CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA AL DESARROLLO DE TEMAS TRANSVERSALES**

**3.CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS CLAVE**

**4.GRADO DE CONSECUCCIÓN DE LA MATERIA EN LOS OBJETIVOS DE ETAPA**

**5.COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

**6. EVALUACIÓN 6.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**6.2 VINCULACIÓN CRITERIOS DE EVALUACIÓN CON DESCRIPTORES DE COMPETENCIAS CLAVE**

**6.3 CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN**

**6.4 MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN INICIAL**

**6.5 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

**7.SABERES BÁSICOS . TEMPORALIZACIÓN**

**8.RELACIÓN ENTRE DESCRIPTORES DE COMPETENCIAS CLAVE, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS**

**9.SITUACIONES DE APRENDIZAJE**

EXPRESIÓN ARTÍSTICA (4º ESO)

---

**5.COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

**6.EVALUACIÓN 6.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**6.2 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

**6.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

**7.SABERES BÁSICOS**

**8.RELACIÓN ENTRE DESCRIPTORES DE COMPETENCIAS CLAVE, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS**

**9.SITUACIONES DE APRENDIZAJE**

BACHILLERATO DT

---

**3. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE-PERFIL DE SALIDA**

**4.COMPETENCIAS CLAVE**

**5.OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA**

**6.COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

**7.SABERES BÁSICOS**

**8.EVALUACIÓN 8.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**8.2 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

**8.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

**9.RELACIÓN ENTRE DESCRIPTORES DE COMPETENCIAS CLAVE, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS**

**10.SITUACIONES DE APRENDIZAJE**

**11.METODOLOGÍA**

**12.ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

**13.TRANSVERSALIDAD**

**14.ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS**

## 1.MIEMBROS Y ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO

El Departamento de Dibujo del I.E.S. Gregorio Marañón de Caminomorisco, en el curso 2023/2024 está constituido por dos profesoras, Marta Abaurrea Oroz y Ariadna González Hidalgo.

*Marta Abaurrea Oroz*, jefa de Departamento, impartirá en este curso, clases de Expresión Artística en 4º ESO a los grupos de 4ºB y 2º Diversificación. En Bachillerato, Dibujo Técnico I ( 1ºBach A) y Dibujo Técnico II( 2ºBach A). Además, impartirá en Ámbito Práctico en 1º de Diversificación.

*Ariadna González Hidalgo*, impartirá en este curso, clases de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 1º de E.S.O a grupos A, B y C. Educación Plástica Visual y Audiovisual en 3º de E.S.O. grupos A,B y C. Educación Plástica visual y audiovisual en 1º Diversificación. Además, asume 3 horas de Atención educativa.

## 2.MARCO LEGAL

La presente Programación para el curso 23/24 se desarrolla teniendo en cuenta el inicio de la implantación de la LOMLOE para los cursos pares. Por lo que en este curso queda ya la programación completa según LOMLOE.

En el siguiente cuadro se especifica la legislación vigente a partir de las cuales desarrollamos dicha programación.

LEY ORGÁNICA 2/2006 de 3 de mayo <b>LOE</b>			
MODIFICACIONES LOE	LEY ORGÁNICA 3/20 20 de 29 de diciembre <b>LOMLOE</b>		
	DIVERSIFICACIÓN	ESO	BACHILLERATO
ESTATAL	REAL DECRETO 217/2022 de 29 de marzo		REAL DECRETO 243/2022 de 5 de abril
AUTONÓMICO	Orden de 24 de marzo de 2023	DECRETO 110/2022 de 22 de agosto	DECRETO 109/2022 de 22 de agosto
CURSOS	1º DIVER-2º DIVER	1ºESO-3ºESO-4ºESO-1ºBACH-2ºBACH	

### 3. DESARROLLO CURRICULAR PARA LA ESO

El **Perfil de salida** del alumnado al término de la enseñanza básica es la herramienta en la que se concretan los principios y los fines del sistema educativo español. El Perfil identifica y define, en conexión con los retos del siglo XXI, las competencias clave que se espera que los alumnos y alumnas hayan desarrollado al completar esta fase de su itinerario formativo.

La vinculación entre **competencias clave y retos del siglo XXI** es la que dará sentido a los aprendizajes, al acercar la escuela a situaciones, cuestiones y problemas reales de la vida cotidiana, lo que, a su vez, proporcionará el necesario punto de apoyo para favorecer situaciones de aprendizaje significativas y relevantes, tanto para el alumnado como para el personal docente. Se quiere garantizar que todo alumno o alumna que supere con éxito la enseñanza básica y, por tanto, alcance el Perfil de salida sepa activar los aprendizajes adquiridos para responder a los principales desafíos a los que deberá hacer frente a lo largo de su vida:

— Desarrollar una actitud responsable a partir de la **toma de conciencia de la degradación del medioambiente y del maltrato animal** basada en el conocimiento de las causas que los provocan, agravan o mejoran, desde una visión sistémica, tanto local como global.

— Identificar los diferentes aspectos relacionados con el **consumo responsable**, valorando sus repercusiones sobre el bien individual y el común, juzgando críticamente las necesidades y los excesos y ejerciendo un control social frente a la vulneración de sus derechos.

— Desarrollar **estilos de vida saludable** a partir de la comprensión del funcionamiento del organismo y la reflexión crítica sobre los factores internos y externos que inciden en ella, asumiendo la responsabilidad personal y social en el cuidado propio y en el cuidado de las demás personas, así como en la promoción de la salud pública.

— Desarrollar un **espíritu crítico, empático y proactivo** para detectar situaciones de inequidad y exclusión a partir de la comprensión de las causas complejas que las originan.

— Entender los conflictos como elementos connaturales a la vida en sociedad que deben resolverse de manera **pacífica**.

— Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular las de la cultura en la **era digital**, evaluando sus beneficios y riesgos y haciendo un uso ético y responsable que contribuya a la mejora de la calidad de vida personal y colectiva.

— **Aceptar la incertidumbre como una oportunidad** para articular respuestas más creativas, aprendiendo a manejar la ansiedad que puede llevar aparejada.

— Cooperar y convivir en **sociedades abiertas y cambiantes**, valorando la diversidad personal y cultural como fuente de riqueza e interesándose por otras lenguas y culturas.

— Sentirse parte de un **proyecto colectivo**, tanto en el ámbito local como en el global, desarrollando empatía y generosidad.

— Desarrollar las habilidades que le permitan **seguir aprendiendo a lo largo de la vida**, desde la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo y la valoración crítica de los riesgos y beneficios de este último.

### 3.1 COMPETENCIAS CLAVE

**Las competencias clave** que se recogen en el Perfil de salida son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias con los retos y desafíos del siglo XXI, con los principios y fines del sistema educativo establecidos en la LOE y con el contexto escolar, ya que la Recomendación se refiere al aprendizaje permanente que debe producirse a lo largo de toda la vida, mientras que el Perfil remite a un momento preciso y limitado del desarrollo personal, social y formativo del alumnado: la etapa de la enseñanza básica.

Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y los objetivos previstos en la LOMLOE para las distintas etapas educativas está vinculada a la adquisición y al desarrollo de las competencias clave recogidas en este Perfil de salida, y que son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia plurilingüe
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería
- Competencia digital
- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia ciudadana
- Competencia emprendedora
- Competencia en conciencia y expresión culturales

### 3.2 DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

**Los descriptores operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada área, ámbito o materia.** Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegiarse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el Perfil de salida y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa.

#### **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

### **Competencia plurilingüe (CP)**

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

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

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

### **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)**

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

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medioambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

### **Competencia digital (CD)**

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

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

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

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

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

### **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**

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

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

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

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

### **Competencia ciudadana (CC)**

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

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

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

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

### **Competencia emprendedora (CE)**

CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.

CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

### **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**

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

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

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

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



#### **4.OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA**

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

- a)** Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo
- b)** Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo tanto individual como en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas de aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c)** Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d)** Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e)** Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para adquirir, con sentido crítico, nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f)** Concebir el conocimiento científico como un saber integrado que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g)** Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h)** Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i)** Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j)** Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura e historia propias y las de otros, así como el patrimonio artístico y cultural, en especial el de nuestra comunidad.
- k)** Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medioambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l)** Apreiciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

# EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º Y 3º ESO

## 1. INTRODUCCIÓN:

Educación plástica visual y audiovisual es una asignatura obligatoria para todo el alumnado en los 1º y 3º de la ESO. En 1º contamos con 3 horas lectivas a la semana y en 3º contamos con 2 horas semanales.

**La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene dos propósitos** fundamentales.

El primero es el de **formar en el desarrollo de capacidades creativas**. Crear consiste en idear, por ejemplo, formas, estructuras, escritos, dibujos o composiciones musicales nuevas, utilizando elementos ya conocidos. Los procesos de creación son posibles en cualquier campo de conocimiento. Por ello el aprendizaje de técnicas creativas que permiten crear formas artísticas es útil para ser desarrollado en otros procesos.

El segundo propósito es el de **formar en la comprensión y elaboración de mensajes visuales y audiovisuales**. Percibir mensajes no significa comprenderlos. El lenguaje visual tiene códigos que deben ser aprendidos. En un mundo en el que se transmiten millones de mensajes visuales por minuto se hace necesario entender cómo están diseñados para ser capaces de descubrir las intenciones últimas de los creadores. Si no, la posibilidad de malentendidos se incrementa hasta convertirse en un problema social. Comprender a los demás es una necesidad que no se puede desatender.

Las artes han tenido entre sus funciones la de **proporcionar formas de expresión personal**. Los seres humanos tenemos la necesidad de comunicar nuestras preocupaciones, nuestras obsesiones, nuestros miedos y nuestras alegrías. Para expresarnos utilizamos distintos tipos de lenguaje y el de las artes visuales es muy útil por ser universal, ya que personas de distintos países y que hablen lenguas distintas se pueden emocionar al presenciar una obra artística.

Toda persona tiene el derecho de recibir una formación adecuada que le permita expresarse de forma clara usando distintos instrumentos y medios. Por ello, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la consecución de los objetivos de la Educación Básica formando al alumnado en el aprendizaje de los códigos del lenguaje basado en la percepción visual. El conocimiento del lenguaje visual desarrolla la capacidad creativa y expresiva del alumnado. Asimismo permite una mejor comprensión del mundo que nos rodea y aumenta la independencia, la autoestima y la capacidad del alumnado para analizar y disfrutar de lo que ve y percibe con otros sentidos.

Al final de esa etapa, el alumnado debe ser capaz de hacer y manipular fotografías de forma básica, usar la escuadra, el cartabón y el compás para hacer paralelas y perpendiculares, ángulos, sumas y rectas y mediatriz de segmentos, polígonos y estrellas. Además sabrá hacer mezclas de colores, utilizar texturas táctiles y visuales, hacer ilustraciones, carteles, cómics y volúmenes sencillos. Asimismo, debe poder reconocer los procesos de elaboración del cine de animación y valorar el patrimonio cultural.

Dando continuidad a esas habilidades, el alumnado de ESO al final de la etapa debe ser capaz de realizar ilustraciones con distintas técnicas, diseñar mensajes visuales, conociendo las posibilidades compositivas y combinativas del uso de la línea, el color, la luz, las texturas, el uso de texto e imagen, ya sea esta una fotografía o una ilustración, interrelacionados en la misma composición. Del mismo modo, conocerá las técnicas del lenguaje fotográfico y cinematográfico, y será capaz de diseñar y modificar imágenes con programas informáticos, representar formas geométricas bidimensionales y tridimensionales en varios sistemas de representación y utilizar técnicas de modelado y ensamblaje.

## **2. CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA AL DESARROLLO DE LOS TEMAS TRANSVERSALES**

Estos elementos se establecen en el artículo 11 del Decreto 110/2022, por el que se establece el currículo de la ESO en Extremadura. Se encuentran bajo el nombre de principios pedagógicos.

Enfoques didácticos para trabajar los diferentes principios pedagógicos.

**1. La comprensión lectora. 2. La expresión oral y escrita.** Se trabajarán a través de la lectura y comentario de textos escritos, fundamentalmente sobre arte. Además a lo largo del curso deberán de realizar infografías, trabajos escritos y presentaciones que implicarán no sólo comprender conceptos e ideas sino además saber expresarlos a través del lenguaje verbal.

**3. La comunicación audiovisual y la competencia digital:** Los alumnos deberán de enfrentarse al uso de las nuevas tecnologías a través del comentario de vídeos y su elaboración, tratamiento de imágenes, animaciones, etc., visualización de anuncios...

**4. El emprendimiento social y empresarial y el fomento del espíritu crítico y científico:** Los alumnos trabajarán la relación entre ciencia y arte, desde Leonardo da Vinci hasta los trazados de dibujo técnico de ingeniería en la actualidad.

**6. La educación emocional y en valores y el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.** Las emociones, su comprensión y expresión son uno de los temas principales del arte. Los alumnos deberán de aprender a expresar sus emociones e ideas de forma respetuosa, tanto de forma verbal a través de presentaciones y ensayos, como a través de la creación artística. Deberán trabajar actitudes como la empatía, ayudar a los compañeros o compartir materiales.

**7. La igualdad de género:** El arte, la publicidad, los videojuegos e incluso las redes sociales están llenos de estereotipos de toda clase, incluidos los roles asociados al género. Los alumnos se impregnan de estas ideas a través de las imágenes sin ser muchas veces conscientes de su poder persuasivo. Necesitan desarrollar un pensamiento crítico frente a las imágenes para poder combatir su influencia.

**8. La creatividad y formación estética:** La creatividad es el eje principal de la asignatura. El profesor no le dice al alumno qué hacer sino cómo desarrollar sus ideas y proyectos. A lo largo del curso el alumno aprenderá a través de la resolución de problemas y retos planteados por el profesor, para los cuales no existe una solución específica ni cerrada. El alumno desarrollará su visión estética, pues para poder crear e interpretar el mundo es necesario aprender a mirar y a reflexionar con ojos diferentes a los acostumbrados.

**9. Educación para la salud y salud afectivo-sexual:** Es necesario fomentar la salud física y mental pues es necesario llevar una vida saludable. Desde la asignatura se fomentarán hábitos de vida saludable pero también la reflexión crítica sobre aquellas actitudes, tanto personales como sociales, que en ocasiones perjudican nuestra salud, tanto física como psicológica.

10. Educación para la sostenibilidad y el consumo responsable. El desarrollo sostenible supone el desarrollo de los ODS y la Agenda 2030.

### **Educación en Valores:**

La educación en valores implica educar al alumnado, es una parte de la educación que se debe llevar a cabo en todo momento y tiene más relación con su forma de actuar, de ser y de estar para con los demás y para con la sociedad. No basta con enseñar el contenido curricular de la materia sino que cada día se debe fomentar que el alumnado adquiera actitudes y valores tales como: la libertad personal, la responsabilidad, la ciudadanía democrática, la solidaridad, la tolerancia, la igualdad, el respeto y la justicia. Es importante la educación en el respeto de los derechos y libertades fundamentales de todos y en la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres y la no discriminación de las personas con discapacidad. La tolerancia y la libertad dentro de los principios de convivencia así como la resolución de conflictos de forma pacífica. Formación para la paz, la vida en común y la cohesión social. Finalmente el respeto hacia los

seres vivos y el medio ambiente, con especial importancia de los espacios forestales y el desarrollo sostenible.

De acuerdo con lo establecido en la **Agenda 2030** se deberá de desarrollar una educación para el desarrollo sostenible y la ciudadanía mundial. Los ODS serán incluidos en las situaciones de aprendizaje. Cada trimestre se seleccionará un ODS y se trabajará en profundidad a través de las diferentes situaciones de aprendizaje.

**ODS 5. Igualdad de Género.** Primera evaluación. Desde la asignatura podemos analizar el género como una construcción social y cultural cuya representación nos influye cada día. Las desigualdades están presentes en la historia del arte, en primer lugar por la carencia de artistas mujeres en todos los ámbitos del arte, son pocas y son borradas sistemáticamente de tal manera que carecen de representación en los museos o libros de texto. A su vez podemos observar la sobreexplotación de la imagen y el cuerpo de la mujer como reclamo artístico. El feminismo son unas gafas que nos ayudan a enfocar mejor estos problemas, a entenderlos y combatirlos.

**ODS 10. Reducción de las desigualdades.** La desigualdad y la exclusión son los grandes problemas que afrontamos como sociedad. Un sector de nuestra sociedad sufre pobreza extrema, no tiene para comer o para calentarse en invierno, pero también existe un porcentaje de nuestra población que está en riesgo de sufrir exclusión y marginalidad. Desde la asignatura de plástica se va a trabajar cuáles son las principales causas de dichas desigualdades y se aportarán diferentes soluciones.

**ODS 12. Producción y consumo responsables.** Este ODS nos permite trabajar de forma crítica el impacto de la publicidad en la sociedad de masas actual, de tal manera que los productos se han vuelto de usar y tirar y prima lo visual y estético sobre lo funcional. La publicidad crea necesidades y problemas, cerrando el círculo vicioso del consumo compulsivo. Por otra parte es interesante reflexionar sobre el origen de la publicidad y el diseño, desde William Morris y su Art and Crafts encontramos que el diseño y la producción industrial están vinculados a la nueva sociedad capitalista frente a los objetos artesanos que si bien pueden ser más sostenibles o de mejor calidad todavía no alcanzan a satisfacer las demandas de un planeta superpoblado.

### **3. CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE**

#### **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**

La Educación Plástica y Visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones, a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y, con ello, enriquecer la comunicación.

Esta competencia se trabajará a través del análisis verbal de diferentes obras artísticas y plásticas, intercambio de ideas y debate sobre autores, obras de arte, publicidad y diseño. Los alumnos deberán reflexionar y responder verbalmente a diferentes preguntas. De esta manera, el lenguaje se articula como una forma de comunicación, pensamiento, análisis y crítica. Finalmente, deberán realizar de forma individual o colectiva trabajos relacionados con el arte, de manera que deben leer y contrastar diferentes fuentes de información, sintetizar y redactar sus ideas y finalmente presentarlas a los demás.

Las habilidades que se tendrán en cuenta son: Comunicar y exponer de forma escrita y oral la información. Representar, interpretar y comprender a través del lenguaje verbal la realidad. Verbalizar las emociones propias y la conducta. Construir conocimiento a través de la estructuración del pensamiento. Analizar y comprender el contenido de diferentes textos escritos. Adecuar el lenguaje a los diferentes tipos de contextos.

### **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. (STEM).**

Se trabajará en todas aquellas actividades y proyectos que involucren el dibujo técnico en tanto que la geometría y el arte están relacionadas y la geometría es la expresión visual del razonamiento matemático. Mediante la geometría y la representación objetiva de las formas, el alumno aprende a desenvolverse en un lenguaje más abstracto como es el de las matemáticas.

La asignatura anima al alumno a emplear técnicas propias del método científico como la observación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis.

Habilidades que se desarrollan a través de la competencia: representar y organizar de forma objetiva el espacio. Desarrollar problemas matemáticos a través de medios gráficos. Comprender el espacio a través de herramientas y conceptos matemáticos. Resolver problemas a través de herramientas y estrategias matemáticas. Aplicar las estrategias, medios y técnicas adecuadas a la resolución de problemas de la vida cotidiana.

### **Competencia digital. (CD)**

La competencia digital en la asignatura de plástica se divide en dos vertientes. En primer lugar trabajaremos la capacidad del alumno de emplear las nuevas tecnologías de forma eficaz y responsable, a la hora de tratar información y construir conocimiento.

En segundo lugar, los alumnos deberán emplear las nuevas tecnologías como una herramienta artística más que les permite intervenir fotografías, realizar animaciones, infografías, presentaciones, montaje de vídeos etc...

Además esta materia contribuye al desarrollo de la competencia digital a través de la reflexión y la comprensión del impacto que los medios de comunicación tienen en nuestras vidas.

Las habilidades que el alumno desarrollará a través de la asignatura son: Obtener información, búsqueda y selección de la misma a través de un juicio crítico. Transformar la información en conocimiento a través del análisis y la crítica. Comunicar información a través de medios digitales. Producir trabajos con claridad, versatilidad y cierta calidad estética empleando las nuevas tecnologías.

### **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).**

La asignatura contribuye a la adquisición de la competencia a través de la reflexión sobre los procesos artísticos y la experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Las habilidades que se tendrán en cuenta son: adquirir conciencia de las propias capacidades y conocimientos. Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. Planificar y organizar los diferentes objetivos, pasos, recursos y tiempos que suponen el proceso de aprendizaje. Adquirir autonomía a la hora de promover acciones nuevas.

### **Competencia Ciudadana. (CC).**

A través del arte los alumnos conocerán su realidad cultural tanto en el presente como en el pasado además de acercarse a otras culturas. El arte es una fuente de conocimiento de la realidad y una respuesta del artista a los problemas de su tiempo y su sociedad convirtiéndose en una herramienta de pensamiento crítico.

La creación artística supone un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad, y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. El análisis de obras artísticas supone una fuente de conocimiento acerca de las diferentes sociedades que nos han precedido.

Habilidades que se desarrollarán: Analizar la sociedad desde un punto de vista plural. Respetar el patrimonio cultural heredado de nuestra cultura y de las culturas vecinas. Desarrollar la capacidad de diálogo y escucha activa. Desarrollar la capacidad de expresar ideas propias y sentimientos sin juzgar o herir a los demás.

### **Competencia emprendedora (CE).**

La asignatura sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Este proceso, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomenta la iniciativa y autonomía personal. Las habilidades que el alumno deberá de desarrollar son: Planificar de forma autónoma los pasos de un proyecto. Tomar decisiones de forma autónoma y personal siendo a su vez responsable de los resultados. Evaluar los resultados del proyecto, aprendiendo de los errores y sacando partido de los aciertos. Buscar problemas y planificar diferentes formas de resolverlos a la hora de ejecutar un proyecto.

### **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC):**

Los alumnos trabajarán esta competencia a través de sus proyectos artísticos pues deberán de desarrollar producciones personales de forma autónoma integrando significados personales, técnicas y tomando referencias de nuestro patrimonio artístico o incluso del patrimonio de otras culturas.

El alumnado aprende a mirar y observar el lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia experimentando con diversidad de técnicas plásticas y a su vez se es capaz de expresar ideas a través de imágenes. Las habilidades que se tendrán en cuenta son: analizar, comprender y mostrar respeto hacia el patrimonio cultural heredado. Analizar, desglosar y comprender el patrimonio cultural de sociedades y culturas diferentes a la nuestra. Producir trabajos artísticos teniendo en cuenta factores estéticos pero también artísticos, culturales y comunicativos. Manejar diferentes técnicas y medios para producir obras plásticas personales. Desarrollar la capacidad de conexión entre diferentes lenguajes, verbal, matemático, visual y artístico. Expresar a través del lenguaje visual ideas, pensamientos y emociones

## CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA EPVYA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE																																				
	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC					
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	TOTALES	
Competencia Especifica1	✓		✓											✓							✓			✓							✓	✓			7	
Competencia Especifica2	✓	✓	✓											✓					✓		✓			✓		✓					✓	✓	✓		12	
Competencia Especifica3	✓	✓	✓											✓							✓			✓	✓	✓		✓				✓	✓			11
Competencia Especifica4	✓	✓	✓								✓			✓	✓				✓		✓		✓			✓			✓		✓	✓	✓		15	
Competencia Especifica5	✓	✓	✓								✓				✓				✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		15	
Competencia Especifica6									✓	✓	✓																		✓		✓	✓	✓		7	
Competencia Especifica7											✓			✓	✓	✓											✓		✓			✓	✓		8	
Competencia Especifica8	✓	✓	✓								✓			✓		✓			✓		✓		✓	✓			✓		✓	✓	✓	✓		17		
TOTALES	6	5	6						1	1	5			6	3	2			4		6	1	2	5	2	4		6		5	5	6	6	5		

S

4. GRADO DE CONSECUCIÓN DE LA MATERIA EPVYA EN LOS OBJETIVOS DE ETAPA ( verde)

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC				TOTAL		
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4			
a					✓			✓									✓			✓						✓											2
b													✓				✓			✓		✓					✓		✓								3
c					✓														✓	✓				✓	✓									✓		4	
d								✓								✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓						✓			8	
e		✓	✓						✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓								✓						10	
f			✓		✓					✓	✓	✓							✓		✓															5	
g	✓	✓			✓						✓		✓		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓					✓		✓							9	
h	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓		✓								✓		✓									✓	✓	✓			8	
i						✓	✓	✓																												3	
j	✓				✓			✓															✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓	✓		8	
k	✓				✓					✓			✓					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓						✓			9	
l																															✓	✓	✓	✓		4	
T	4	3	3						1	4	3			1	1	3			3		6		7	3	4	5		3		3	3	3	5	3			



## **5.COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

### **5.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:**

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

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

**CCL1,CD1,CD2,CPSAA3,CC1,CC2,CCEC1,CCEC2**

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

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado será capaz de compartir reflexiones y analizar obra artística propia y ajena atendiendo a distintos aspectos, técnicos, psicológicos y sociales, con una actitud abierta, flexible y respetuosa con las diversas expresiones culturales. A partir de la curiosidad y la observación habrá adquirido una cultura artística y visual con la que podrá afrontar la valoración y análisis de distintas producciones, así como fundamentar y expresar su opinión.

**CCL1, CCL2,CPSAA1,CPSAA3,CC1,CC3,CCEC1, CCEC2,CCEC3,CCEC4**

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

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

**CCL1,CCL2,CD1,CD2, CPSAA3,CPSAA4,CC1,CC3,CE1,CE3,CCEC2, CCEC3,CCEC4**

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

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

**CCL1,CCL3,CCL2,CD1,CD2,CPSAA3,CC3, CE1,CE3,CCEC2,CCEC4**

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

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

**CCL2, STEM3,CD2,CPSAA1,CPSAA3,CPSAA4,CC3, CE1,CE3,CCEC3,CCEC4**

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

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

**STEM1,STEM2,STEM3, CE1,CE3,CCEC2,CCEC4**

**7.** Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados. Los programas informáticos de creación y edición de imágenes permiten combinar técnicas como la ilustración, la pintura, la representación volumétrica o el diseño gráfico, que se suelen desarrollar con herramientas tradicionales, pero que trabajadas digitalmente ofrecen nuevas posibilidades de experimentación y de creación, y además posibilita dejar de lado problemas de falta de espacio o de materiales.

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

**CD2,CD5, CE1,CE3,CCEC3,CCEC4**

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

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

**CCL1,STEM3, CD2,CD3,CPSAA3,CPSAA5,CE1,CE3,CCEC4**

## 5.2 CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

### CONEXIONES ENTRE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual se organiza en dos ejes estructurales sobre los que se establecen estas conexiones. Estos dos ejes equivalen a dos capacidades, que son crear y comprender obra artística y mensajes visuales. La comprensión se compone de una primera fase de percepción y una segunda fase de análisis, el cual requiere de un aprendizaje para ser riguroso.

Del **análisis de la obra artística** se ocupan especialmente las **competencias específicas 1, 2 y 3**, que aportan conocimientos necesarios para ser aplicados en el desarrollo de las otras competencias. Las **competencias específicas 4 y 6 aúnan análisis y creación** y las **competencias específicas 5, 7 y 8 se centran en la práctica**.

El alumnado al crear obra artística analizará las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes proyectos artísticos (**competencia específica 4**), mostrando interés por utilizar distintos programas informáticos (**competencia específica 7**), desarrollando y compartiendo proyectos, de forma individual o colectiva con una finalidad preestablecida (**competencia específica 8**).

El hecho de reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano (**competencia específica 1**) le llevará a poder expresar opiniones sobre su propia obra o la ajena (**competencia específica 2**), exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad (**competencia específica 5**).

Analizando manifestaciones culturales y artísticas y descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas (**competencia específica 4**), se desarrolla la competencia para interpretar las intenciones, declaradas o no, de los autores (**competencia específica 3**), entendiendo que esas manifestaciones culturales son parte de la historia personal de los individuos y de los grupos sociales en los que están integrados y que, por ello, deben ser protegidas y conservadas (**competencia específica 1**).

La utilización de forma creativa de programas informáticos de dibujo (**competencia específica 7**) facilitará la recreación de formas geométricas presentes en la naturaleza (**competencia específica 6**).

### CONEXIONES CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE OTRAS MATERIAS

<b>C.E 1</b>	C.E 1,2 G <sup>a</sup> e H <sup>a</sup> C.E 3 FOL
<b>C.E 2</b>	C.E 3 Lengua y Literatura
<b>C.E 3</b>	C.E 5,10 Lengua y Literatura C.E 9 G <sup>a</sup> e H <sup>a</sup>
<b>C.E 4</b>	C.E 3 Economía y Emprendimiento
<b>C.E 5</b>	C.E 4 Educación en Valores C.E 2 G <sup>a</sup> e H <sup>a</sup>
<b>C.E 6</b>	C.E 6,7 Matemáticas C.E 2 Biología y Geología
<b>C.E 7</b>	C.E 2 Tecnología y Digitalización
<b>C.E 8</b>	C.E 2 Economía y Emprendimiento C.E 10 Lengua y Economía

**CONEXIONES ENTRE LA MATERIA Y LAS COMPETENCIAS CLAVE**

C.C	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
C.E 1	1			1-2	3	1-2		1-2
C.E 2	1-2				1-3	1-3		1-2-3-4
C.E 3	1-2			1-2	3-4	1-3	1-3	2-3-4
C.E 4	1		3	2-3	3-5	3	1-3	2-3-4
C.E 5	2		3	2	1-3-4	3	1-3	3-4
C.E 6			1-2-3				1-3	2-4
C.E 7				2-5			1-3	3-4
C.E 8	1		3	2-3	3-5		1-3	4
	8		6	11	12	8	12	19

## **6.EVALUACIÓN**

La evaluación se centra en la adquisición de los objetivos de etapa y el perfil de salida, estos a su vez se evalúan en cada materia a través de las competencias específicas y los criterios de evaluación.

En cuanto a su finalidad, la evaluación debe adoptar un enfoque constructivista en cuanto que debe servir para la mejora de los aprendizajes del alumnado. En ese sentido se hace necesario hacer una distinción entre evaluación y calificación. El objetivo de la evaluación competencial no es únicamente calificar, se puede y se debe evaluar sin recurrir en exclusiva a poner calificaciones. La evaluación sumativa, final o calificativa debe ir acompañada de una evaluación formativa y continua con la que se busquen la mejora del aprendizaje, la mejora de los métodos y técnicas docentes y la mejora de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **6.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN- 1º y 3º de ESO**

#### **Competencia específica 1.**

**Criterio 1.1.** Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.

**Criterio 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, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.

#### **Competencia específica 2.**

**Criterio 2.1.** Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.

**Criterio 2.2.** Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.

**Criterio 2.3.** Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.

**Criterio 2.4.** Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.

#### **Competencia específica 3.**

**Criterio 3.1.** Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.

**Criterio 3.2.** Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medioambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.

#### **Competencia específica 4.**

**Criterio 4.1.** Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.

**Criterio 4.2.** Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.

**Criterio 4.3.** Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.

**Criterio 4.4.** Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

#### **Competencia específica 5.**

**Criterio 5.1.** Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.

**Criterio 5.2.** Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.

**Criterio 5.3.** Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.

**Criterio 5.4.** Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.

#### **Competencia específica 6.**

**Criterio 6.1.** Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.

**Criterio 6.2.** Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.

**Criterio 6.3.** Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.

**Criterio 6.4.** Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.

### **Competencia específica 7.**

**Criterio 7.1.** Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).

**Criterio 7.2.** Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.

### **Competencia específica 8.**

**Criterio 8.1.** Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

**Criterio 8.2.** Desarrollar proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utilizando las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual, organizando de manera ordenada y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

**Criterio 8.3.** Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

## 6.2 VINCULACIÓN CRITERIOS DE EVALUACIÓN CON DESCRIPTORES DE COMPETENCIAS CLAVE

C	E	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC				
		CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4	
1	1.1	✓		✓										✓										✓							✓	✓			7	
	1.2	✓		✓																				✓							✓	✓			6	
2	2.1	✓		✓																						✓					✓			6		
	2.2	✓	✓																✓					✓						✓	✓			7		
	2.3		✓	✓										✓										✓						✓				7		
	2.4	✓	✓	✓															✓					✓		✓						✓			8	
3	3.1	✓	✓	✓																				✓						✓	✓			8		
	3.2	✓	✓	✓										✓											✓	✓					✓				9	
4	4.1		✓	✓										✓																✓				6		
	4.2		✓												✓																✓			4		
	4.3	✓																	✓							✓					✓			5		
	4.4	✓	✓																✓							✓		✓			✓	✓		9		
5	5.1	✓													✓																✓	✓		6		
	5.2	✓	✓												✓																✓	✓		6		
	5.3	✓	✓	✓																✓				✓		✓					✓			8		
	5.4	✓	✓																✓			✓							✓		✓	✓		9		
6	6.1									✓	✓	✓																	✓		✓	✓	✓	7		
	6.2									✓	✓	✓																	✓		✓			5		
	6.3									✓	✓	✓																	✓		✓			5		
	6.4										✓																							1		
7	7.1										✓			✓	✓												✓		✓		✓	✓		8		
	7.2										✓			✓	✓	✓											✓		✓		✓	✓		9		
8	8.1		✓	✓										✓									✓		✓					✓	✓			9		
	8.2										✓								✓			✓					✓			✓	✓			7		
	8.3	✓									✓								✓		✓		✓					✓			✓			7		
		14	12	10					3	4	10			8	5	2		2	9		15	1	2	8	1	8		9		8	4	10	14	10		



### **6.3. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN**

Características de la evaluación: La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos cumplirá las siguientes características: será continua y formativa. La evaluación se llevará a cabo en todas las fases que suponen el desarrollo de un proyecto artístico. Se calificará no sólo el resultado final sino también el desarrollo y el proceso detrás de cada trabajo. De esta manera, la evaluación se configura como una herramienta formativa pues acompaña al alumno a lo largo del proceso de aprendizaje.

Estrategias y técnicas de evaluación. La evaluación será por parte del profesor (heteroevaluación). Todos los días el profesor hará un seguimiento del alumno y en caso de ser necesario recogerá información de su progreso y esfuerzo diario (observación sistemática). De esta manera habrá un seguimiento constante del proceso de aprendizaje del alumno. Además del trabajo diario los blocks de dibujo y trabajos se recogerán y evaluarán a lo largo de las evaluaciones (análisis de la producción del alumno).

Instrumentos de evaluación: Las evidencias físicas del progreso y aprendizaje del alumno serán sus proyectos artísticos es decir, sus producciones y presentaciones. Los alumnos realizarán producciones artísticas donde pondrán en práctica los saberes básicos, (láminas, pinturas, maquetas... ). Además deberán de realizar presentaciones donde expongan de forma verbal sus reflexiones e ideas acerca de los trabajos que realizan. Carpeta de clase o cuaderno de clase. Los alumnos deberán realizar un portafolio, una carpeta de clase o un cuaderno donde recopilan y organizan sus producciones, es decir sus láminas, trabajos, redacciones...

Las herramientas que se utilizarán serán las siguientes:

1. Diario de clase permitirá al profesor recoger notas y observaciones del trabajo del alumno en clase además de recopilar y organizar la información. En el cuaderno del profesor quedan reflejados datos tales como el rendimiento del alumno, asistencia, tareas entregadas, participación, conducta. Se podrán implementar positivos y negativos a la nota de la del alumno y quedarán recogidos en el cuaderno. Se valorará positivamente la participación, la entrega de los trabajos a tiempo, el respeto al profesor y a los compañeros.
2. Pruebas objetivas: Los exámenes miden el aprendizaje de conceptos, la memorización de datos y en algunos casos la asimilación y comprensión de los conceptos abstractos.
3. Escalas de valoración y rúbricas. A partir de los criterios se desglosan indicadores de logros que permitirán desmenuzar y analizar de manera justa y objetiva el aprendizaje del alumno. Se emplearán para evaluar la producción artística de los alumnos.

Se establecerán rúbricas específicas para cada tipo de trabajo: Rúbricas para la evaluación de los trabajos prácticos. Rúbricas para la evaluación de los trabajos teóricos. Rúbricas para la evaluación de los proyectos de diseño.

### **6.4. MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN Y HERRAMIENTAS DE LA EVALUACIÓN INICIAL**

Evaluación inicial: Se realiza a principios de curso de forma global. Permite al profesor obtener información acerca de la situación del alumnado y sus conocimientos previos a la asignatura y habilidades y destrezas que posee.

- Los alumnos realizarán una prueba práctica de dibujo y un examen teórico.

Evaluación del proceso de aprendizaje: Esta evaluación implica trabajar y sistematizar los diferentes saberes básicos y su puesta en práctica en el aula a través de las competencias específicas establecidas en el currículo.

- Se realiza a lo largo de las diferentes situaciones de aprendizaje.

- Esta evaluación se centra en el proceso de aprendizaje de cada alumno.

- Desarrolla y recoge la evolución del alumno y las diferentes estrategias que se llevan a cabo en el aula.

Evaluación sumativa/final. Este momento de la evaluación sirve principalmente para calificar al alumno y ver en conjunto su trabajo.

- Se realiza una síntesis sobre el trabajo del alumno. Se establece un arco o curva de progreso y se mira con perspectiva global el recorrido del alumno.

- Se evalúan los criterios de evaluación. La nota queda reflejada en los proyectos, tareas y actividades en los que intervienen.

## 6.5. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

A lo largo del curso se evaluará la adquisición por parte del alumnado de las competencias específicas. Estas a su vez están desglosadas en diferentes criterios de evaluación. Las diferentes pruebas objetivas y rúbricas están diseñadas a partir de las competencias específicas y los criterios de evaluación. Cada rúbrica y cada prueba están enlazados a uno o varios criterios de evaluación. Los criterios a su vez pueden desglosarse en diferentes indicadores de logro.

En cada evaluación se hará una valoración del progreso del alumno y su grado de superación de las competencias específicas trabajadas a lo largo de la evaluación. La evaluación final del curso será la media de las notas obtenidas en cada competencia específica. Todas las competencias específicas tienen el mismo peso para la nota final y cada criterio tiene su porcentaje correspondiente.

También se tendrá en cuenta positivamente el progreso o evolución positiva del alumno. De esta manera aunque un alumno comience el curso con una baja adquisición de los criterios de evaluación y por tanto una baja calificación podrá remontar sus calificaciones con trabajo.

### Porcentaje de calificación de los criterios de evaluación

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. PESO (%)		
COMPETENCIA ESPECÍFICA	Criterios de evaluación	Criterio de calificación (%)
CE 1 (12,5 %)	1.1.	6,25 %
	1.2.	6,25 %
CE 2 (12,5 %)	2.1.	3,125 %
	2.2	3,125 %
	2.3	3,125 %
	2.4	3,125 %
CE 3 (12,5 %)	3.1	6,25 %
	3.2	6,25 %
CE4 (12,5 %)	4.1	3,125 %

<b>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. PESO (%)</b>		
	<b>4.2</b>	<b>3,125 %</b>
	<b>4.3</b>	<b>3,125 %</b>
	<b>4.4</b>	<b>3,125 %</b>
<b>CE 5 (12,5 %)</b>	<b>5.1</b>	<b>6,5 %</b>
	<b>5.2</b>	<b>2 %</b>
	<b>5.3</b>	<b>2 %</b>
	<b>5.4</b>	<b>2 %</b>
<b>CE 6 (12,5 %)</b>	<b>6.1</b>	<b>3,125 %</b>
	<b>6.2</b>	<b>3,125 %</b>
	<b>6.3</b>	<b>3,125 %</b>
	<b>6.4</b>	<b>3,125 %</b>
<b>CE 7 (12,5 %)</b>	<b>7.1</b>	<b>6,25 %</b>
	<b>7.2</b>	<b>6,25 %</b>
<b>CE 7 (12,5 %)</b>	<b>8.1</b>	<b>4,16 %</b>
	<b>8.1</b>	<b>4,16 %</b>
	<b>8.3</b>	<b>4,16 %</b>
<b>100 %</b>	<b>TOTAL</b>	<b>100 %</b>

### **Programas de refuerzo y recuperación:**

Al finalizar el curso se hará una evaluación final, sumativa y global de la asignatura.

Para la evaluación final se atenderá el marco general de adquisición y desarrollo de las competencias específicas y por tanto del perfil de salida. Si este es negativo no se han alcanzado los mínimos establecidos. Al final del curso esto supondría no haber desarrollado las competencias. Por ello, en los distintos momentos de evaluación durante el curso, el alumnado que no haya alcanzado el nivel competencial requerido será informado de manera individualizada y se le propondrán actividades para la adquisición de dichas competencias.

## 7. SABERES BÁSICOS. 1º y 3º.

Los saberes básicos, exceptuando algún caso concreto, se ven tanto en primero como en tercero, la principal diferencia es el grado de profundidad que es mayor en tercero.

Bloque A. Patrimonio artístico y cultural.	
A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.	1ºESO Introducción a los diferentes géneros artísticos. Estudio de artistas y casos particulares.  3º Estudio y evolución de los géneros de la historia del arte.
A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.	1º Los alumnos ven y analizan las manifestaciones artísticas más relevantes para la historia del arte.  3º Los alumnos buscan información de forma autónoma profundizando en aquellos aspectos que consideran más relevantes.
A.2.1. Patrimonio arquitectónico.	3º ESO
A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.	1ºESO mención de casos particulares.  3º ESO estudio y representación.
B: Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.	
B.1. Percepción y comunicación visual.	
B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.	1º y 3º ESO
B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Curso 3º.	1º ESO Introducción al tema.  3º ESO Estudio de diferentes teorías de la percepción.
B.2. Elementos básicos del lenguaje visual.	
B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.	1ºESO Estos saberes básicos se darán en profundidad.  3ºESO Se hará un repaso de los elementos básicos y se hará hincapié en el uso del color, y la creación de sensación de volumen.
B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	1º Se centrará en la composición y la creación de ritmo y contraste. 3º La composición, equilibrio y contraste,

	organización de las formas en el espacio.
B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas.	
B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.	1º ESO Texto combinado con ilustración.  3º ESO Texto combinado con fotografía, diseño de tipografías creativas y texto texto integrado en publicidad.
Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.	
C.1. Técnicas artísticas.	
C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.	1º y 3º ESO.
C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	1º y 3º ESO.
C.2. El proceso creativo.	
C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	1º ESO.
C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.	1º y 3º ESO.
C.3. Geometría.	
C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.	1º ESO Introducción a los trazados geométricos básicos, de perpendicularidad y paralelismo, elementos de la geometría plana, polígonos regulares y estrellados, movimientos y su aplicación artística.  3º ESO Repaso de los ejercicios trabajados en 1º. Óvalos, espirales, movimientos y transformaciones en el plano.
C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.	1º y 3º ESO.
C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza. 1º y 3º	1º ESO. Introducción al tema.

	3º ESO. Desarrollo de diferentes figuras.
C.3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.	1º ESO. Estudio y desarrollo de formas, volúmenes y composiciones sencillas.  3ºESO. Estudio y desarrollo de composiciones complejas. Este saber básico se relaciona con el saber básico A.2.2.
Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.	
D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos.	
D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.	1º y 3º ESO.
D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.	1º Introducción a los diferentes contextos y funciones. 3º ESO. Deberán de clasificar diferentes imágenes.
D.1.3. Desinformación y manipulación.	1º y 3º ESO.
D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales.	
D.2.1. Dibujos creados por ordenador.	3º ESO.
D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.	1º y 3º ESO.
D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador.	1º y 3º ESO.
D.2.4. Animaciones básicas por ordenador.	3º ESO.
D.3. Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico.	
D.3.1. La fotografía. Origen y evolución.	1º y 3º
D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones.	Curso 1º En la mayoría de los casos los alumnos trabajarán con el teléfono móvil. No obstante, en primero se les comentará cómo funciona una cámara y sus diferentes componentes.
D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.	1º y 3º ESO.

D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.	1º y 3º ESO.
D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.	1º y 3º ESO.
D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de planos y distintos estilos de dibujo.	1º y 3º ESO.
D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.	1º y 3º ESO.
D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.	1º y 3º ESO.  En 1º se verá de forma más teórica y en 3º se fomentará más la experimentación de la creación se sensación de movimiento.
D.3.9. Nuevos formatos digitales.	1º y 3º ESO.
D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.	1º y 3º ESO.
D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtítulo y audiodescripción.	3º ESO.
D.3.12. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.	1º y 3º ESO.

## TEMPORALIZACIÓN

1º Evaluación. ODS 5.	Fechas.
Unidad 1. Introducción al lenguaje visual.	11/09/2023 - 11/10/2023
Unidad 2. El color. La composición. Relación de los elementos visuales.	11/10/2023 - 9/11/2023
Unidad 3. La geometría en la naturaleza y el arte. El cuerpo humano.	9/11/2023 - 15/11/2023
2º Evaluación. ODS 10.	
Unidad 4. Geometría plana	15/12/23 - 01/02/2024
Unidad 5. Geometría descriptiva y la percepción visual.	01/02/2024 - 26/02/2024
Unidad 6. La fotografía y la imagen digital.	26/02/2024 - 18/03/2024
3º Evaluación. ODS 12.	
Unidad 7. Las técnicas narrativas y el cómic.	18/03/2024 - 15/04/2024
Unidad 8. El lenguaje como forma de comunicación y Funciones del lenguaje visual.	15/04/2024 - 13/05/2024
Unidad 9. Arte y publicidad. El proceso creativo.	13/05/2024 - 03/06/2024
Unidad 10. El vídeo.	03/06/2024 - 17/06/2024



## 8. RELACIÓN ENTRE DESCRIPTORES DE COMPETENCIAS CLAVE, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

Descriptor C.Clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación		Saberes Básicos
CCL1 CCL3 CD1 CPSAA3 CC1 CCEC1 CCEC2	1. Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.	1.1 Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género	CCL1 CCL3 CD1 CPSAA3 CC1 CCEC1 CCEC2	A.1 A.2
		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, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.	CCL1 CCL3 CD1 CPSAA3 CC1 CCEC1 CCEC2	A.1 A.2
CCL1 CCL2 CCL3 CD1 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CE1 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4	2. Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula.	2.1 Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.	CCL1 CCL3 CPSAA3 CC3 CE1 CCEC3	B.1 B.2
		2.2 Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.	CCL1 CCL2 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CCEC1 CCEC2	B.1 B.2 B.3
		2.3 Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.	CCL2 CCL3 CD1 CPSAA3 CC1 CE1 CCEC2	A.1 B.2
		2.4 Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.	CCL1 CCL2 CCL3 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC3	A.1 B.2
CCL1 CCL2 CCL3 CD1 CPSAA3	3. Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando	3.1 Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.	CCL1 CCL2 CCL3 CPSAA3 CC1	B1

<p>CC1 CC2 CC3 CE1 CCEC1 CCEC2</p>	<p>las intenciones, declaradas o no, de los autores.</p>	<p>3.2 Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medioambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.</p>	<p>CE1 CCEC1 CCEC2  CCL1 CCL2 CCL3 CD1 CPSAA3 CC2 CC3 CE1 CCEC2</p>	<p>   D.1</p>
<p>CCL1 CCL2 CCL3 STEM3 CD1 CD2 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CC3 CE1 CE3 CCEC2 CCEC3 CCEC4</p>	<p>4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.</p>	<p>4.1 Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.</p> <p>4.2 Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, comic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.</p> <p>4.3 Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.</p> <p>4.4 Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.</p>	<p>CCL2 CCL3 CD1 CPSAA3 CC3 CCEC2  CCL2 CD2 CPSAA3 CCEC2  CCL1 STEM3 CPSAA1 CE3 CCEC3  CCL1 CCL2 STEM3 CPSAA1 CPSAA5 CE1 CE3 CCEC3 CCEC4</p>	<p>A.1 C.1  B.1 D.1  C.1 C.2  C.1 C.2 D.2 D.3</p>
<p>CCL1 CCL2 CCL3 STEM3 CD2 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA4 CC1 CC3 CE1 CE3 CCEC1 CCEC3 CCEC4</p>	<p>5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad,</p>	<p>5.1 Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.</p> <p>5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando</p>	<p>CCL1 CD2 CPSAA1 CPSAA3 CCEC3 CCEC4  CCL1 CCL2 CD2 CPSAA1 CCEC3</p>	<p>C.1 C.2 D.2 D.3  C.1 C.2 D.2 D.3</p>

	sentido crítico, empatía y sensibilidad.	iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.	CCEC4	
		5.3 Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.	CCL1 CCL2 CCL3 CPSAA3 CC1 CC3 CE1 CCEC1	A.1 B.2 C.1 D.1
		5.4 Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.	CCL1 CCL2 STEM3 CPSAA1 CPSAA4 CC3 CE3 CCEC3 CCEC4	B.1 B.2 C.1 C.2 D.1 D.2 D.3
STEM1 STEM2 STEM3 CE3 CCEC2 CCEC3 CCEC4	6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.	6.1 Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.	STEM1 STEM2 STEM3 CE3 CCEC2 CCEC3 CCEC4	B.2 C.2 C.3
		6.2 Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.	STEM1 STEM2 STEM3 CE3 CCEC3	C.2 C.3
		6.3 Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.	STEM1 STEM2 STEM3 CE3 CCEC3	A.2 C.2 C.3
		6.4 Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.	STEM2	C.1 C.3 D.2
STEM3 CD1 CD2 CD3 CD5 CE1 CE3 CCEC3 CCEC4	7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados. Los programas informáticos de creación y edición de imágenes permiten	7.1 Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).	STEM3 CD1 CD2 CD5 CE1 CE3 CCEC3 CCEC4	C.2 D.1 D.2

	<p>combinar técnicas como la ilustración, la pintura, la representación volumétrica o el diseño gráfico, que se suelen desarrollar con herramientas tradicionales, pero que trabajadas digitalmente ofrecen nuevas posibilidades de experimentación y de creación, y además posibilita dejar de lado problemas de falta de espacio o de materiales.</p>	<p>7.2 Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.</p>	<p>STEM3 CD1 CD2 CD3 CD5 CE1 CE3 CCEC3 CCEC4</p>	<p>B.2 C.1 C.2 D.2 D.3</p>
<p>CCL1 CCL2 CCL3 STEM3 CD1 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CC1 CC3 CE1 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4</p>	<p>8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.</p>	<p>8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</p>	<p>CCL2 CCL3 CD1 CPSAA3 CC1 CC3 CE1 CCEC1 CCEC2</p>	<p>A.1 A.2 C.1 D.1</p>
		<p>8.2 Desarrollar proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utilizando las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual, organizando de manera ordenada y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p>	<p>STEM3 CD1 CPSAA1 CPSAA5 CE3 CCEC3 CCEC4</p>	<p>C.1 C.2 C.3 D.1 D.2 D.3</p>
		<p>8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p>CCL1 STEM3 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CCEC4</p>	<p>A.1 A.2 C.1 C.2 C.3 D.1 D.2 D.3</p>

## 9. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

La situación de aprendizaje es el momento y lugar para poner en práctica la realidad del currículum. Implicarán movilizar por parte del alumno saberes básicos, competencias.... A comienzos de curso los alumnos se enfrentarán a varias micro-situaciones de aprendizaje por unidad, conforme el alumno avance las situaciones se volverán más grandes y complejas. Es positivo para los alumnos comenzar con situaciones de aprendizaje cortas, pequeñas y concisas, que eviten que su atención se disperse en diferentes apartados.

La situación de aprendizaje debe contener un contexto determinado pues permitirá dotar de significado al trabajo del alumno. Tenemos cuatro contextos para las situaciones de aprendizaje: personal, social, educativo y profesional. Un contexto social y profesional implica la salida del alumno al mundo real, y se puede plantear a finales de curso con la vista puesta en un cuarto de la ESO, cuando los alumnos ya tienen una madurez emocional. A lo largo del curso las situaciones de aprendizaje se centrarán en el contexto educativo (desarrollo de las competencias y adquisición de los saberes básicos) y personal a través de la expresión de sus vivencias, sus emociones y su apreciación estética del arte.

Las situaciones de aprendizaje incluyen elementos tales como un proceso de reflexión sobre el proceso creativo del alumno, implicarán diferentes retos que el alumno deberá sortear de forma creativa, los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 estarán presentes, al igual que la diversidad de espacios y agrupamientos y diversidad de soportes comunicativos oral, escrito, visual, digital, etc.

Se tendrá presente el respeto a la diversidad del alumnado según los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). El producto final es importante, pero a la hora de evaluar tendrá mayor peso el proceso, analizando si el alumnado es capaz de probar técnicas, usar recursos de forma meditada y proponer soluciones creativas.

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

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

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

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

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

**Modelo de diseño de las situaciones de aprendizaje:**

Descripción del contexto de aprendizaje:			
Temporalización:			
ODS:			
Conexión con los elementos curriculares:			
Competencia específica	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida.	Saberes básicos.
Metodología: Modelos:		Metodologías: técnicas y estrategias:	
Recursos y materiales:		Organización de los tiempos y espacios:	

Secuenciación de las actividades:	
Evaluación:	
Instrumentos:	Procedimientos:

## EXPRESIÓN ARTÍSTICA. OPTATIVA 4º ESO

---

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

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

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

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

En el desarrollo de una propuesta creativa se llevarán a cabo las fases de información, investigación, reflexión, análisis, expresión de opiniones y adopción de posicionamientos acerca de cuestiones generales o personales, búsqueda de soluciones propias, trabajo colaborativo, evaluación, autoevaluación y ejercicio del juicio crítico. Será necesario, pues, que el alumnado se informe y se interrogue sobre la situación a la que se enfrenta, así como que investigue sobre las soluciones que otros artistas han dado a lo largo de la historia a esos mismos interrogantes. El análisis de manifestaciones artísticas de diferentes épocas y sociedades, no perdiendo nunca de vista el contexto en el que han sido creadas, contribuirá al conocimiento y a la conciencia del patrimonio cultural y artístico. Además, dicho análisis dará al alumnado la oportunidad de familiarizarse con numerosas referencias y establecer vínculos entre diferentes lenguajes y disciplinas artísticas, lo mismo que facilitará el enriquecimiento de sus propias creaciones, su percepción de las obras de arte y su capacidad para apreciarlas.



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

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

**Expresión Artística** es una materia optativa de 4º de ESO y, por tanto, se debe entender como una ampliación de los conocimientos adquiridos en los cursos anteriores. Esta ampliación está enfocada a experimentar con técnicas nuevas. Por tanto, el alumnado que haya cursado la materia de Expresión Artística debe ser capaz de utilizar los conocimientos adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual completándolos con los nuevos conocimientos técnicos aprendidos en los campos del dibujo, la pintura, el grabado, el modelado, el diseño, la fotografía, el cómic, el cine y el videoarte.

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

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

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

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

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

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

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

## 5.COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

**1.Analizar manifestaciones artísticas**, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado mostrará interés por las manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, analizándolas, contextualizándolas y reflexionando sobre su evolución y su relación con el presente, describiendo sus aspectos esenciales y deseando entender el contexto social en el que fueron creadas.

También valorará el proceso de creación y el resultado final, los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, evidenciando apertura, interés y respeto en su recepción, a la vez que analizando y valorando la importancia de proteger el patrimonio artístico desde una mirada educada e imaginativa

**2.Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas**, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado será capaz de participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes diversos.

Igualmente, será capaz de elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

**3.Valorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales**, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos desarrollando el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado identificará los diferentes medios, técnicas, formatos y códigos de los lenguajes audiovisuales, reconociendo las herramientas y distinguiendo sus fines.

Así mismo, planificará y realizará producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con intención

expresiva; ajustándose a unos objetivos previos, y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

**4.Crear producciones artísticas, individuales o grupales**, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado podrá crear un producto artístico, individual o grupal, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados, después de haber estudiado ejemplos de trabajos profesionales y siendo capaz de valorar el proceso artístico y su resultado.

## CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

### CONEXIONES ENTRE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA

Por un lado, **analizar los aspectos esenciales de distintas manifestaciones culturales y artísticas**, valorando la importancia del legado cultural como riqueza universal (**competencia específica 1**), le facilitará la comprensión del hecho artístico, a la par que aprenderá de experiencias y necesidades emocionales de otros individuos y de sí mismo desarrollando la sensibilidad hacia las cualidades plásticas, estéticas y funcionales de diferentes medios y técnicas tanto gráfico-plásticas (**competencia específica 2**) como audiovisuales (**competencia específica 3**), por lo que encontrará en la práctica artística un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa, estableciendo nuevos vínculos e incorporándolas a su propio repertorio personal (**competencias específicas 2 y 3**).

Por otro lado, el **conocimiento de las técnicas** propias de la expresión gráfico-plástica, (**competencia específica 2**) y el conocimiento de los medios y técnicas propios de la expresión audiovisual (**competencia específica 3**) lo hará capaz de crear producciones artísticas, individuales o grupales, con diferentes técnicas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso al público destinatario de las mismas (**competencia específica 4**).

### CONEXIONES CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE OTRAS MATERIAS

C.E. 1	C.E. 1 Educación en Valores Cívicos y Éticos
C.E.4	C.E. 7 Economía y Emprendimiento
C.E.2	C.E. 4 Educación en Valores Cívicos y Éticos
C.E.3	C.E. 5 Tecnología

**CONEXIONES CON LAS COMPETENCIAS CLAVE**

<b>C.C</b>	<b>CCL</b>	<b>CP</b>	<b>STEM</b>	<b>CD</b>	<b>CPSAA</b>	<b>CC</b>	<b>CE</b>	<b>CCEC</b>
<b>C.E</b>								
<b>C.E 1</b>	1-2-3-5			1-2-3	3-4	1	1	1-2-3-4
<b>C.E 2</b>	1-2		2-3		3-4-5	2-3	1-2-3	1-2-3-4
<b>C.E 3</b>	1-2			1-2-3-5	3-4-5	2-3	1-2-3	1-2-3-4
<b>C.E 4</b>	1		2-3	1-2-5	1-2-3-4-5	2-3-4	1-2-3	1-2-3-4
	9		4	10	13	8	10	16

## **6.EVALUACIÓN**

### **6.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

#### **Competencia específica 1.**

**Criterio 1.1.** Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

**Criterio 1.2.** Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

**Criterio 1.3.** Reconocer los puntos en común encontrados entre expresiones artísticas de diferentes épocas, sociedades y culturas, relacionándolos de forma razonada e integradora con su propia identidad cultural, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas.

#### **Competencia específica 2.**

**Criterio 2.1.** Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes...

**Criterio 2.2.** Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

#### **Competencia específica 3.**

**Criterio 3.1.** Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.

**Criterio 3.2.** Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente, y además seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

#### **Competencia específica 4.**

**Criterio 4.1.** Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.

**Criterio 4.2.** Crear un producto artístico, individual o grupal de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados.

**Criterio 4.3.** Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración positiva de los logros alcanzados.

## 6.2 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación competencial deberá estar vinculada al desempeño activo del alumnado a lo largo de su proceso de aprendizaje; pero la evaluación como proceso deberá extenderse también al estilo de enseñanza y a la dinámica de las actividades cotidianas del centro educativo, puesto que de esa manera facilitará al profesorado información necesaria para la toma de decisiones precisa para procurar una práctica educativa adaptada a su alumnado.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de educación secundaria obligatoria se distingue, frente a otras etapas, en que ha de ser **continua, formativa e integradora**.

**La evaluación será continua**, permanente a lo largo de todo el proceso, de tal forma que permita la adaptación y readaptación del mismo orientada a mejorar los aprendizajes del alumnado.

**Será formativa** para permitir tanto al docente como al alumnado obtener información del proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje, analizarla y tomar decisiones apropiadas para mejorarlo. Se caracterizará por la **retroalimentación**, el denominado feedback útil, que no solo sirve para corregir al alumnado, sino que ayuda a analizar y comprender las causas del error, haciendo de este un elemento de aprendizaje que permitirá aprender, mejorar y superar dificultades.

**Será integradora** en el sentido en que permitirá valorar, desde todas y cada una de las materias y ámbitos, la consecución global de los objetivos de la etapa y el desarrollo de las competencias clave. Esta función integradora requiere que el profesorado sistematice un proceso de evaluación consensuado que tome como referentes los descriptores del Perfil de salida y que garantice una evaluación objetiva del desarrollo de las competencias clave. En cualquier caso, el carácter integrador de la evaluación no impedirá que se realice una evaluación diferenciada de cada materia o ámbito. Y que se garantice con la diversidad de instrumentos e instrumentos que sea objetiva y de reconocimiento del mérito y el esfuerzo.

En cuanto a su finalidad, la evaluación debe adoptar un **enfoque constructivista** en cuanto que debe servir para la mejora de los aprendizajes del alumnado. En ese sentido se hace necesario hacer una distinción entre evaluación y calificación. El objetivo de la evaluación competencial no es únicamente calificar, se puede y se debe evaluar sin recurrir en exclusiva a poner calificaciones. La evaluación sumativa, final o calificativa debe ir acompañada de una evaluación formativa y continua con la que se busquen la mejora del aprendizaje, la mejora de los métodos y técnicas docentes y la mejora de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Elementos que forman parte del proceso de evaluación.**

Los elementos que forman parte del proceso de evaluación del alumnado son los criterios de evaluación, las técnicas e instrumentos de evaluación, los momentos de la evaluación y los agentes evaluadores.

Dichos elementos responden a lo que tradicionalmente se ha venido formulando por medio de las cuestiones qué se evalúa, cómo se evalúa, cuándo se evalúa y quién evalúa.

#### ***Qué se evalúa.***

El referente principal para valorar los aprendizajes serán los **criterios de evaluación**. Estos criterios permitirán diseñar las situaciones de evaluación, la selección de los instrumentos y procedimientos de evaluación y la definición de los indicadores de logro con los que realizar una mejor observación y medición de los niveles de desempeño que se espera que el alumnado alcance. En estos indicadores de logro el docente podrá integrar, además del criterio de evaluación, otros aspectos de su elección, como contenidos específicos propios o transversales, u otros aprendizajes competenciales.

Los criterios de evaluación y los indicadores servirán de punto de partida para el diseño de situaciones de aprendizaje con las que se procurará la adquisición de las competencias definidas en el Perfil de salida y deben ser conocidos necesariamente por el alumnado en el inicio del proceso de aprendizaje.

### ***Cómo se evalúa.***

Los procedimientos o técnicas de evaluación con los que se recogerá y se analizará la información relativa a las producciones y propuestas del alumnado, estarán directamente ligados a uno o varios instrumentos de evaluación, entendidos como las herramientas o registros que emplea el docente para comparar los objetivos o competencias esperadas o pretendidas con la consecución lograda por el alumnado. Las técnicas de evaluación deberán reunir una serie de características: serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado, en especial al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo; y serán conocidos por el alumnado desde el inicio del proceso de aprendizaje.

En cada técnica o procedimiento de evaluación se hará uso de una serie de instrumentos de evaluación característicos. Su planificación y selección se realizará considerando, además, su capacidad diagnóstica, su adecuación a las situaciones de aprendizaje programadas, su idoneidad para realizar una evaluación competencial y el grado de fiabilidad para asegurar la objetividad en el proceso de evaluación. Por supuesto, los docentes podrán enriquecer dicho proceso con la construcción o elaboración de sus propios instrumentos de evaluación, bien específicos de unas técnicas bien como resultado de la combinación de varias de ellas.

**Técnicas de observación:** permiten obtener información y tomar registro de cómo se desarrolla el aprendizaje y atienden más al proceso del mismo que a su resultado.

Instrumentos: Observación directa  
Registro anecdótico  
Diario de clase

**Técnicas de análisis del desempeño:** se centran en la propuesta de realización de actividades y tareas al alumnado y permiten valorar tanto el proceso como el producto o resultado del aprendizaje.

Instrumentos: Trabajo en grupo  
Trabajos individuales  
Proyectos  
Cuaderno de artista  
Portfolio  
Formularios

**Técnicas de rendimiento o de experimentación.:** Se dirigen a la valoración específica y exclusiva del resultado de aprendizaje final.

Instrumentos: Pruebas escritas  
Presentaciones  
Listas de cotejo

Por otro lado, para calificar de forma objetiva el aprendizaje, una vez aplicados los instrumentos de evaluación de las diferentes técnicas, se puede recurrir a determinadas herramientas de calificación como **rúbricas, escalas o dianas**, que incorporen los criterios de corrección de cada uno de ellos.

### ***Cuándo se evalúa***

#### **Inicial o diagnóstica**

La evaluación inicial y diagnóstica permite conocer el punto de partida del alumnado en cuanto a conocimientos, expectativas, experiencias previas y competencias ya adquiridas; además, aporta información para diseñar la intervención a lo largo del proceso, ajustarlo a la zona de desarrollo individual del alumnado y contextualizarlo. Dicha evaluación es el paso inicial necesario para personalizar el entorno de aprendizaje para cada alumno o alumna.

#### **Continua y Formativa**



La evaluación continua y formativa ofrecerá información acerca de los logros y limitaciones que se presentan durante el proceso de aprendizaje. Los resultados de la evaluación continua deben servir para replantear los diferentes elementos del proceso con el fin de adaptarlo a las características del alumnado y potenciar y mejorar sus aprendizajes. Téngase en cuenta que la finalidad de la evaluación continua no es calificar.

#### **Final**

La evaluación final será la que permita al terminar el curso escolar que el equipo docente, de manera colegiada, establezca el grado de consecución de los objetivos y el grado de adquisición de competencias clave descritas en el Perfil de salida de la etapa.

#### ***Quién evalúa.***

La evaluación por competencias impone un cambio notable en la ponderación diferente entre los métodos de evaluación que atienden al agente evaluador: **heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación**. De acuerdo con dicho enfoque la heteroevaluación, método tradicional que prioriza la evaluación por parte del docente, cede en importancia ante el resto de métodos, pues se impone la necesidad de incorporar estrategias que permitan la participación del alumnado en la evaluación de sus logros (autoevaluación) y la evaluación entre iguales (coevaluación). En este modelo competencial toma especial relevancia la evaluación en la que el alumnado es el principal implicado y protagonista, puesto que genera un fuerte estímulo para el aprendizaje, y favorece el aprendizaje desde la reflexión y valoración sobre las propias dificultades y fortalezas y la colaboración con el profesorado en la regulación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **6.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.**

En Educación Secundaria Obligatoria, para cada materia, las competencias específicas contribuirán por igual al perfil de salida, por lo que el peso de la calificación de cada competencia específica **tiene el mismo %**

Competencias específicas	CRITERIOS DE EVALUACIÓN 4º ESO EXPRESIÓN ARTÍSTICA	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS
<p><b>1.</b> Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</p>	<p><b>1.1.</b> Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.</p>	8,3%	Observación directa Registro de clase Presentaciones Trabajo en grupo
	<p><b>1.2.</b> Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.</p>	8,3%	
	<p><b>1.3.</b> Reconocer los puntos en común encontrados entre expresiones artísticas de diferentes épocas, sociedades y culturas, relacionándolos de forma razonada e integradora con su propia identidad cultural, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas.</p>	8,3%	
<p><b>2.</b> Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p>	<p><b>2.1</b> Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p>	12,5%	Trabajos individuales Proyectos
	<p><b>2.2</b> Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.</p>	12,5%	
<p><b>3.</b> Valorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos desarrollando el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.</p>	<p><b>3.1</b> Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p>	12,5%	Cuaderno de artista
	<p><b>3.2</b> Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente, y además seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.</p>	12,5%	
<p><b>4.</b> Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.</p>	<p><b>4.1.</b> Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.</p>	8,3%	
	<p><b>4.2.</b> Crear un producto artístico, individual o grupal de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados.</p>	8,3%	
	<p><b>4.3.</b> Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración positiva de los logros alcanzados.</p>	8,3%	

## **7.SABERES BÁSICOS**

### **Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas.**

#### A.1. Técnicas gráfico-plásticas.

A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.

A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.

A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.

A.1.4. Técnicas de estampación: monotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.

A.1.5. Graffiti y pintura mural.

#### A.2. Escultura.

A.2.1. Técnicas básicas de modelado de volúmenes.

A.2.2. Ensamblaje artístico.

#### A.3. Arte: reciclaje y toxicidad.

A.3.1. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.

A.3.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.

### **Bloque B. Diseño y publicidad**

#### B.1. Proceso creativo.

B.1.1. Boceto.

B.1.2. Guión o proyecto.

B.1.3. Presentación final.

B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

#### B.2. Lenguaje visual.

B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.

B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual.

B.2.3. Percepción visual.

B.2.4. Teoría del color.

B.2.5. Composición.

#### B.3. Diseño.

B.3.1. Diseño gráfico.

- B.3.2. Diseño de producto.
- B.3.3. Diseño de moda.
- B.3.4. Diseño de interiores.
- B.3.5. Escenografía.
- B.3.6. Iniciación al diseño inclusivo.

#### B.4. Publicidad.

B.4.1. Publicidad: análisis de mensajes publicitarios. Estudio de sus elementos formales: formas, color, luz, encuadres, planos, uso de la palabra y el sonido, estudio de personajes y decorados.

B.4.2. Publicidad y consumo responsable. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. Técnicas y recursos persuasivos. Técnicas procedentes del psicoanálisis. Edward Bernays.

### **Bloque C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.**

#### C.1. Fotografía.

- C.1.1. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.
- C.1.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- C.1.3. Fotografía digital.
- C.1.4. Fotografía expresiva.
- C.1.5. El fotomontaje digital y tradicional.
- C.1.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.

#### C.2. Imagen secuenciada, guión cinematográfico y animación.

- C.2.1. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guión y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La imagen secuenciada.
- C.2.2. Proyectos de videoarte

### **TEMPORALIZACIÓN**

Aunque se propicien Situaciones de Aprendizaje que relacionen saberes básicos de distintos bloques, en líneas generales trataremos de trabajar los bloques de saberes con la siguiente temporalización:

PRIMER TRIMESTRE: - Bloque B

SEGUNDO TRIMESTRE: - Bloque A

TERCER TRIMESTRE: - Bloque C

## 8. RELACIÓN ENTRE DESCRIPTORES DE COMPETENCIAS CLAVE, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

Descriptores C.Clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores C.Clave	Saberes Básicos
CCL1 CCL2 CCL3 CD1 CD2 CD3 CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5 CC1 CC3 CCEC1 CCEC2	1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	CCL1 CCL2 CCL3 CD1 CD2 CD3 CPSAA3 CC1 CC3 CCEC1 CCEC2	A.1 A.2 A.3 B.2 C.1 C.2
		1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	CCL1 CCL2 CCL3 CD1 CD2 CD3 CPSAA3 CC1 CC3 CC4 CCEC1 CCEC2	A.1 A.2 A.3 B.2 B.3 B.4 C.1 C.2
		1.3. Reconocer los puntos en común encontrados entre expresiones artísticas de diferentes épocas, sociedades y culturas, relacionándolos de forma razonada e integradora con su propia identidad cultural, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas.	CCL2 CCL3 CD1 CD2 CD3 CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5 CC1 CC3 CC4 CCEC1 CCEC2	A.1 A.2 A.3 B.2 B.3 B.4 C.1 C.2
CCL1 CCL2 CCL3 CD1 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CE1 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4	2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	CCL1 CCL2 CCL3 CD1 CPSAA1 CPSAA2 CC3 CE1 CCEC2 CCEC3 CCEC4	A.1 A.2 A.3 B.1 B.2 B.3
		2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	CCL1 CCL3 CD1 CPSAA1 CPSAA2 CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5 CC1 CC3 CC4 CE1 CE3 CCEC1 CCEC2 CCEC3 CCEC4	A.1 A.2 A.3 B.1 B.2 B.3
CCL1 CCL2 CCL3 CD1 CPSAA3 CC1 CC2 CC3 CE1 CCEC1 CCEC2	3. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos desarrollando el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.	3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	CCL1 CCL2 CCL3 CD1 CD2 CPSAA1 CPSAA3 CC1 CC3 CE1 CE3 CCEC1 CCEC2	B.1 B.4 C.1 C.2
		3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones;	CCL1 CCL2 CCL3 STEM3 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CPSAA3	B.1 C.1 C.2

		incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente, y además seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	CPSAA4 CPSAA5 CC1 CC2 CC3 CE1 CE3 CCEC3 CCEC4	
CCL1 CCL2 CCL3 STEM3 CD1 CD2 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA5 CC3 CE1 CE3 CCEC2 CCEC3 CCEC4	4. 4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	4.1. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.	CCL1 CCL2 CCL3 CD1 CD2 CPSAA1 CPSAA3 CC1CC2 CC3 CC4 CE1 CCEC1 CCEC2	A.1 A.2 A.3 B.2 C.1 C.2
		4.2. Crear un producto artístico, individual o grupal de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados.	CCL1 CCL2 STEM3 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5 CC1 CC2 CC3CC4 CE1 CE3 CCEC2 CCEC3 CCEC4	A.1 A.2 A.3 B.1 B.2 B.3 B.4
		4.3. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración positiva de los logros alcanzados.	CCL1 STEM3 CD1 CD2 CD3 CPSAA1 CPSAA3 CPSAA4 CPSAA5 CC1 CC2 CC3CC4 CE1 CE3 CCEC3 CCEC4	A.1 A.2 A.3 B.1 B.3 B.4 C.1 C.2

## 9.SITUACIONES DE APRENDIZAJE

La materia de **Expresión Artística** está enfocada al desarrollo de las **capacidades expresivas** del alumnado usando técnicas artísticas. La capacidad de expresar ideas, opiniones, sentimientos o estados de ánimo por medio de recursos gráfico-plásticos y audiovisuales se desarrolla practicando y experimentando con un variado número de técnicas, soportes y materiales. Por tanto, **las situaciones de aprendizaje deben estar enfocadas a que el alumnado experimente y refuerce su autoconfianza** al comprobar cómo esa experimentación produce resultados satisfactorios. Para aprender técnicas variadas analizará los trabajos de profesionales de prestigio, así como el trabajo realizado por el resto del alumnado.

Para la práctica diaria en el aula se proponen distintas situaciones de aprendizaje relacionadas con el proceso de adquisición de competencias y rutinas de trabajo. Serán actividades que, partiendo de unas situaciones comunes, permitan a cada persona adquirir competencias clave, independientemente de las capacidades, intereses y motivaciones de partida. Dichas situaciones deben fomentar el **diseño de proyectos** que requieran una planificación y un proceso que permitan utilizar técnicas y conocimientos variados y cuyo resultado sea una obra personal o colectiva diferente, que se corresponda con los objetivos previstos. Los trabajos podrán partir de premisas comunes, pero cada persona o grupo planificará su trabajo y encontrará soluciones propias y diferentes. Las actividades deberán ser estimulantes e inclusivas para el alumnado, teniendo en cuenta sus áreas de interés, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, por lo que se convertirán en situaciones significativas de aprendizaje cuando incluyan propuestas que afecten al alumnado, suscitando así su compromiso e implicación. Esta vinculación entre lo que conocen y lo que se trabaja en clase despierta el interés y el deseo de aprender.

Las situaciones de aprendizaje tienen que permitir el **desarrollo de procesos cognitivos y emocionales** en el alumnado. Para ello, debe sentir que avanza y que mejora en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación, ya que a percepción de logros por parte del alumnado **augmenta su autoestima** y facilita el desarrollo de capacidades y el dominio de competencias individuales, teniendo en cuenta las diferencias personales, sociales y familiares de partida.

Dado que en Expresión Artística se crean y analizan una gran variedad de mensajes, se pueden elegir temas de trabajo relacionados con los **intereses personales del alumnado** y la sociedad que estén relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (**ODS**) de la Agenda 2030, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, así como objetivos relacionados con la protección del medioambiente y la defensa de los derechos humanos.

Se recomienda diseñar situaciones de aprendizaje que permitan trabajar de manera **colaborativa** en proyectos de otras materias para aumentar el intercambio de experiencias y opiniones y que el alumnado reflexione sobre su propio trabajo utilizando para ello soportes comunicativos variados: oral, escrito, visual, digital, etc. En este sentido, el respeto a la diversidad del alumnado según los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (**DUA**) debe asegurarse su presencia e implicación con las actividades planteadas, participación en su desarrollo y progreso en la consecución de las competencias clave.

Se propone transmitir la idea de que la **evaluación y la autoevaluación** formen parte del proceso de aprendizaje. La revisión de los trabajos en un ambiente de confianza y respeto permite que las sugerencias dadas sean consideradas observaciones para mejorar y avanzar en el aprendizaje.



# BACHILLERATO

---

## DIBUJO TÉCNICO

### 3.CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE COMPETENCIAS CLAVE-PERFIL DE SALIDA

El Bachillerato tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. Debe, asimismo, facilitar la adquisición y el logro de las competencias indispensables para su futuro formativo y profesional, y capacitarlo para el acceso a la educación superior.

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

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

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

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

Siguiendo los **principios pedagógicos de esta etapa**, las actividades educativas favorecerán en el alumnado el aprendizaje por sí mismo, la capacidad de trabajo en equipo y la aplicación de métodos

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

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

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

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

En lo que respecta a la continuidad en las posteriores etapas, cabe aclarar que la materia de Dibujo Técnico de 1º y 2º de Bachillerato es una materia que puede cursar el alumnado del Bachillerato de Ciencias y Tecnología. El alumnado que decida continuar con estudios superiores relacionados con la materia ampliará los conocimientos adquiridos en, por citar algunos, los ciclos formativos de la familia de Edificación y Obra Civil o Animación 2D y 3D, así como en los grados en Bellas Artes, Diseño industrial, Ingeniería o Arquitectura. También podrá utilizar estos conocimientos como salida profesional en campos relacionados con el diseño, la animación y los videojuegos, la arquitectura y la ingeniería o la docencia.

La materia se estructura en torno a las siguientes cinco competencias específicas:

1. Representar elementos arquitectónicos y de ingeniería, analizando las estructuras geométricas y los elementos técnicos.
2. Utilizar razonamientos y procedimientos lógicos en problemas de índole gráfico-matemática

3.Utilizar y desarrollar la visión espacial apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías.

4.Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorar la importancia del croquis para documentar proyectos.

5.Representar digitalmente elementos geométricos mediante el uso de programas específicos CAD, apreciando su potencialidad para uso profesional.

Para cumplir estos fines, es preciso que esta etapa contribuya a que el alumnado progrese en el grado de desarrollo de las competencias que, de acuerdo con el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, debe haberse alcanzado al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria. Las competencias clave que se recogen en dicho Perfil de salida son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales

#### **4.DESCRPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE**

##### **Competencia en comunicación lingüística.**

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

### **Competencia plurilingüe.**

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.

CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

### **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.**

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la

contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.

### **Competencia digital.**

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.

CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

### **Competencia personal, social y de aprender a aprender.**

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.

CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.

CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.

CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia. CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.

CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía

### **Competencia ciudadana.**

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno.

CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.

CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.

### **Competencia emprendedora.**

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.

CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.

CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

### **Competencia en conciencia y expresión culturales**

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna...

CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.

CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.

CCEC3.1. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.

CCEC3.2. Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.

CCEC4.1. Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.

CCEC4.2. Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrece

## 5.OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

El **Bachillerato** contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

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

**b)** Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. También prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.

**c)** Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia, e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

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

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

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

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

**h)** Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución, así como el patrimonio natural, cultural, histórico y artístico de España y, de forma especial, el de Extremadura. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

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

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

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

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

**m)** Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, al igual que como medio de desarrollo personal y social.

**n)** Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.

**o)** Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible



## GRADO DE CONSECUCCIÓN DE LA MATERIA DIBUJO TÉCNICO EN LOS OBJETIVOS DE ETAPA (verde)

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC				TOTALES							
	CCL 1	CCL 2	CCL 3	CCL 4	CCL 5	CP 1	CP 2	CP 3	STEM 1	STEM 2	STEM 3	STEM 4	STEM 5	CD 1	CD 2	CD 3	CD 4	CD 5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA 2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA 4	CPSAA 5	CC 1	CC 2	CC 3	CC 4	CE 1	CE 2	CE 3	CCEC1	CCEC2		CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2			
a	✓				✓			✓												✓		✓				✓	✓	✓		✓				✓							5	
b					✓			✓											✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓		✓												6
c	✓				✓																✓	✓	✓			✓	✓	✓		✓												6
d			✓	✓												✓			✓	✓						✓				✓												4
e	✓		✓		✓							✓																														3
f						✓	✓	✓				✓																														3
g			✓							✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓						✓																		8
h		✓	✓					✓			✓		✓				✓			✓						✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓								9
i		✓	✓					✓	✓	✓	✓			✓		✓								✓			✓			✓												10
j								✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓										✓	✓													8
k									✓	✓			✓					✓	✓					✓			✓	✓	✓			✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓		10
l	✓			✓				✓											✓							✓						✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			8
m									✓				✓						✓	✓	✓		✓												✓							5
n													✓							✓						✓			✓													2
o										✓	✓	✓	✓			✓					✓			✓		✓	✓	✓	✓													6
T	4	2	5				1	5	2	4	6	6		3	2	4		5	5		6		2	3	1	6					3	3	3	2	5	3		2				

## 6.COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

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

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

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2**

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

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado solucionará gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, trazará gráficamente construcciones poligonales, resolverá gráficamente tangencias básicas y trazará curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución. Además, mostrará curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo, apreciando los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje.

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

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2, CCEC4.2.**

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

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

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

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC2, CCEC4.2.**

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

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

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

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC4.2.**

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

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

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

**Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2.**

## CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

### CONEXIONES ENTRE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA

La **competencia específica 1** tiene un carácter fundamental y universal en lo que se refiere a la utilización del dibujo técnico como herramienta gráfica de comunicación en cualquier proyecto técnico. Para alcanzar su desarrollo completo será imprescindible haber adquirido el resto de competencias: resolución de problemas gráfico-matemáticos dominando la geometría plana (competencia específica 2), dominio de la representación tridimensional de objetos sobre el plano (competencia específica 3), dominio y aplicación sistemática de normas UNE e ISO (competencia específica 4) e incorporación de los sistemas CAD a la ejecución de proyectos (competencia específica 5).

La adquisición de la **competencia específica 2** (resolución gráfica de problemas gráfico-matemáticos) y de la **competencia específica 3** (dominio de la representación tridimensional de objetos sobre el plano) se hace necesaria dado que serán siempre útiles en cualquier proyecto o representación de estructuras geométricas (competencia específica 1). Al mismo tiempo se mantiene también una relación estrecha con las competencias específicas 4 y 5, dado que siempre estaremos sujetos a las normas UNE e ISO y por entender que el uso de herramientas CAD estará siempre presente.

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

### CONEXIONES CON COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE OTRAS MATERIAS

C.E.1	TECNOLOGÍA E INGENIERÍA	LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA
C.E.2	MATEMÁTICAS	
C.E.3	MATEMÁTICAS	
C.E.4	GEOLOGÍA Y CIENCIAS AMBIENTALES	
C.E.5	TECNOLOGÍA E INGENIERÍA	

### CONEXIONES ENTRE LA MATERIA Y LAS COMPETENCIAS CLAVE

C.C	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
C.E 1	1-2-3		2-4	1-3	2-4	1		1-2-3.2
C.E 2	2		1-2-4	3	1.1-5		2	4.2
C.E 3			1-2-3-4		1.1-4-5		2-3	2-4.2
C.E 4	2	2-3	1-4	2	1.1-3.2-4-5		3	3.1-4.2
C.E 5			2-3-4	1-2-3-5	4-5		2-3	3.2
	5	2	14	8	13	1	6	9

**CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA DIBUJO TÉCNICO A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE**

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE					CCEC												
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2	TOTALES						
Competencia Específica a1	✓	✓	✓							✓		✓		✓		✓				✓				✓									✓	✓		✓				13					
Competencia Específica a2		✓							✓	✓		✓				✓			✓					✓						✓								✓		9					
Competencia Específica a3									✓	✓	✓	✓							✓				✓	✓						✓	✓		✓					✓		11					
Competencia Específica a4		✓					✓	✓	✓		✓				✓				✓			✓	✓	✓						✓			✓				✓		13						
Competencia Específica a5									✓	✓	✓			✓	✓	✓		✓					✓	✓						✓	✓				✓				12						
TOTALES	1	3	1			1	1	3	4	2	5			2	2	3		1	3		1		1	4	4	1											3	3	1	2	1	2		3	

## 7.SABERES BÁSICOS

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

### Bloque A. Fundamentos geométricos.

	1º BACHILLERATO	2º BACHILLERATO
<b>A.1.Historia de la geometría.</b>	A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.	
	A.1.1.2.Desarrollo histórico del dibujo técnico.	A.1.2.1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas
	A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.	
<b>A.2. Trazados en el plano.</b>	A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	
	A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz).	
	A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.	

<b>A.3.Relaciones geométricas.</b>	A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Thales	
	A.3.1.2. Equivalencia.	
	A.3.1.3. Semejanza.	
<b>A.4. Construcción de formas poligonales.</b>	A.4.1.1. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares cóncavos (estrellados) y convexos.	
	A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos.	A.4.2.1. Triángulos y cuadriláteros. Métodos de construcción indirectos.
<b>A.5. Tangencias. Potencia e inversión.</b>	A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.	
	A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.	
		A.5.2.1. Potencia de un punto respecto a una circunferencia.
		A.5.2.2. Eje radical y centro radical.
		A.5.2.3. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión.
<b>A.6. Transformaciones geométricas.</b>	A.6.1.1. Simetría axial y radial.	
	A.6.1.2. Homotecia-escalas	
		A.6.2.1. Transformaciones geométricas: homología y afinidad.
		A.6.2.2. Homología y afinidad aplicados a la resolución de problemas en los sistemas de representación.
<b>A.7. Curvas cónicas.</b>	A.7.1.1. Definición, propiedades y elementos constructivos.	

	A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.	A.7.2.1. Curvas cónicas: métodos de construcción avanzados.
		A.7.2.2. Rectas tangentes a curvas cónicas.
		A.7.2.3. Trazado con y sin herramientas digitales.

### Bloque B. Geometría proyectiva.

	1º BACHILLERATO	2º BACHILLERATO
<b>B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.</b>	B.1.1.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.	
	B.1.1.2. Sistemas de representación. Fundamentos	B.1.2.1. Sistemas de representación. Ampliación.
<b>B.2. Sistema diédrico.</b>	B.2.1.1. Representación de punto, recta y plano. Determinación del plano.	
	B.2.1.2. Traza de rectas y planos con planos de proyección.	
	B.2.1.3. Relaciones de pertenencia a recta y a plano.	
	B.2.1.4. Relaciones de paralelismo y perpendicularidad. Intersecciones.	
	B.2.1.5. Obtención de distancias en verdadera magnitud.	
	B.2.1.6 Figuras contenidas en planos.	
		B.2.2.1. Abatimientos y verdaderas magnitudes.
		B.2.2.2. Giros y cambios de plano. Aplicaciones.
		B.2.2.3. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides rectos y oblicuos.
		B.2.2.4. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección.
		B.2.2.5. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.
		B.2.2.6. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.



<b>B.3.Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.</b>	B.3.1.1.Sistema axonométrico. Proyecciones cilíndrica ortogonal y cilíndrica oblicua.	
	B.3.1.2 Perspectiva axonométrica isométrica. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.	
	B.3.1.3 Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos básicos.	B.3.2.1.Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.
	B.3.1.4 Perspectiva caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.	
	B.3.1.5 Perspectiva caballera. Proyección cilíndrica oblicua. Representación de figuras y sólidos básicos.	B.3.2.2.Perspectiva caballera. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.
<b>B.4. Sistema de planos acotados.</b>	B.4.1.1.Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.	
	B.4.1.2. Identificación de elementos para su interpretación en planos.	
		B.4.2.1.Resolución de problemas de cubiertas sencillas.
		B.4.2.2.Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
<b>B.5. Sistema cónico.</b>	B.5.1.1. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema.	
	B.5.1.2. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas.	
		B.5.2.1.Representación de sólidos y espacios arquitectónicos y urbanísticos a partir de sus vistas.

### Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

	<b>1º BACHILLERATO</b>	<b>2º BACHILLERATO</b>
<b>C.1.Escalas, normalización y acotación.</b>	C.1.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.	
	C.1.1.2.Concepto de normalización. Las normas fundamentales: UNE e ISO.	C.1.2.1.Croquis y planos de taller.
	C.1.1.3.Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.	C.1.2.2. Perspectivas normalizadas.
	C.1.1.4.Normas básicas: elección de vistas necesarias. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.	C.1.2.3.Cortes, secciones y roturas.

	C.1.1.5.Acotación. Elementos y conceptos básicos.	C.1.2.4 Acotación. Profundización.
<b>C.2 Formatos y planos técnicos.</b>	C.2.1.1.Formatos. Doblado de planos.	
		C.2.2.1.Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.
		C.2.2.2.Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de proyectos ingenieriles o arquitectónicos sencillos.
		C.2.2.3.Diseño, ecología y sostenibilidad.

#### Bloque D. Sistemas CAD.

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

#### TEMPORALIZACIÓN

Aunque se propicien Situaciones de Aprendizaje que relacionen saberes básicos de distintos bloques, en líneas generales trataremos de trabajar los bloques de saberes con la siguiente temporalización:

PRIMER TRIMESTRE: - Bloque A

SEGUNDO TRIMESTRE: - Bloque B

TERCER TRIMESTRE: - Bloque C

- Bloque D

## **8. EVALUACIÓN**

### **8.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

#### **PRIMERO DE BACHILLERATO**

##### **Competencia específica 1.**

**Criterio 1.1.** Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

**(CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2)**

**Criterio 1.2.** Mostrar curiosidad por identificar los elementos geométricos que encontramos en nuestro entorno: en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, en la naturaleza, en diseños gráficos, artes decorativas, patrones textiles, etc.

**(CCL3,STEM2,CD1,CD3,CPSAA4,CC1,CCEC1,CCEC2,CCEC3.2)**

##### **Competencia específica 2.**

**Criterio 2.1.** Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

**(CCL2, STEM1, STEM2, STEM4)**

**Criterio 2.2.** Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.

**(STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CCEC4.2)**

**Criterio 2.3.** Resolver gráficamente tangencias básicas y trazar curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.

**(STEM1, STEM2, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)**

**Criterio 2.4.** Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).

**(CCL2,STEM2,STEM4,CPSAA1.1,CPSAA5,CCEC4.2)**

##### **Competencia específica 3.**

**Criterio 3.1.** Conocer las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación.

**(STEM2, STEM4, CCEC2)**

**Criterio 3.2.** Representar en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.  
**(STEM1, STEM2, STEM3)**

**Criterio 3.3.** Definir elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.  
**(STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)**

**Criterio 3.4.** Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.  
**(STEM1, STEM2, STEM3, CE3)**

**Criterio 3.5.** Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.  
**(STEM1, STEM4, CCEC4.2)**

**Criterio 3.6.** Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.  
**(CPSAA1.1, CPSAA5)**

#### **Competencia específica 4.**

**Criterio 4.1.** Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, y valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.  
**(CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1)**

**Criterio 4.2.** Elaborar la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.  
**(CCL2, CP3, STEM4, CPSAA3.2)**

#### **Competencia específica 5.**

**Criterio 5.1.** Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas asociadas.  
**(STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3)**

**Criterio 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, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2)**

## **SEGUNDO DE BACHILLERATO**

### **Competencia específica 1.**

**Criterio 1.1.** Analizar la evolución de las formas geométricas en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.

**Criterio 1.2.** Identificar, comprender y reproducir los elementos geométricos que se encuentran en nuestro entorno tanto en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, como en la naturaleza, en diseños gráficos e industriales.

### **Competencia específica 2.**

**Criterio 2.1.** Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.

**Criterio 2.2.** Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.

**Criterio 2.3.** Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción a la vez que mostrando interés por la precisión.

**Criterio 2.4.** Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones (simetrías, homotecias, giros, homología y afinidad) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

**Criterio 2.5.** Conocer las relaciones entre las matemáticas y el dibujo. Apreciar los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos necesarios, enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje.

### **Competencia específica 3.**

**Criterio 3.1.** Conocer los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación apreciando la idoneidad de cada uno de ellos según el carácter de la representación gráfica que se busca.

**Criterio 3.2.** Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre la utilidad de los métodos utilizados y los resultados obtenidos.

**Criterio 3.3.** Representar, aplicando los fundamentos del sistema diédrico, cuerpos geométricos y de revolución, incluyendo sus desarrollos.

**Criterio 3.4.** Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométrica y cónica.

**Criterio 3.5.** Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.

**Criterio 3.6.** Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

#### **Competencia específica 4.**

**Criterio 4.1.** Elaborar la documentación gráfica adecuada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis, vistas diédricas acotadas y planos conforme a norma.

**Criterio 4.2.** Trabajar en equipo en la elaboración coordinada de toda la documentación gráfica relativa a un proyecto, incluyendo una fase última de identificación y subsanación de errores entre las partes.

#### **Competencia específica 5.**

**Criterio 5.1.** Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.

**Criterio 5.2.** Recrear virtualmente figuras planas y piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos individuales y en grupo.

**Criterio 5.3.** Incorporar la experimentación en el uso de las herramientas digitales como estrategia óptima para apreciar la agilidad, eficiencia y multiplicidad de opciones que estas herramientas proporcionan.

**Criterio 5.4.** Debatar y argumentar en torno al enriquecimiento que las herramientas digitales aportan frente a los medios tradicionales, tanto en lo que respecta al aprendizaje de esta materia como a su aplicación en un entorno empresarial y laboral.

## 8.2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación competencial deberá estar vinculada al desempeño activo del alumnado a lo largo de su proceso de aprendizaje; pero la evaluación como proceso deberá extenderse también al estilo de enseñanza y a la dinámica de las actividades cotidianas del centro educativo, puesto que de esa manera facilitará al profesorado información necesaria para la toma de decisiones precisa para procurar una práctica educativa adaptada a su alumnado.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de educación secundaria obligatoria se distingue, frente a otras etapas, en que ha de ser **continua, formativa e integradora**.

**La evaluación será continua**, permanente a lo largo de todo el proceso, de tal forma que permita la adaptación y readaptación del mismo orientada a mejorar los aprendizajes del alumnado.

**Será formativa** para permitir tanto al docente como al alumnado obtener información del proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje, analizarla y tomar decisiones apropiadas para mejorarlo. Se caracterizará por la **retroalimentación**, el denominado feedback útil, que no solo sirve para corregir al alumnado, sino que ayuda a analizar y comprender las causas del error, haciendo de este un elemento de aprendizaje que permitirá aprender, mejorar y superar dificultades.

**Será integradora** en el sentido en que permitirá valorar, desde todas y cada una de las materias y ámbitos, la consecución global de los objetivos de la etapa y el desarrollo de las competencias clave. Esta función integradora requiere que el profesorado sistematice un proceso de evaluación consensuado que tome como referentes los descriptores del Perfil de salida y que garantice una evaluación objetiva del desarrollo de las competencias clave. En cualquier caso, el carácter integrador de la evaluación no impedirá que se realice una evaluación diferenciada de cada materia o ámbito. Y que se garantice con la diversidad de instrumentos e instrumentos que sea objetiva y de reconocimiento del mérito y el esfuerzo.

En cuanto a su finalidad, la evaluación debe adoptar un **enfoque constructivista** en cuanto que debe servir para la mejora de los aprendizajes del alumnado. En ese sentido se hace necesario hacer una distinción entre evaluación y calificación. El objetivo de la evaluación competencial no es únicamente calificar, se puede y se debe evaluar sin recurrir en exclusiva a poner calificaciones. La evaluación sumativa, final o calificativa debe ir acompañada de una evaluación formativa y continua con la que se busquen la mejora del aprendizaje, la mejora de los métodos y técnicas docentes y la mejora de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Elementos que forman parte del proceso de evaluación.**

Los elementos que forman parte del proceso de evaluación del alumnado son los criterios de evaluación, las técnicas e instrumentos de evaluación, los momentos de la evaluación y los agentes evaluadores.

Dichos elementos responden a lo que tradicionalmente se ha venido formulando por medio de las cuestiones qué se evalúa, cómo se evalúa, cuándo se evalúa y quién evalúa.

#### ***Qué se evalúa.***

El referente principal para valorar los aprendizajes serán los **criterios de evaluación**. Estos criterios permitirán diseñar las situaciones de evaluación, la selección de los instrumentos y procedimientos de evaluación y la definición de los indicadores de logro con los que realizar una mejor observación y medición de los niveles de desempeño que se espera que el alumnado alcance. En estos indicadores de logro el docente podrá integrar, además del criterio de evaluación, otros aspectos de su elección, como contenidos específicos propios o transversales, u otros aprendizajes competenciales.

Los criterios de evaluación y los indicadores servirán de punto de partida para el diseño de situaciones de aprendizaje con las que se procurará la adquisición de las competencias definidas en el Perfil de salida y deben ser conocidos necesariamente por el alumnado en el inicio del proceso de aprendizaje.

#### ***Cómo se evalúa.***

Los procedimientos o técnicas de evaluación con los que se recogerá y se analizará la información relativa a las producciones y propuestas del alumnado, estarán directamente ligados a uno o varios

instrumentos de evaluación, entendidos como las herramientas o registros que emplea el docente para comparar los objetivos o competencias esperadas o pretendidas con la consecución lograda por el alumnado. Las técnicas de evaluación deberán reunir una serie de características: serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; admitirán su adaptación a la diversidad de alumnado, en especial al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo; y serán conocidos por el alumnado desde el inicio del proceso de aprendizaje.

En cada técnica o procedimiento de evaluación se hará uso de una serie de instrumentos de evaluación característicos. Su planificación y selección se realizará considerando, además, su capacidad diagnóstica, su adecuación a las situaciones de aprendizaje programadas, su idoneidad para realizar una evaluación competencial y el grado de fiabilidad para asegurar la objetividad en el proceso de evaluación. Por supuesto, los docentes podrán enriquecer dicho proceso con la construcción o elaboración de sus propios instrumentos de evaluación, bien específicos de unas técnicas bien como resultado de la combinación de varias de ellas.

**Técnicas de observación:** permiten obtener información y tomar registro de cómo se desarrolla el aprendizaje y atienden más al proceso del mismo que a su resultado.

Instrumentos: Observación directa  
Registro anecdótico  
Diario de clase

**Técnicas de análisis del desempeño:** se centran en la propuesta de realización de actividades y tareas al alumnado y permiten valorar tanto el proceso como el producto o resultado del aprendizaje.

Instrumentos: Trabajo en grupo  
Trabajos individuales  
Proyectos  
Cuaderno de artista  
Porfolio  
Formularios

**Técnicas de rendimiento o de experimentación:** Se dirigen a la valoración específica y exclusiva del resultado de aprendizaje final.

Instrumentos: Pruebas escritas  
Presentaciones  
Listas de cotejo

Por otro lado, para calificar de forma objetiva el aprendizaje, una vez aplicados los instrumentos de evaluación de las diferentes técnicas, se puede recurrir a determinadas herramientas de calificación como **rúbricas, escalas o dianas**, que incorporen los criterios de corrección de cada uno de ellos.

### ***Cuándo se evalúa***

#### **Inicial o diagnóstica**

La evaluación inicial y diagnóstica permite conocer el punto de partida del alumnado en cuanto a conocimientos, expectativas, experiencias previas y competencias ya adquiridas; además, aporta información para diseñar la intervención a lo largo del proceso, ajustarlo a la zona de desarrollo individual del alumnado y contextualizarlo. Dicha evaluación es el paso inicial necesario para personalizar el entorno de aprendizaje para cada alumno o alumna.

#### **Continua y Formativa**

La evaluación continua y formativa ofrecerá información acerca de los logros y limitaciones que se presentan durante el proceso de aprendizaje. Los resultados de la evaluación continua deben servir para replantear los diferentes elementos del proceso con el fin de adaptarlo a las características del alumnado y potenciar y mejorar sus aprendizajes. Téngase en cuenta que la finalidad de la evaluación continua no es calificar.



## **Final**

La evaluación final será la que permita al terminar el curso escolar que el equipo docente, de manera colegiada, establezca el grado de consecución de los objetivos y el grado de adquisición de competencias clave descritas en el Perfil de salida de la etapa.

### ***Quién evalúa.***

La evaluación por competencias impone un cambio notable en la ponderación diferente entre los métodos de evaluación que atienden al agente evaluador: **heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación**. De acuerdo con dicho enfoque la heteroevaluación, método tradicional que prioriza la evaluación por parte del docente, cede en importancia ante el resto de métodos, pues se impone la necesidad de incorporar estrategias que permitan la participación del alumnado en la evaluación de sus logros (autoevaluación) y la evaluación entre iguales (coevaluación). En este modelo competencial toma especial relevancia la evaluación en la que el alumnado es el principal implicado y protagonista, puesto que genera un fuerte estímulo para el aprendizaje, y favorece el aprendizaje desde la reflexión y valoración sobre las propias dificultades y fortalezas y la colaboración con el profesorado en la regulación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

### 8.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO			
C.E	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS
1.	1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico	6,25%	Proyectos individuales Proyectos colaborativos
	1.2 Mostrar curiosidad por identificar los elementos geométricos que encontramos en nuestro entorno	6,25%	
2.	2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y TRANSFORMACIONES BÁSICAS (simetrías, homotecias, escalas)	6,25%	Pruebas objetivas escritas Láminas Proyectos individuales Proyectos colaborativos Observación directa
	2.2. Trazar gráficamente CONSTRUCCIONES POLIGONALES basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	6,25%	
	2.3 Resolver gráficamente TANGENCIAS BÁSICAS y trazar CURVAS	6,25%	
	2.4. CONCEPTOS GEOMÉTRICOS sobre la base de su justificación matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).	6,25%	
3.	3.1 Fundamentos que definen y diferencian los distintos SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.	6,25%	Pruebas objetivas escritas Láminas Proyectos individuales Proyectos colaborativos Observación directa
	3.2 SISTEMA DIÉDRICO elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	6,25%	
	3.3 AXONOMÉTRICO valorando su importancia como métodos de representación espacial.	6,25%	
	3.4 SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS	6,25%	
	3.5 PERSPECTIVA CÓNICA frontal y oblicua.	6,25%	
	3.6 Valorar el RIGOR GRÁFICO del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	6,25%	
4.	4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus VISTAS ACOTADAS, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, y valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	6,25%	Pruebas objetivas escritas Láminas Observación directa
	4.2. Elaborar la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando CROQUIS Y PLANOS conforme a norma.	6,25%	
5.	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas asociadas. CAD	6,25%	Proyectos individuales Proyectos colaborativos Observación directa
	5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. CAD	6,25%	

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO			
C.E	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	INSTRUMENTOS
1	1.1 <b>Analizar la evolución</b> de las formas geométricas en la <b>arquitectura e ingeniería</b> contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	5.27%	Láminas Proyectos individuales Proyectos colaborativos
	1.2 Identificar, comprender y reproducir los <b>elementos geométricos</b> que se encuentran en <b>nuestro entorno</b> tanto en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, como en la naturaleza, en diseños gráficos e industriales.	5.27%	
2	2.1 Construir figuras planas aplicando <b>transformaciones geométricas</b> y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	5.27%	Pruebas objetivas escritas Láminas Proyectos individuales Proyectos colaborativos Observación directa
	2.2. Resolver <b>tangencias</b> aplicando los conceptos de <b>potencia</b> con una actitud de rigor en la ejecución.	5.27%	
	2.3 Trazar <b>curvas cónicas y sus rectas tangentes</b> aplicando propiedades y métodos de construcción a la vez que mostrando interés por la precisión.	5.27%	
	2.4. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones ( <b>simetrías, homotecias, giros, homología y afinidad</b> ) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	5.27%	
	2.5 Conocer las <b>relaciones entre las matemáticas y el dibujo</b> . Apreciar los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos necesarios, enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje.	5.27%	
3	3.1 Conocer los fundamentos que definen y diferencian los distintos <b>sistemas de representación</b> apreciando la idoneidad de cada uno de ellos según el carácter de la representación gráfica que se busca.	5.27%	Pruebas objetivas escritas Láminas Proyectos individuales Proyectos colaborativos Observación directa
	3.2 Resolver en <b>sistema diédrico</b> problemas geométricos mediante <b>abatimientos, giros y cambios de plano</b> , reflexionando sobre la utilidad de los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	5.27%	
	3.3 Representar, aplicando los fundamentos del <b>sistema diédrico, cuerpos geométricos y de revolución</b> , incluyendo sus desarrollos.	5.27%	
	3.4 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en <b>perspectivas axonométrica y cónica</b> .	5.27%	
	3.5 Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el <b>sistema de planos acotados</b> .	5.27%	
	3.6 Valorar el <b>rigor gráfico</b> del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	5.27%	
4	4.1 Elaborar la <b>documentación gráfica</b> adecuada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando <b>croquis, vistas diédricas acotadas y planos</b> conforme a norma.	5.27%	Láminas Proyectos individuales Proyectos colaborativos Observación directa
	4.2. Trabajar en equipo en la elaboración coordinada de toda la <b>documentación gráfica relativa a un proyecto</b> , incluyendo una fase última de identificación y subsanación de errores entre las partes.	5.27%	

5	5.1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones <b>CAD</b> , valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.	5.27%	Proyectos individuales Proyectos colaborativos Observación directa
	5.2 <b>Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones</b> aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	5.27%	
	5.3 Incorporar la experimentación en el <b>uso de las herramientas digitales</b> como estrategia óptima para apreciar la agilidad, eficiencia y multiplicidad de opciones que estas herramientas proporcionan.	5.27%	
	5.4 <b>Debatir y argumentar en torno</b> al enriquecimiento que las <b>herramientas digitales</b> aportan frente a los medios tradicionales, tanto en lo que respecta al aprendizaje de esta materia como a su aplicación en un entorno empresarial y laboral.	5.27%	

VINCULACIÓN CRITERIOS DE EVALUACIÓN CON DESCRIPTORES DE COMPETENCIAS CLAVE

C.E	C.EV	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC									
		CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1.1	CPSAA1.2	CPSAA2	CPSAA3.1	CPSAA3.2	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3.1	CCEC3.2	CCEC4.1	CCEC4.2		
1	1.1	✓	✓	✓								✓		✓							✓			✓									✓	✓						10	
	1.2			✓						✓				✓		✓							✓		✓								✓	✓		✓				9	
2	2.1		✓						✓	✓		✓																												4	
	2.2								✓	✓		✓							✓																			✓		4	
	2.3								✓	✓														✓													✓			5	
	2.4		✓						✓	✓		✓							✓					✓																5	
	2.4									✓	✓	✓																													3
3	3.1								✓	✓		✓																						✓						3	
	3.2								✓	✓	✓																														3
	3.3								✓	✓	✓	✓																							✓					5	
	3.4								✓	✓	✓																													4	
	3.5								✓			✓																									✓			3	
	3.6																			✓					✓															2	
4	4.1							✓	✓	✓		✓			✓				✓																					6	
	4.2		✓								✓	✓											✓																	4	
5	5.1								✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓					✓																	9	
	5.2								✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓					✓	✓												✓				9	
		1	4	2				1	2	7	1	5	1	4	3	3		2	4		1		1	4	4	2					1	4	2	3							

## 9. RELACIÓN ENTRE DESCRIPTORES DE COMPETENCIAS CLAVE, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

### MAPA RELACIONAL ELEMENTOS CURRÍCULO DIBUJO TÉCNICO I BACHILLERATO

Descriptores C. Clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación		Saberes Básicos
CCL1 CCL2 CCL3 STEM2 STEM4 CD1 CD3 CPSAA2 CPSAA4 CC1 CCEC1 CCEC2 CCEC3.2	1. Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.	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.	CCL1 CCL2 CCL3 STEM4 CD1 CPSAA2 CPSAA4 CC1 CCEC1 CCEC2	A.1
		1.2 Mostrar curiosidad por identificar los elementos geométricos que encontramos en nuestro entorno: en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, en la naturaleza, en diseños gráficos, artes decorativas, patrones textiles, etc.	CCL3 STEM2 CD1 CD3 CPSAA4 CC1 CCEC1 CCEC2 CCEC3.2	A.1
CCL2 STEM1 STEM2 STEM4 CD3 CPSAA1.1 CPSAA5 CE2 CCEC4.2	2. Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	CCL2 STEM1 STEM2 STEM4	A.2 A.3 A.6
		2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	STEM2 STEM4 CPSAA1.1 CCEC4.2	A.4
		2.3 Resolver gráficamente tangencias básicas y trazar curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.	STEM1 STEM2 CPSAA5 CE2 CCEC4.2	A.5 A.7
		2.4. Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).	CCL2 STEM2 STEM4 CPSAA1.1 CPSAA5 CCEC4.2	A.2
STEM1 STEM2 STEM3 STEM4 CPSAA1.1 CPSAA4 CPSAA5 CE2 CE3 CCEC2 CCEC4.2	3. Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.	3.1 Conocer las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación.	STEM2 STEM4 CCEC2	B.1
		3.2 Representar en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	STEM1 STEM2 STEM3	B.2

		<b>3.3</b> Definir elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	STEM1 STEM2 STEM3 STEM4 CE3	<b>B.3</b>
		<b>3.4</b> Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	STEM1 STEM2 STEM3 CE3	<b>B.4</b>
		<b>3.5</b> Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.	STEM1 STEM4 CCEC4.2	<b>B.5</b>
		<b>3.6</b> Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	CPSAA1.1 CPSAA5	<b>A.2 B.2</b> <b>A.3 B.3</b> <b>A.4 B.4</b> <b>A.5 B.5</b> <b>A.6 C.1</b> <b>A.7 C.2</b> <b>B.1 D</b>
CCL2 CP2 CP3 STEM1 STEM4 CD2 CPSAA1.1 CPSAA3.2 CPSAA4 CPSAA5 CCEC3.1 CCEC4.2	<b>4.</b> Formalizar y definir, de manera apropiada e inequívoca y en todos sus detalles, diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO, valorando asimismo la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.	<b>4.1</b> Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, y valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. <b>4.2.</b> Elaborar la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.	CP2 CP3 STEM1 STEM4 CD2 CPSAA1.1	<b>C.1</b> <b>C.2</b>
			CCL2 CP3 STEM4 CPSAA3.2	<b>C.1</b> <b>C.2</b>
STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD2 CD3 CD5 CPSAA4 CPSAA5 CE2 CE3 CCEC3.2	<b>5.</b> Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D, apreciando su uso en las profesiones actuales y como herramientas ideales de indagación y experimentación.	<b>5.1</b> Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas asociadas. <b>5.2</b> Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD2 CD3 CD5 CPSAA4 CE3	<b>D</b>
			STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD2 CD3 CD5 CPSAA4 CPSAA5 CE3 CCEC3.2	<b>D</b>

**MAPA RELACIONAL ELEMENTOS CURRÍCULO DIBUJO TÉCNICO II BACHILLERATO**

<b>Descriptor C. Clave</b>	<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>		<b>Saberes Básicos</b>
CCL1 CCL2 CCL3 STEM2 STEM4 CD1 CD3 CPSAA2 CPSAA4 CC1 CCEC1 CCEC2 CCEC3.2	1. Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.	1.1 Analizar la evolución de las formas geométricas en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	CCL1 CCL2 CCL3 STEM4 CD1 CPSAA2 CPSAA4 CC1 CCEC1 CCEC2	A.1
		1.2 Identificar, comprender y reproducir los elementos geométricos que se encuentran en nuestro entorno tanto en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, como en la naturaleza, en diseños gráficos e industriales.	CCL3 STEM2 CD1 CD3 CPSAA4 CC1 CCEC1 CCEC2 CCEC3.2	
CCL2 STEM1 STEM2 STEM4 CD3 CPSAA1.1 CPSAA5 CE2 CCEC4.2	2. Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	CCL2 STEM1 STEM2 STEM4	A.4 A.6
		2.2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	STEM1 STEM2 STEM4 CPSAA5 CE2 CCEC4.2	A.5
		2.3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción a la vez que mostrando interés por la precisión.	STEM1 STEM2 CPSAA5 CE2 CCEC4.2	A.7
		2.4 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones (simetrías, homotecias, giros, homología y afinidad) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	STEM2 STEM4 CPSAA1.1 CPSAA5 CCEC4.2	A.6
		2.5 Conocer las relaciones entre las matemáticas y el dibujo. Apreciar los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos necesarios, enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje.	CCL2 STEM2 STEM4 CPSAA1.1 CPSAA5 CCEC4.2	A
CCL2 CCL3 STEM1 STEM2 STEM3 STEM4	3. Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad	3.1 Conocer los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación apreciando la idoneidad de cada uno de ellos según el carácter de la	CCL2 CCL3 STEM2 STEM4 CCEC2	B.1



CPSAA1.1 CPSAA4 CPSAA5 CE2 CE3 CCEC2 CCEC4.2	tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.	representación gráfica que se busca.		
		<b>3.2</b> Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre la utilidad de los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	STEM1 STEM2 STEM3	<b>B.2</b>
		<b>3.3</b> Representar, aplicando los fundamentos del sistema diédrico, cuerpos geométricos y de revolución, incluyendo sus desarrollos.	STEM1 STEM2 STEM3 STEM4 CE3	<b>B.2</b>
		<b>3.4</b> Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométrica y cónica.	STEM1 STEM2 STEM3 CE3	<b>B.3</b> <b>B.5</b>
		<b>3.5</b> Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	STEM1 STEM4 CCEC4.2	<b>B.4</b>
		<b>3.6</b> Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	CPSAA1.1 CPSAA5	<b>A.4 A.5 A.6 A.7 B.2 B.3</b> <b>B.4 B.5 C.1 C.2</b> <b>D</b>
CCL2 CCL3 STEM1 STEM4 CD2 CPSAA1.1 CPSAA3.2 CPSAA4 CPSAA5 CCEC3.1 CCEC4.2	4. Formalizar y definir, de manera apropiada e inequívoca y en todos sus detalles, diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO, valorando asimismo la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.	<b>4.1</b> Elaborar la documentación gráfica adecuada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis, vistas diédricas acotadas y planos conforme a norma.	CCL2 STEM1 STEM4 CD2 CPSAA1.1	<b>C.1</b> <b>C.2</b>
		<b>4.2.</b> Trabajar en equipo en la elaboración coordinada de toda la documentación gráfica relativa a un proyecto, incluyendo una fase última de identificación y subsanación de errores entre las partes.	CCL2 CCL3	<b>C.1</b> <b>C.2</b>
CCL1 CCL2 CCL3 STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD2 CD3 CD5 CPSAA4 CPSAA5 CE2 CE3 CCEC3.2	5. Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D, apreciando su uso en las profesiones actuales y como herramientas ideales de indagación y experimentación.	<b>5.1</b> Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.	STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD2 CD3 CD5 CPSAA4 CE3	<b>D</b>
		<b>5.2</b> Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	STEM2 STEM3 STEM4 CD1 CD2 CD3 CD5	<b>D</b>

			CPSAA4 CPSAA5 CE3 CCEC3.2	
		<b>5.3</b> Incorporar la experimentación en el uso de las herramientas digitales como estrategia óptima para apreciar la agilidad, eficiencia y multiplicidad de opciones que estas herramientas proporcionan.		
		<b>5.4</b> Debatir y argumentar en torno al enriquecimiento que las herramientas digitales aportan frente a los medios tradicionales, tanto en lo que respecta al aprendizaje de esta materia como a su aplicación en un entorno empresarial y laboral.	CCL1 CCL2 CCL3	

### TEMPORALIZACIÓN

Aunque se propicien Situaciones de Aprendizaje que relacionen saberes básicos de distintos bloques, en líneas generales trataremos de trabajar los bloques de saberes con la siguiente temporalización:

PRIMER TRIMESTRE: - Bloque A

SEGUNDO TRIMESTRE: - Bloque B

TERCER TRIMESTRE: - Bloque C

- Bloque D

### 10.SITUACIONES DE APRENDIZAJE

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

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

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

Desde un enfoque general en esta materia y para el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado, **los programas y aplicaciones CAD** ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez hasta 3D. Además, es relevante señalar que estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas que se pueden emplear al igual que a agilizar el ritmo de las actividades, complementando los trazados con instrumentos manuales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) con los generados mediante estas aplicaciones, lo que permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, posibilitar una representación más precisa y dinámica de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

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

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

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

Se aconseja planificar situaciones de aprendizaje que **se aborden transversalmente y globalmente con otras materias**. Este enfoque didáctico facilita un aprendizaje significativo conectado con la comunidad y con los **retos del siglo XXI** y debe basarse en el aprendizaje mediante la acción, en el que el alumnado desempeña un papel activo, responsable y autorregulado con la guía, asesoramiento y acción planificadora del profesorado.

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

Asimismo, es importante poner en valor y dar a conocer el trabajo y esfuerzo que las mujeres aportan a la construcción de nuestro mundo y nuestras sociedades, en este caso por su participación en proyectos técnicos de la más diversa naturaleza, reconociendo su trabajo y teniéndolo presente en el diseño de situaciones de aprendizaje que pueden orientarse hacia trabajos de documentación, investigación y bibliografías.

La planificación de las situaciones de aprendizaje se llevará a cabo según la siguiente ficha:

## 11. METODOLOGÍA

### 11.1. Principios metodológicos generales:

Tal y como establece el DECRETO 110/2022, de 22 de agosto, la materia de EPV se centrará en dos aspectos fundamentales del aprendizaje del alumno. En primer lugar se deberá fomentar el desarrollo de sus capacidades creativas. En segundo lugar el alumno se formará en la comprensión y elaboración de mensajes visuales y audiovisuales. Las metodologías fomentarán tanto la autoexpresión del alumno como su capacidad de desenvolverse en la sociedad actual, plagada de imágenes y contenido audiovisual.

Cultura y sociedad, teoría y práctica son los principios que vertebran la asignatura de educación plástica, visual y audiovisual. Podemos situar estos principios en "dos ejes de coordenadas"; un eje vertical que establece la dualidad entre la teoría y la práctica y otro eje horizontal que define la relación entre sociedad y educación. La asignatura debe aunar estos cuatro conceptos. La teoría es necesaria para poder producir obras con una cierta calidad y para poder mejorar la práctica día a día. La sociedad y la educación se interrelacionan, creando un marco cultural que enriquece la asignatura. El arte y la cultura son los que le aportan un aprendizaje competencial y significativo pues a través de la creación artística el alumno desarrolla su creatividad. Por otra parte, la cultura, el arte y la publicidad son realidades que empapan una sociedad tan visual como la nuestra y, por tanto, es importante que nuestros alumnos aprendan a leer estos mensajes visuales para que puedan desenvolverse en su contexto.

Piaget entiende la educación como un proceso, una evolución del niño. En función de su edad y sus experiencias previas el alumno irá adquiriendo diferentes destrezas y conceptos. Para Piaget y Lowenfield, lo importante es animar y alentar la creatividad de los alumnos. Un ambiente y materiales adecuados otorgan a los alumnos la libertad que necesitan para crear. Por otra parte, Vigotsky y Eisner plantean la posibilidad de crear un currículum de educación artística. Para Vigotsky la enseñanza es un proceso social, un proceso de colaboración entre alumno y profesor o incluso entre varios alumnos. La cultura que envuelve a los alumnos es importante para su desarrollo. Analizar y comprender diferentes formas de arte ayuda a enseñar a ver y hacer a los alumnos.

Para Eisner, es importante secuenciar las actividades que el alumno debe realizar, de tal manera que haya un orden a la hora de desplegar diferentes conceptos, habilidades y destrezas, además en educación plástica y en educación artística lo importante no son los productos que un alumno debe realizar o sus cualidades estéticas, sino su capacidad para enfrentarse a diversos problemas y resolverlos haciendo uso de las habilidades y herramientas de que dispone. Dentro de la asignatura se entiende por aprendizaje competencial, desarrollar la capacidad del alumno para expresar sus propias ideas. Es por eso que no se acotaran los temas de los trabajos prácticos sino el cómo realizarlos. Los alumnos deberán elegir el qué representar, y es el profesor el que aportará al alumno herramientas.

### 11.2. Métodos aplicados a la materia:

Los métodos que se van a emplear en la asignatura serán:

- **Aprendizaje basado en proyectos:** Los estudiantes construyen su conocimientos a través de una tarea específica. Los estudiantes se enfrentarán a una situación relevante y definida para la cual se demandará una solución.

Los alumnos deberán de seguir una serie de pasos para llegar a la producción de un producto final. En los proyectos los alumnos desarrollarán el proceso creativo en el arte a partir de

diferentes pasos guiados, desde la idea inicial, búsqueda de referencias, bocetos, hasta la producción del "encargo" que realiza el profesor.

- **Aprendizaje basado en problemas:** Los estudiantes adquieren conocimientos a través de problemas diseñados. (Boud, 1985). Estos, suelen ser situaciones problemáticas relevantes y a menudo ficticias. (Lamer 2015). Las actividades corresponden a diferentes retos, estos consistirán en trabajos plásticos donde deberán poner en práctica una técnica, un concepto y una idea. Soluciones deberán ser variadas pues se trata de problemas abiertos sin una solución prefijada.

- **Aprendizaje colaborativo:** En determinadas ocasiones los alumnos deberán de trabajar en grupo, igualmente se fomentará que los alumnos colaboran, se ayudan los unos a los otros e intercambien ideas e información, siendo el aspecto social un beneficio para su aprendizaje.

### **11.3. Ejercicios, actividades y tareas:**

A lo largo de las unidades didácticas se van a plantear actividades con diferentes tipos de situaciones de aprendizaje dentro de las cuales podemos encontrar:

**Tareas:** Se trata de actividades que sirven para introducir un tema. Suponen repetir, organizar, sintetizar o reproducir la información.

**Actividades:** Implican aplicar los conceptos a diferentes situaciones prácticas. Las actividades suponen el grueso de las láminas que los alumnos realizan a lo largo del curso.

**Proyectos:** Se trata del conjunto de actuaciones que desarrollan el grueso de los conceptos y procedimientos de cada unidad didáctica. Suponen afrontar un problema o una situación de manera creativa y abierta, empleando diversidad de habilidades, conceptos, técnicas y recursos. Dan lugar al producto final.

**Actividades de recuperación:** En caso de que algún alumno no apruebe la evaluación, se le propondrá un plan específico con actividades para recuperar la materia. También se le propondrá repetir aquellas actividades que no haya realizado correctamente.

### **11.4. Estrategias metodológicas:**

Las estrategias de enseñanza que se emplearán serán:

1) Las tareas implicarán que el alumno desarrolle procesos cognitivos complejos (buscar, organizar, sintetizar, modificar y enlazar diferentes ideas). 2) Planificar antes de afrontar una actividad. 3) Monitorización y retroalimentación del estudiante. 4) Refuerzo positivo. 5) Aportar recursos, ejemplos, referencias y estrategias que el alumno pueda utilizar como base a la hora de afrontar una situación de aprendizaje. 6) Plantear retos con diferente grado de dificultad. 7) Enseñanza inductiva que permite relacionar teoría y práctica. 8) Evaluación formativa, centrándose en el proceso de creación aprendizaje del alumno.

### **11.5. Organización (Grupos, tiempos y espacios).**

**Distribución del tiempo:** Las sesiones durarán 50 minutos. La práctica artística necesita tiempo para poder desarrollarse adecuadamente, es por eso que a lo largo de las unidades didácticas se desarrollarán diferentes tipos de sesiones en función de las actividades que se propongan. De esta manera se podrán emplear sesiones teóricas y prácticas, teniendo tiempo suficiente para desarrollar los trabajos, evaluar y recoger. **Distribución del espacio.** En el centro contamos con un aula específica de plástica con varios fregaderos y espacio de almacenaje. Además hay zonas exteriores en el centro donde trabajar al aire libre. Las localidades donde residen los alumnos tienen un paisaje rural que puede suponer una fuente de aprendizaje e inspiración. Por otra parte, estamos relativamente cerca de las localidades de Mérida y Badajoz, que suponen

un vasto recurso que no puede ser desaprovechado, con sus monumentos y museos constituyen una fuente de cultura y aprendizaje.

Se fomentará que el aula quede limpia y recogida tras las sesiones. A lo largo de las evaluaciones se colocará papel continuo de diferentes colores en las paredes, para así dedicar espacios concretos a decorar el aula con los trabajos de plástica de los alumnos. Esta actividad es importante pues todos los alumnos deberán participar. No se harán distinciones, todos deberán elegir al menos uno de sus trabajos para ser colgados en la pared. De esta manera todos estarán representados. Los alumnos que no cursen la asignatura, podrán traer un dibujo o una foto de casa para incluirla en la decoración. Con esta "actividad" se pretende fomentar el compañerismo y la solidaridad.

## **11.6. Materiales, recursos y uso de las TIC.**

### **Recursos y materiales.**

Los materiales son imprescindibles para la realización de actividades artísticas.

El departamento se proveerá de:

- Láminas DIN-A4. - Cartulinas. - Papel para dibujo o pintura: Tamaño: A4 y A3. - Lápices de grafito de distinta dureza/ portaminas. - Lapiceros de colores/ rotuladores de colores/ceras. - Acuarelas/pinceles de diferente tamaño (con depósito)/agua. - Material para dibujo técnico: regla, escuadra, cartabón y compás. - Material reciclado. - Arcilla/instrumentos de modelado. - Bibliografía de consulta, del departamento de Dibujo y de la biblioteca del centro. - Fichas de trabajo. - Actividades interactivas, animaciones y videos. - Correo electrónico específico para atender dudas de los alumnos y mantener contacto con los padres.

Recursos digitales: Los alumnos disponen de teléfonos móviles que les permiten hacer fotos y vídeos con una buena calidad. Además el centro dispone de aula de informática donde podremos trabajar el tratamiento de imágenes y la maquetación de vídeos. Además el aula específica de plástica cuenta con proyector y ordenador.

**Uso de las TIC:** Además, puede utilizarlas como herramienta para organizar la información, procesarla y orientarla hacia el aprendizaje, el trabajo y el ocio. Otro factor de capital importancia es la utilización segura y crítica de las TIC, tanto para el trabajo como para el ocio. En este sentido, es fundamental informar y formar al alumnado sobre las situaciones de riesgo derivadas de su utilización, y cómo prevenirlas y denunciarlas. Con carácter general, se potenciarán actividades en las que haya que realizar una lectura y comprensión crítica de los medios de comunicación (internet, televisión, cine, vídeo, radio, fotografía, materiales impresos o en formato digital, etc.), en las que prevalezca el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad creativa a través del análisis y la producción de materiales audiovisuales. Las principales herramientas TIC disponibles y algunos ejemplos de sus utilidades concretas son:

1. Uso de procesadores de texto para redactar, revisar ortografía, hacer resúmenes, añadir títulos, imágenes, hipervínculos, gráficos y esquemas sencillos, etc.
2. Software educativo y profesional para editar, realizar diseño gráfico, modificar imágenes, etc. (Gimp, Inkscape, Blender, Canvas...)
3. Utilización de programas de correo electrónico.
4. Internet: búsqueda y selección crítica de información. Utilización de los innumerables recursos y páginas web disponibles.
5. Uso sencillo de programas de presentación, trabajos multimedia, presentaciones creativas de textos, esquemas o realización de diapositivas. (PowerPoint, Prezi, Genially...)

## 12. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

### 9.1. Introducción y marco legislativo.

En la presente programación se ha tenido en cuenta el DECRETO 228/2014, de 14 de octubre, por el que se regula la respuesta educativa a la diversidad del alumnado en la Comunidad Autónoma de Extremadura.

La presente ley establece que todos los alumnos tienen necesidades educativas sean específicas o no.

El Real Decreto 217/2022 establece el principio de equidad en educación, de esta manera se establecen medidas de atención a la diversidad generales y medidas de atención específicas para aquellos alumnos que sus características especiales, les limiten o impidan alcanzar el máximo desarrollo posible en sus capacidades personales. (Artículos 19, 20 y 21).

### 9.2. Método DUA.

Enfoque metodológico para favorecer el aprendizaje competencial y la atención a la diversidad (Método DUA). El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) (Cast 2011) aúna los recientes estudios de la neurociencia, procesos psicopedagógicos y teorías del aprendizaje. El aprendizaje DUA se basa en la motivación del alumnado, su captación de información, y su producción.

**1. Proporcionar múltiples medios de representación.** Necesitaremos de diversas formas de acción, demostración y expresión del alumno, por esta razón, los alumnos trabajarán con diversidad de técnicas y materiales, y se les instará a experimentar con los materiales y a jugar con diferentes formatos y soportes tales como papeles de diferentes tamaños, acuarelas, témperas lápices de colores, arcillas, fotografías.... De esta manera los trabajos serán variados a lo largo del curso. Se respetarán los tiempos de desarrollo del proceso de aprendizaje de los alumnos, por eso se flexibilizan los tiempos y las fechas de entrega de los trabajos.

**2. Proporcionar múltiples medios para la acción y expresión.** El aprendizaje de un alumno puede encontrar diferentes barreras, para sortearlas necesitaremos diversidad de recursos a la hora de presentar la información (es decir usar diferentes canales para poder llegar a todo el mundo), se deberá de tener en cuenta la capacidad de percepción del alumno y su capacidad de comprensión, para ello dispondremos de textos específicos, imágenes, diapositivas y vídeos explicativos. Los espacios se organizan de manera flexible. Los alumnos que lo necesiten deben ver claramente a la pizarra y al profesor. Se pueden colocar las mesas en U y juntar varias mesas para crear rincones de trabajo en función de la actividad, de esta manera en función de sus necesidades los alumnos podrán agruparse para realizar diferentes actividades. Además se favorece la inclusión y sociabilización de los alumnos.

**3. Proporcionar múltiples medios de compromiso.** Se deberá captar la atención del alumnado, y mantener su esfuerzo y motivación. Por esta razón, los temas no son cerrados ni acotados, los alumnos deben de buscar aquello que les motiva, aquello que quieren realizar y qué les impulse hacia delante. El profesor ayudará a los alumnos a realizar sus trabajos personales, no les enseñamos ni nos centramos en el qué hacer sino cómo llevar a cabo sus propios trabajos.

La programación de las distintas situaciones de aprendizaje diseñadas para el área de Educación Plástica y visual atiende a la diversidad del alumnado de distintas formas:

- Se diversifica la información conceptual para que cada grupo de alumnos, según el criterio del profesor, pueda elegir los apartados más adecuados.
- Se asumen las diferencias en el interior del grupo y se proponen actividades de diversa dificultad de ejecución.
- Se distinguen las actividades que se consideran realizables por la mayoría de alumnos.
- Se facilita la evaluación individualizada en la que se fijan las metas que el alumno ha de alcanzar a partir de criterios derivados de su propia situación inicial.

## **MEDIDAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN**

El carácter continuo de la evaluación supone que durante todo el curso se trabajarán las competencias que necesitan ser reforzadas para su logro al finalizar la etapa. Por lo tanto, pierde sentido programar pruebas de recuperación concretas.

Al finalizar el curso se hará una evaluación final, sumativa y global de la asignatura.

Para la evaluación final se atenderá el marco general de adquisición y desarrollo de las competencias específicas y por tanto del perfil de salida. Si este es negativo no se han alcanzado los mínimos establecidos. Al final del curso esto supondría no haber desarrollado las competencias. Por ello, durante el curso y en los distintos momentos de evaluación, el alumnado que no haya alcanzado el nivel competencial requerido será informado de manera individualizada y se le propondrán actividades para la adquisición de dichas competencias.

### **• Recuperación de la materia en la evaluación extraordinaria**

En el caso de Bachillerato, esta prueba será elaborada atendiendo a los saberes básicos reflejados en esta programación para el curso en cuestión. Constará de una prueba con ejercicios teórico- prácticos y en la entrega de las láminas o actividades no realizadas durante el curso y de aquellas actividades que hayan sido calificadas con una nota inferior a 3.

### **• Recuperación de la materia de cursos anteriores**

La profesora que imparta clase en el curso siguiente a dichos alumnos con la materia de Educación Plástica Visual pendiente, hará un seguimiento individualizado a través de actividades teóricas-prácticas de evaluación diseñadas a partir de los saberes básicos del curso pendiente. En el caso de que no se curse la materia en ese curso, será la jefa de departamento la encargada de pautar las actividades así como de realizar el seguimiento. Tanto los criterios de evaluación que se apliquen como las rúbricas de corrección se proporcionarán al alumnado al inicio de curso.



### 13.TRANSVERSALIDAD

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye al desarrollo de varios temas transversales. Por ejemplo, la educación artística, por medio de la diversidad de técnicas y formas de expresión que muestra, fomenta que las **personas sean más tolerantes**. En este sentido, toda obra artística implica expresión de sentimientos, opiniones y puntos de vista diversos. Desde esta materia se incita a que el alumnado produzca obras artísticas no ofensivas para los demás y a que respete los trabajos de sus compañeros. Para entender qué es ofensivo o no, hay que aprender a hablar con consideración y empatía. Es significativo el hecho de que la obra artística se realice a menudo en grupo y que ese trabajo en equipo permita desarrollar habilidades sociales y emocionales en el alumnado, porque cualquier reto mental obliga a plantear estrategias de trabajo y de negociación interactuando y relacionándose unos con otros.

En esta materia se trabajan técnicas utilizadas en publicidad, ya que el análisis de mensajes publicitarios permite al alumnado hacerse preguntas y deducir **valoraciones éticas**. La educación artística puede ayudar a cuestionar la idea de que mujeres y hombres deben ser tratados de forma diferenciada. Uno de los usos más perversos de las técnicas artísticas a lo largo de la historia ha sido el uso del color como recurso diferenciador, como en los uniformes de personas privadas de libertad o el uso del rosa o de colores pastel en publicidad cuando aparecían mujeres para asociarlo a la idea de delicadeza o suavidad, reforzando la idea de la supuesta debilidad de estas, frente a la utilización de colores vivos para representar a los hombres. Este es un ejemplo de las repercusiones sociales de la utilización de las artes como forma de control de masas, o del empleo de símbolos para anular la libertad humana o para reducirlos a elementos al servicio de un poder superior.

El uso de la imagen está vinculado a un cuestionamiento moral permanente, ya que lo que las personas saben del mundo, lo saben, en buena medida, por las imágenes que otros les enseñan. En esta materia se ayuda a comprender que lo que ven en las imágenes son detalles de una realidad más compleja o incluso que pueden ser engañosas, manipuladas o falsas. Sin conocimiento no puede haber una sociedad plenamente democrática. Si la gente es manipulada porque piensa que una imagen que ha visto en internet es real, su capacidad para opinar se ve limitada por su erróneo conocimiento. Por ello, en esta materia se puede explicar al alumnado cómo se diseñan esos mensajes y cómo pueden manipular para favorecer un estado de opinión.

Además, toda la publicidad en relación con los temas de igualdad, derechos humanos, protección del medioambiente, tiene su correspondencia con lo que se estudia en esta materia sobre composición, tipos de letra, colores, texturas, fotografía o lenguaje cinematográfico, lo cual contribuirá al desarrollo de las competencias necesarias para que el alumnado pueda enfrentar algunos desafíos del siglo XXI.

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

## 14.ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS

Las actividades que propone el departamento para este curso, son las siguientes:

<b>TIPO ACTIVIDAD (complementaria o extraescolar)</b>	<b>BREVE DESCRIPCIÓN</b>	<b>CURSOS PARTICIPANTES</b>	<b>TRIMESTRE DE REALIZACIÓN Y DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>COLABORACIÓN CON OTROS DPTOS.</b>
Extraescolar	Visita a alguna exposición de interés en Museos o salas de exposición fuera de la Comunidad Autónoma.	4º ESO 2º Diver 1º Bach 2ª Bach	2º trimestre	Abierto
Extraescolar	Visita a un Museo,Sala de Exposiciones o punto de interés cultural y artístico de la Comunidad Autónoma.	1º ESO 3ª ESO 4º ESO 1º Diver 2º Diver	2º trimestre	Abierto
Complementaria	Salida al entorno cercano, con el objeto de dibujar, pintar o intervenir en el paisaje.	1º ESO 3ª ESO 4º ESO 1º Diver EPVYA 1º Diver Ámbito Práctico 2º Diver	2º -3º trimestre	Abierto

Caminonorisco, 9 de noviembre de 2023

Departamento de Dibujo