



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DEPARTAMENTO DE **DIBUJO**

CURSO 2024/2025

I.E.S. ZURBARÁN (BADAJOZ)

Francisco Javier Fernández Carretero (Jefe del Departamento)

Antonio Méndez Rodríguez

Elena Sánchez Delgado

ÍNDICE

1 **CARGA LECTIVA** del departamento

2 **INTRODUCCIÓN AL MARCO LEGISLATIVO**

- 2.1 DECRETOS 109 y 110/2022
- 2.2 Elementos del currículo (Artículo 2)
- 2.3 Competencias clave y perfil de salida (Artículo 7)
- 2.4 Elementos transversales. (Artículo 11)

3 **EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA**

- 3.1 Principios generales (Artículo 4)
- 3.2 Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria (Artículo 6)
- 3.3 Descriptores operativos en la enseñanza básica.
- 3.4 Principios generales de la evaluación (Artículo 26)

3.4 **1º Y 3º ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL**

- 3.4.1 Introducción
- 3.4.2 Objetivos didácticos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual
- 3.4.3 Competencias específicas de Educación Plástica, Visual y Audiovisual
- 3.4.4 Conexiones entre competencias
- 3.4.5 Saberes Básicos. Contenidos
- 3.4.6 Criterios de Evaluación
- 3.4.7 Contribución de la materia al logro de las competencias
 - 3.4.7.1. Descripción del modelo competencial
 - 3.4.7.2. En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual
- 3.4.8 Indicadores de logro. Relación entre saberes básicos, competencias específicas y criterios de evaluación
 - 3.4.8.1. Indicadores de logro. Rúbricas
- 3.4.9 Criterios metodológicos y estrategias didácticas generales para utilizar en el área
- 3.4.10 Criterios de calificación y promoción
- 3.4.11. Situaciones de aprendizaje
- 3.4.12 Recursos didácticos
- 3.5.13 Medidas de refuerzo y atención a la diversidad e inclusión
- 3.4.14 EVALUACIÓN
 - 3.4.14.1 EVALUACIÓN DE 1º y 3º DE ESO. Mínimos
- 3.4.15 Pruebas extraordinarias

3.5 **4º ESO EXPRESIÓN ARTÍSTICA**

- 3.6 Introducción
- 3.7 Objetivos del área de EDUCACIÓN ARTÍSTICA
- 3.8 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
- 3.9 CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS
- 3.10 SABERES BÁSICOS
- 3.11 SITUACIONES DE APRENDIZAJE
- 3.12 CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- 3.13 CRITERIOS METODOLÓGICOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GENERALES
- 3.14 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y PROMOCIÓN aplicados a las **competencias específicas**
- 3.15 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
- 3.16 LA EVALUACIÓN
- 3.17 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 3.17.1 ¿CUÁNDO EVALUAR?
- 3.17.2 ¿CÓMO EVALUAR?
- 3.18 EVALUACIÓN DE ALUMNOS CON Expresión artística PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES.
- 3.19 EVALUACIÓN DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º DE ESO. Mínimos.
- 3.20 PRUEBAS EXTRAORDINARIAS
- 3.20.1 PRUEBA EXTRAORDINARIA PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE ESO.
- 3.21 ASPECTOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS
- 3.22 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS. UTILIZACIÓN DE LAS TIC
- 3.23 Medidas educativas para aquellos alumnos que repiten
- 3.24 Pruebas extraordinarias

4 **BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO I y II**

- 4.1 INTRODUCCIÓN
- 4.2 OBJETIVOS
- 4.2.1 OBJETIVOS GENERALES DEL BACHILLERATO
- 4.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
- 4.4 CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS
- 4.5 SABERES BÁSICOS.
- 4.6. SITUACIONES DE APRENDIZAJE
- 4.7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. 1º de Bachillerato
- 4.8. INDICADORES DE LOGRO. RÚBRICAS 1º DE BACHILLERATO
- 4.9. CONTENIDOS RELACIONADOS CON LOS SABERES BÁSICOS, TEMPORALIZACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN para 1º de bachillerato.
- 4.10 CONTENIDOS RELACIONADOS CON LOS SABERES BÁSICOS, TEMPORALIZACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN para 2º de bachillerato.
- 4.11 EVALUACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I Y DIBUJO TÉCNICO II
- 4.11.1 FUNCIONES DE LA EVALUACIÓN
- 4.11.2 ELABORACIÓN DE LOS CRITERIOS PARA EVALUAR
- 4.11.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y PROMOCIÓN
- 4.11.4 EVALUACIÓN DE ALUMNOS CON EL DIBUJO TÉCNICO PENDIENTE
- 4.12 ASPECTOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS. MÍNIMOS EXIGIBLES
- 4.13 UTILIZACIÓN DE LAS TIC en el dibujo técnico

5 ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

6 UNIDAD DIDÁCTICA ORIENTADA A DESARROLLAR LA COMPETENCIA DIGITAL. PLATAFORMA DIGITAL EDUCATIVA: CUENTA EDUCAREX. G-SUITE GOOGLE. CLASSROOM

1. CARGA LECTIVA DEL DEPARTAMENTO

La programación del Departamento de Dibujo se rige por el DECRETO 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura y el DECRETO 109/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura (**LOMLOE**).

Los niveles y etapas educativos desarrollados en esta programación son los siguientes:

- 1º ESO Educación Plástica, Visual y Audiovisual
- 3º ESO Educación Plástica, Visual y Audiovisual
- 4º ESO Expresión Artística
- 1º Bach Dibujo Técnico
- 2º Bach Dibujo Técnico

La carga lectiva del departamento es de 36 períodos lectivos más 1 tutoría de 3º de ESO. Éstos han quedado repartidos entre 3 profesores de la especialidad, dos con destino definitivo en el centro y otro interino a media jornada

Debemos señalar que todas las horas del departamento se impartirán en periodo diurno, ya que este curso no disponemos de horas de bachillerato de Dibujo Técnico en el periodo nocturno.

La carga lectiva queda dividida por niveles y asignaturas de la siguiente manera:

DIURNO

2º Bachillerato Dibujo Técnico II (1 grupo 4 periodos lectivos)

1º Bachillerato Dibujo Técnico I (1 grupo 4 periodos lectivos)

4º ESO. Expresión Artística (1 grupo. 3 periodos lectivos)

3º ESO EPVA (4 grupos. 8 periodos lectivos)

1º ESO EPVA (4 grupos. 12 periodos lectivos)

3º ESO Tutoría (1 grupo. 1 periodo lectivo)

1º ESO Tutoría (1 grupo. 1 periodo lectivo).

1º ESO Atención Educativa (3 grupos. 3 períodos lectivos)

La carga horaria lectiva repartida entre los profesores queda de la siguiente manera:

Diurno

D. Francisco Javier Fernández Carretero impartirá clase a los siguientes grupos:

- E.P.V.A. en 1º de ESO, 3 grupos (9 horas)
- DIBUJO TÉCNICO II en 2º de Bachillerato, 1 grupo (4 horas)
- ATENCIÓN EDUCATIVA, 2 grupos (2 horas)

Se añaden 3 horas de Jefatura de departamento haciendo un total de 18 horas.

D. José Antonio Méndez Rodríguez impartirá clase a los siguientes grupos:

- E.P.V.A. en 3º de ESO, 4 grupos (8 horas)
- E.P.V.A. en 4º de ESO. 1 grupo (3 horas)
- DIBUJO TÉCNICO I EN 1º de Bachillerato, 1 grupo (4 horas)
- Tutoría de 3º de ESO, 1 grupo (1 horas)

Con reducción de 2 horas por mayor de 55 años de edad, hacen un total de 16 horas.

Dña. Elena Sánchez Delgado impartirá clase en el período nocturno a los siguientes grupos:

- E.P.V.A. en 1º de ESO, 1 grupo (3 horas)
- DIBUJO TÉCNICO I EN 1º de Bachillerato, 1 grupo (4 horas)
- Tutoría de 1º de ESO, 1 grupo (1 hora)
- ATENCIÓN EDUCATIVA, 1 grupo (1 hora)

Haciendo un total de 8 horas (media jornada).

2. INTRODUCCIÓN AL MARCO LEGISLATIVO

PROGRAMACIÓN DIBUJO (LOMLOE)

Durante este curso, se desarrollará la programación didáctica siguiendo la nueva Ley orgánica de modificación de la LOE (LOMLOE), la cual, entra en vigor este curso 2023/24 para todos las etapas y cursos.

2.1 DECRETO 110/2022, de 22 de agosto, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

El Estatuto de Autonomía de Extremadura, en redacción dada por la Ley Orgánica 1/2011, de 28 de enero, en su artículo 10.1.4, atribuye a la Comunidad Autónoma la competencia de desarrollo normativo y ejecución en materia de educación, en toda su extensión, niveles, grados, modalidades y especialidades, sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos 27 y 149.1.30 de la Constitución española y las leyes orgánicas que lo desarrollen.

Mediante el Real Decreto 1801/1999, de 26 de noviembre, se efectuó el traspaso de funciones y servicios de la Administración del Estado a la Comunidad Autónoma de Extremadura en materia de enseñanza no universitaria.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, introduce en la anterior redacción de la norma importantes cambios, muchos de ellos derivados, tal y como indica la propia ley en su exposición de motivos, de la conveniencia de revisar las medidas previstas en el texto original con objeto de adaptar el sistema educativo a los retos y desafíos del siglo XXI, de acuerdo con los objetivos fijados por la Unión Europea y la UNESCO para la década 2020/2030.

La ley reformula, en primer lugar, la definición de currículo, enumerando los elementos que lo integran y señalando a continuación que su configuración deberá estar orientada a facilitar el desarrollo educativo de los alumnos y las alumnas, garantizando su formación integral, contribuyendo al pleno desarrollo de su personalidad y preparándolos para el ejercicio pleno de los derechos humanos, de una ciudadanía activa y democrática en la sociedad actual, sin que en ningún caso pueda suponer una barrera que genere abandono escolar o impida el acceso y disfrute del derecho a la educación. Se hace hincapié en el hecho de que esta formación integral necesariamente debe centrarse en el desarrollo de las competencias, tal como aparecía ya en el texto original.

Asimismo, se modifica la anterior distribución de competencias entre el Estado y las comunidades autónomas en lo relativo a los contenidos básicos de las enseñanzas mínimas. De este modo, corresponderá al Gobierno, previa consulta a las comunidades autónomas, fijar, en relación con los objetivos, competencias clave y específicas, contenidos expresados en forma de saberes básicos y criterios de evaluación, los aspectos básicos del currículo que constituyen las enseñanzas mínimas. Las Administraciones educativas, a su vez, serán las responsables de establecer el currículo correspondiente para su ámbito territorial, del que formarán parte los aspectos básicos antes mencionados. Finalmente, corresponderá a los propios centros desarrollar y completar, en su caso, el currículo de las diferentes etapas y ciclos en el uso de su autonomía, tal y como se recoge en la propia ley.

El Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, establece los objetivos, fines y principios generales y pedagógicos del conjunto de la etapa. La concreción en términos competenciales de estos fines y principios se recoge en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que identifica las competencias que necesariamente deberán haberse adquirido y desarrollado al finalizar la etapa. Por otro lado, se definen los aprendizajes esenciales para cada una de las materias, conformados por las competencias específicas previstas para la etapa en cada una de ellas, los criterios de evaluación correspondientes y los contenidos enunciados en forma de saberes básicos. Además, se propone una definición de situación de aprendizaje, con el fin de facilitar al profesorado su propia práctica docente.

Al igual que en la Educación Primaria, la ley establece que la evaluación durante esta etapa servirá para medir el grado de consecución de los objetivos y de las competencias establecidas, siendo este el criterio que deberá tenerse en cuenta a la hora de decidir la promoción de un curso a otro. Asimismo, se señala que la permanencia en el mismo curso se considerará una medida de carácter excepcional, por lo que solo se podrá utilizar una vez en el mismo curso y dos veces como máximo a lo largo de la enseñanza obligatoria. Para la titulación será preciso que el alumnado alcance las competencias y los objetivos de la etapa. En cualquier caso, las decisiones serán adoptadas de manera colegiada por el equipo docente.

En el marco de lo establecido en el Real Decreto 217/2022 de 29 de marzo, y en el ejercicio de sus competencias, corresponde a la Consejería competente en materia de educación concretar los elementos constitutivos del currículo y aprobar su desarrollo para su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Constituye un referente prioritario del currículo la apuesta de la comunidad educativa extremeña por el fomento del plurilingüismo, tal como establece la Ley 4/2011, de 7 de marzo, de Educación de Extremadura en su título IV, capítulo II. El currículo, según se dice en el artículo 74.3, perseguirá la adquisición de la competencia comunicativa en al menos dos lenguas extranjeras, de acuerdo con los objetivos de la Unión Europea. Consecuentemente, atendiendo a ese contexto de ciudadanía europea, se afianza la importancia de la Segunda Lengua Extranjera en este currículo, con singular atención al portugués.

Otro aspecto prioritario de la Ley de Educación de Extremadura es la promoción del uso educativo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), cuya importancia en relación con el currículo es igualmente reconocida en el Real Decreto 217/2022, al incluir entre los objetivos generales de la etapa, en su artículo 7, letra e), lo siguiente: “Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización”.

El presente decreto, pues, concreta y fija para nuestra comunidad autónoma los elementos constitutivos del nuevo currículo (competencias específicas, saberes básicos, criterios de evaluación). En el currículo de cada materia de la etapa, establecido en el anexo III, además de este desarrollo, se incluyen como elementos novedosos de carácter orientativo, las conexiones entre las competencias específicas de la materia en cuestión, así como las que se establecen con las competencias de otras materias y con las competencias clave. Esta novedad de nuestra normativa autonómica permite articular una compleja red que multiplica las posibilidades de llevar a cabo una verdadera enseñanza interdisciplinar. Asimismo se trabaja en la definición y aplicación de las situaciones de aprendizaje, de tal modo que si en el Real Decreto 217/2022, con carácter meramente orientativo y con el fin de facilitar la práctica docente del profesorado, se propone una definición de situaciones de aprendizaje, se describen sus elementos constitutivos y se ofrecen ideas y ejemplos para su desarrollo, en el presente decreto, además de llevar a cabo en su anexo II la tarea descrita más arriba, se desarrollan principios y orientaciones para la elaboración de situaciones de aprendizaje en relación con cada materia de las incluidas en el currículo extremeño, llevando así al terreno de lo concreto estos recursos metodológicos que la nueva ordenación incluye entre sus novedades.

En consonancia con los principios de educación común y de atención a la diversidad del alumnado,

se establece en el capítulo IV la aplicación de diferentes medidas organizativas y curriculares de atención a la diversidad, destacando la recuperación de los programas de diversificación curricular, que incluyen los ámbitos Lingüístico y Social, Científico-tecnológico y Práctico para nuestra comunidad autónoma.

La evaluación durante esta etapa, tal como establece el capítulo VI, servirá para medir el grado de consecución de los objetivos y de las competencias establecidas, siendo este el criterio que deberá tenerse en cuenta a la hora de decidir la promoción de un curso a otro. Los alumnos y las alumnas promocionarán cuando el equipo docente, de forma colegiada, considere que la naturaleza de las materias no superadas les permite seguir con éxito el curso siguiente y se estime que tienen expectativas favorables de recuperación y que dicha promoción beneficiará su evolución académica. Para una mayor claridad en la toma de decisiones, los centros podrán elaborar dentro de sus Proyectos Educativos, en uso de su autonomía pedagógica, rubricas de consecución de objetivos y competencias. Promocionarán quienes hayan superado todas las materias o ámbitos cursados, o bien tengan evaluación negativa en una o dos materias. La decisión de la promoción para aquellos alumnos o aquellas alumnas con más de dos materias suspensas deberá ser tomada por una mayoría cualificada de dos tercios del equipo docente del alumno o alumna. Las decisiones sobre la obtención del título serán adoptadas de forma colegiada por una mayoría cualificada de dos tercios.

A lo largo de esta etapa el alumnado desarrollará un mayor sentido crítico y autonomía personal. Este proceso culminará en la etapa de Bachillerato, que proporcionará al alumnado la formación, madurez, conocimientos y habilidades que le permitan completar la construcción de su propia identidad y le faciliten la elaboración de proyectos de vida personales vinculados a valores democráticos y de igualdad de derechos en el marco de una sociedad en constante evolución.

El presente decreto se adecúa a los principios de buena regulación contenidos en el artículo 129 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas; en particular, a los principios de necesidad, eficacia, proporcionalidad, seguridad jurídica, transparencia y eficiencia.

Así, de acuerdo con los principios de necesidad y eficacia, la iniciativa normativa se encuentra justificada por una razón de interés general, habiéndose identificado los fines perseguidos y entendiéndose que es el decreto el instrumento más adecuado para garantizar su consecución. Por otra parte, las medidas contenidas en el mismo son adecuadas y proporcionadas a las necesidades que exigen su dictado, habiéndose constatado que no existen otras medidas menos restrictivas de derechos, o que impongan menos obligaciones a los destinatarios. A su vez, como garantía del principio de seguridad jurídica, esta iniciativa normativa se adopta de manera coherente con el resto del ordenamiento jurídico, generando un marco normativo de certidumbre que facilita su conocimiento y, en consecuencia, la actuación y toma de decisiones. Responde al principio de transparencia con los tramites de publicación en el Portal de la Transparencia y los informes requeridos a los órganos consultivos de la Administración Autónoma.

2.2 ELEMENTOS DEL CURRÍCULO (ARTÍCULO 2)

La programación didáctica será el instrumento de planificación curricular que permita desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera coordinada entre todo el profesorado que integran un departamento de coordinación didáctica, ya sea porque pertenecen a él o porque estén adscritos al mismo.

Las programaciones didácticas de cada curso y para cada materia deberán contener, al menos, los siguientes elementos:

- a) Objetivos didácticos.
- b) Competencias específicas.
- c) Saberes básicos, distribuidos a lo largo del curso.
- d) Contribución de la materia al logro de las competencias.
- e) Características, instrumentos y herramientas de la evaluación inicial.
- f) Criterios, instrumentos y herramientas de evaluación.
- g) Criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.
- h) Situaciones de aprendizaje.
- i) Recursos didácticos y materiales curriculares, con especial atención a enfoques metodológicos adecuados a contextos digitales.
- j) Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad, incluidos, en su caso, los ajustes o adaptaciones curriculares para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.
- k) Programas de refuerzo y recuperación de los aprendizajes no adquiridos para el alumnado que promocione con evaluación negativa en alguna o algunas materias.
- l) Incorporación de los contenidos transversales.
- m) Planificación de las actividades complementarias y, en su caso, extraescolares, de acuerdo con lo establecido en la programación general anual del centro.
- n) En su caso, medidas complementarias para el tratamiento de la materia dentro del proyecto bilingüe.
- o) Indicadores de logro y procedimientos de evaluación y modificación, en su caso, de la programación didáctica en relación con los procesos de mejora.

A efectos de lo dispuesto en este decreto, se entenderá por:

- a) **Objetivos:** logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.
- b) **Competencias clave:** desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.
- c) **Competencias específicas:** desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado y, por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación.
- d) **Conexiones entre competencias:** relaciones relevantes entre las competencias específicas de cada materia, con las de otras materias y con las competencias clave, orientadas a promover aprendizajes globalizados, contextualizados e interdisciplinares.
- e) **Saberes básicos:** conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.
- f) **Criterios de evaluación:** referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.
- g) **Situaciones de aprendizaje:** situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas, lo que les permitirán transferirlas a los entornos cercanos, a la realidad y sus intereses, favoreciendo su desarrollo mediante la movilización y articulación de un conjunto de saberes.

2.3 COMPETENCIAS CLAVE Y PERFIL DE SALIDA (ARTÍCULO 7)

Las competencias clave son un elemento fundamental del currículo a la hora de determinar los aprendizajes que se consideran imprescindibles para el alumnado, para su realización y desarrollo personal, así como para su participación activa como ciudadano en la sociedad y en el mundo laboral.

Para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva en el currículo, deberán diseñarse actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

Se potenciará el desarrollo de las competencias Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

La evaluación por competencias del alumnado obliga a establecer vínculos entre competencias clave y el resto de los elementos del currículo. Las competencias aumentarán en complejidad a lo largo de las etapas educativas y servirán de cimiento para el aprendizaje a lo largo de la vida. Deberán cultivarse en los ámbitos de la educación formal, no formal e informal y todas las áreas contribuirán a su desarrollo. Los estándares de aprendizaje, observables y medibles, los que, puestos en relación con las competencias clave, para valorar su desarrollo, permitirán graduar el rendimiento o desempeño alcanzado en cada uno de ellas.

1. Las competencias clave del currículo, de acuerdo con el artículo 11 del Real Decreto 217/2022, son las siguientes:

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

2. El Perfil de salida fija las competencias que todo el alumnado debe haber adquirido y desarrollado al finalizar la enseñanza básica. Constituye el referente último del desempeño competencial, tanto en la evaluación de las distintas etapas y modalidades de la formación básica, como para la titulación de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria. Fundamenta el resto de decisiones curriculares, así como las estrategias y orientaciones metodológicas en la práctica lectiva.

Las enseñanzas mínimas establecidas en el Real Decreto 217/2022, tienen por objeto garantizar el desarrollo de las competencias clave previsto en el Perfil de salida del citado real decreto. El presente decreto establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para Extremadura. Los centros lo concretarán en su proyecto educativo teniendo como referente dicho Perfil de salida.

3. Para una adquisición eficaz de las competencias y una integración efectiva de las mismas, deberán diseñarse situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de

aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo, ya que estas se complementan y entrelazan.

2.4 CONTENIDOS TRANSVERSALES (artículo11)

1. Los contenidos transversales formarán parte de los procesos generales de aprendizaje del alumnado. Para su adecuado tratamiento didáctico, los centros promoverán prácticas educativas que beneficien la construcción y consolidación de la madurez personal y social del alumnado.
2. Sin perjuicio de su tratamiento específico, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad se trabajarán en todas las materias. En todo caso se fomentaran de manera transversal la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.
3. Los centros educativos incorporarán al currículo de una forma transversal los contenidos relacionados con los siguientes temas:
 - a) Los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención activa de la violencia de género; la prevención de la violencia contra personas con discapacidad, promoviendo su inserción social, y los valores inherentes al principio de igualdad de trato, respeto y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal, social o cultural, evitando comportamientos sexistas y estereotipos que su- pongan discriminación.
 - b) La prevención y lucha contra el acoso escolar, entendido como forma de violencia entre iguales que se manifiesta en el ámbito de la escuela y su entorno, incluidas las prácticas de ciberacoso.
 - c) La prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como la promoción de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, la pluralidad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a hombres y mujeres por igual, el respeto a las personas con discapacidad, el respeto al Estado de derecho y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.
 - d) La educación para el consumo responsable, el desarrollo sostenible, la protección medioambiental y los peligros del cambio climático.
 - e) El desarrollo del espíritu emprendedor; la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y el fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como la promoción de la ética empresarial y la responsabilidad social corporativa; el fomento de los derechos del trabajador y del respeto al mismo; la participación del alumnado en actividades que le permitan afianzar el emprendimiento desde aptitudes y actitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la solidaridad, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

f) El fomento de actitudes de compromiso social, para lo cual se impulsará el desarrollo de asociaciones escolares en el propio centro y la participación del alumnado en asociaciones juveniles de su entorno.

g) La educación para la salud, tanto física como psicológica. Para ello, se fomentarán hábitos saludables y la prevención de prácticas insalubres o nocivas, con especial atención al consumo de sustancias adictivas y a las adicciones tecnológicas.

4. La Consejería competente en materia de educación adoptará medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil, promoviendo la práctica diaria de deporte y ejercicio físico durante la jornada escolar. El diseño, coordinación y supervisión de las medidas que a estos efectos se adopten en el centro educativo serán asumidos por el profesorado con cualificación o especialización adecuada en estos ámbitos.

3. EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

Artículo 3. Fines.

La finalidad de la Educación Secundaria Obligatoria consiste en lograr que el alumnado adquiera los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico-tecnológico y motor; desarrollar y consolidar en él los hábitos de estudio y de trabajo, así como hábitos de vida saludables, preparándolo para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral, y formarlo para el ejercicio de sus derechos y obligaciones como ciudadanos y ciudadanas.

3.1 Principios generales. (Artículo 4).

1. La Educación Secundaria Obligatoria es una etapa que constituye, junto con la Educación Primaria y los Ciclos Formativos de Grado Básico, la Educación Básica.
2. Esta etapa comprende cuatro cursos y se organiza en materias y en ámbitos. El cuarto curso tendrá carácter orientador, tanto para los estudios postobligatorios como para la incorporación a la vida laboral.
3. La etapa tiene carácter obligatorio y gratuito y en régimen ordinario se cursará, con carácter general, entre los doce y los dieciséis años de edad, si bien los alumnos y las alumnas tendrán derecho a permanecer en la etapa hasta los dieciocho años de edad cumplidos en el año en que finalice el curso. Este límite de permanencia se podrá ampliar de manera excepcional en los supuestos a los que se refieren los artículos 22.5 y 29.7 de este decreto.
4. En esta etapa se prestará especial atención a la orientación educativa y profesional del alumnado. En este ámbito se incorporará, entre otros aspectos, la perspectiva de género. Asimismo, se tendrán en cuenta las necesidades educativas específicas del alumnado con discapacidad o que se encuentre en situación de vulnerabilidad.

5. La Educación Secundaria Obligatoria se organizará de acuerdo con los principios de educación común y de atención a la diversidad del alumnado. Corresponde a la Consejería competente en materia de educación regular la respuesta educativa a la diversidad del alumnado, de tal manera que permita a los centros, en el ejercicio de su autonomía, una organización flexible de las enseñanzas adecuada a las características de su alumnado conforme a los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.
6. Entre las medidas señaladas en el apartado anterior se contemplarán las adaptaciones o ajustes del currículo, la integración de materias en ámbitos, los agrupamientos flexibles, los desdoblamientos de grupos, la oferta de materias optativas, los programas de refuerzo y las medidas de apoyo personalizado para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo; con la intervención de otros profesionales, sí fuera preciso, para el alcance de los objetivos establecidos y la consecución y adquisición de las competencias correspondientes.
7. Asimismo, se pondrá especial atención en la potenciación del aprendizaje de carácter significativo para el desarrollo de las competencias, promoviendo la autonomía y la reflexión.
8. En esta etapa se prestará especial atención al desarrollo integral del alumnado, promoviendo su motivación, así como a la orientación educativa y profesional que potencie sus cualidades y capacidades.

Asimismo, se propiciará, desde los equipos directivos de los centros docentes, una actuación coherente y coordinada de todo el profesorado de los distintos cursos y entre este y el profesorado de la etapa de Educación Primaria, para garantizar la continuidad del proceso de formación del alumnado durante la enseñanza básica.

Artículo 5. Principios pedagógicos.

1. Los centros elaborarán sus propuestas pedagógicas para todo el alumnado de esta etapa atendiendo a su diversidad. Asimismo, arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.
2. Los centros podrán establecer una oferta de materias organizada por ámbitos en el marco de lo establecido por la Consejería competente en materia de educación.
3. En esta etapa se prestará una atención especial a la adquisición y desarrollo de las competencias establecidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y se fomentará la correcta expresión oral y escrita, así como el uso de las matemáticas. A fin de promover el hábito de la lectura, se dedicará un tiempo a la misma en la práctica docente de todas las materias.
4. Para fomentar la integración de las competencias trabajadas, se dedicará un tiempo del horario lectivo tanto a la realización de proyectos significativos y relevantes como a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.
5. En el proceso de aprendizaje de las lenguas extranjeras, la lengua castellana se utilizará solo como apoyo. En dicho proceso se priorizarán la comprensión, la expresión y la interacción oral.
6. La Consejería competente en materia de educación establecerá las condiciones que permitan que, en los primeros cursos de la etapa, el profesorado con la debida cualificación imparta más de una materia al mismo grupo de alumnos y alumnas.
7. Igualmente le corresponde regular soluciones específicas para la atención de aquellos alumnos y alumnas que manifiesten dificultades especiales de aprendizaje o de integración en la actividad

ordinaria de los centros, del alumnado de alta capacidad intelectual y del alumnado con discapacidad, así como del alumnado de incorporación tardía al sistema educativo.

3.2 OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA (ARTÍCULO 6)

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 afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre hombres y mujeres como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

3.3 Descriptores operativos de las competencias clave en la enseñanza básica.

En cuanto a la dimensión aplicada de las competencias clave, se ha definido para cada una de ellas un conjunto de descriptores operativos, partiendo de los diferentes marcos europeos de referencia existentes.

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 colegirse 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.

Dado que las competencias se adquieren necesariamente de forma secuencial y progresiva, se incluyen también en el Perfil los descriptores operativos que orientan sobre el nivel de desempeño esperado al completar la Educación Primaria, favoreciendo y explicitando así la continuidad, la coherencia y la cohesión entre las dos etapas que componen la enseñanza obligatoria.

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Descriptorios operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.	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 textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, con acompañamiento puntual, para participar activamente en contextos cotidianos y para construir conocimiento.	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, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en 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

to para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.	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 obras diversas adecuadas a su progreso madurativo, seleccionando aquellas que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; reconoce el patrimonio literario como fuente de disfrute y aprendizaje individual y colectivo; y moviliza su experiencia personal y lectora para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria a partir de modelos sencillos.	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 gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando 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.	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)

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

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CP1. Usa, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.	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, reconoce la	CP2. A partir de sus experiencias, realiza trans-

diversidad de perfiles lingüísticos y experimenta estrategias que, de manera guiada, le permiten realizar transferencias sencillas entre distintas lenguas para comunicarse en contextos cotidianos y ampliar su repertorio lingüístico individual.	ferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.
CP3. Conoce y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia.	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)

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Descriptorios operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.	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 algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y	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

realizando experimentos sencillos de forma guiada.	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. Realiza, de forma guiada, proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar en equipo un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo y resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir.	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 algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos...) y aprovechando de forma crítica, ética y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos.	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. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medioambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.	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)

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptorios operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.	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. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.	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. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.	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. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	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. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.	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)

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia, y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad

de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro, así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Descriptorios operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.	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. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.	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. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.	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. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.	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 corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.	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)

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de

los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CC1. Entiende los procesos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto.	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. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.	CC2. Analiza y asume fundamentalmente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.	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 entre las acciones humanas y el entorno, y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad desde una perspectiva tanto local como global.	CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecoddependencia 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)

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación, y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Descriptorios operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
<p>CE1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.</p>	<p>CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.</p>
<p>CE2. Identifica fortalezas y debilidades propias utilizando estrategias de autoconocimiento y se inicia en el conocimiento de elementos económicos y financieros básicos, aplicándolos a situaciones y problemas de la vida cotidiana, para detectar aquellos recursos que puedan llevar las ideas originales y valiosas a la acción.</p>	<p>CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.</p>
<p>CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.</p>	<p>CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.</p>

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

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

Descriptorios operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.	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. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	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 de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.	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. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.	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.

3.4 PRINCIPIOS GENERALES DE LA EVALUACIÓN (ARTÍCULO 26)

1. Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las materias de los bloques de asignaturas troncales, específicas y de libre configuración serán los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables que figuran en los Anexos I, II y III de este decreto.

2. La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora.

En el proceso de evaluación continua, se evaluará en el alumnado los progresos realizados partiendo de su particular situación inicial y atendiendo a la diversidad de capacidades, aptitudes, ritmos y estilos de aprendizaje. Cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles para continuar el proceso educativo.

Así mismo, el centro propiciará la colaboración con la familia para que el alumno supere las dificultades detectadas.

La evaluación de los aprendizajes de los alumnos y alumnas tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá ser integradora, debiendo tenerse en cuenta desde todas y cada una de las asignaturas la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondientes. El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada asignatura teniendo en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de cada una de ellas.

3. Se establecerán las medidas, tanto con carácter metodológico como de acceso al currículo, más adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones, incluida la evaluación final de etapa, se adapten a las necesidades del alumnado con necesidades educativas especiales. Estas adaptaciones en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas.

4. Los profesores evaluarán tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, para lo que establecerán indicadores de logro en las programaciones didácticas.

5. El equipo docente, constituido en cada caso por los profesores y profesoras del estudiante, coordinado por el tutor o tutora, actuará de manera colegiada a lo largo del proceso de evaluación y en la adopción de las decisiones resultantes del mismo, en el marco de lo que establezca la Administración educativa.
6. La Consejería competente en materia de educación garantizará el derecho de los alumnos a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad, para lo que establecerá los oportunos procedimientos.
7. Con el fin de facilitar a los alumnos y alumnas la recuperación de las materias con evaluación negativa, la Consejería competente en materia de educación regulará las condiciones para que los centros organicen las oportunas pruebas extraordinarias y programas individualizados en las condiciones que determine.

3.4. 1º Y 3º ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

3.4.1 INTRODUCCIÓN

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.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene su base en el dibujo, que se encuentra en los primeros trazos, primera forma de comunicación humana, base de la escritura y de las matemáticas. Por un lado, las letras no son sino signos gráficos que se rellenan de significado y, por el mismo motivo, también las matemáticas, la geometría y el dibujo están íntimamente relacionados. Sin el dibujo no se habría alcanzado el desarrollo cultural y tecnológico al que se ha llegado porque todo lo fabricado ha sido antes dibujado. Es más, se puede dibujar lo que no existe, como nuestros pensamientos, nuestros deseos o nuestro futuro.

Igualmente, esta materia 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.

Siguiendo con el desarrollo de la faceta social del alumnado, 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 Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece una clara continuidad a las competencias desarrolladas en la etapa de Educación Primaria. 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.

En relación con la continuidad en las posteriores etapas, cabe aclarar que la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es obligatoria para todo el alumnado, mientras que Expresión Artística de cuarto de ESO es optativa, por lo que se debe entender como una ampliación de los conocimientos adquiridos en Educación Plástica, Visual y Audiovisual y en los cursos anteriores.

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.

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

Las competencias específicas planteadas son ocho y están diseñadas para conseguir que el alumnado actúe de forma reflexiva, aprendiendo de los demás y elaborando estrategias de planificación del trabajo, para producir obra artística de acuerdo a unos criterios previos. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado.

Estas competencias pueden resumirse brevemente en la capacidad de apreciar la obra artística a lo largo de la historia, expresar opiniones sobre obra artística, analizar mensajes visuales actuales o recientes, realizar obra artística con diversas técnicas, emplear formas geométricas, utilizar programas informáticos de creación y manipulación de imágenes y estudiar al público potencial de sus obras.

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

Para conseguir estas competencias específicas se han seleccionado y organizado saberes básicos necesarios tanto para analizar e interpretar como para producir obra artística. Estos saberes están vinculados con la historia del arte, la geometría, la percepción visual, el uso del color y la luz, el diseño de formas, el uso de tecnologías tradicionales y digitales y la utilización del lenguaje oral y escrito para expresar opiniones.

Con la finalidad de adquirir esos saberes, las situaciones de aprendizaje diseñadas para nuestro alumnado deben estimular la experimentación y el disfrute, el trabajo en equipo, el compartir opiniones y ayudar a entender que la creación artística, como cualquier otra forma de creación, necesita seguir un proceso de trabajo, planificación y estudio para llegar a un producto final.

Los criterios de evaluación de todos estos procesos de aprendizaje están concebidos para comprobar si el alumnado analiza, tiene interés por experimentar, prueba distintas soluciones, disfruta con el proceso y expresa sus opiniones haciendo crítica constructiva.

3.4.2 OBJETIVOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros, etc.
3. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
4. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y del color pigmento.
5. Diferenciar las distintas texturas: naturales, artificiales, táctiles y visuales valorando su capacidad expresiva.
6. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
7. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
8. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.
9. Identificar los elementos y los factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
10. Conocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicarlas en la elaboración de obras propias.
11. Distinguir y crear diferentes tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.
12. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus fundamentos.
13. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
14. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.

15. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias y valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante este lenguaje.
17. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
18. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
19. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados y usando la herramienta de forma fluida.
20. Comprender los conceptos de ángulo y de bisectriz y la clasificación de ángulos.
21. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla, y también utilizando regla, escuadra y cartabón.
22. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
23. Conocer lugares geométricos y definirlos.
24. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
25. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de estos.
26. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
27. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
28. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
29. Comprender la construcción del óvalo y el ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
30. Estudiar los conceptos de simetría, giro y traslación, aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
31. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos, entendiendo la utilidad de las acotaciones y practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
32. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
33. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

3.4.3 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.

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

Para realizar este estudio se insistirá más detalladamente en aquellas manifestaciones artísticas que puedan servir de modelos para la producción propia, como por ejemplo las vanguardias artísticas

de principio del siglo XX, así como en manifestaciones de su entorno cultural o de la historia de Extremadura.

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

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

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

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

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

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

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

4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final,

descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.

La creación artística está ligada desde hace siglos al conocimiento y utilización de diversos materiales y múltiples técnicas. El aprendizaje de estos requiere que el alumnado muestre curiosidad por aprender a utilizar diversas técnicas artísticas que desarrollen su capacidad de expresión, su creatividad y su disfrute personal. Por esto se hace preciso el uso de técnicas y materiales diversos que animen al alumnado a experimentar y probar a encontrar distintas soluciones. El alumnado valorará el uso responsable del material, comprendiendo las repercusiones medioambientales derivadas de su mal uso, como son la falta de reciclado de ciertos productos artísticos y el derroche de papel, que obliga por ejemplo, al aumento de tala de árboles. Así mismo, es importante tener en cuenta que la exposición prolongada a algunos materiales artísticos puede ser nocivo para la salud. Estos aprendizajes sobre técnicas y materiales propician la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el respeto al medioambiente y la consecución de una vida saludable, ambos retos del siglo XXI.

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

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

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

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

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

geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.

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

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

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

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

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

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

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

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

Hay abundante obra artística que se hace desde la necesidad personal de expresar sentimientos y opiniones propias, pero otra mucha se realiza para conectar con un público concreto. Por ello, el alumnado debe entender que, antes de realizar un proyecto, necesita tener en cuenta las características del público al que va dirigida la obra para no caer en un fracaso seguro, en caso de ignorarlas. Y puesto que parte de ese trabajo artístico se hace por encargos que tienen una

contraprestación económica, se hace necesario reflexionar sobre las posibilidades futuras de desarrollo profesional, obteniendo ingresos económicos y encontrando un modo de vida a partir de sus producciones artísticas.

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

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

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

Para realizar estas obras deberán saber planificar, evaluar y presentar proyectos artísticos y poder trabajar en grupo, compartiendo responsabilidades e ideas.

3.4.4 CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

Para promover un aprendizaje global, contextualizado e interdisciplinar se hace necesario establecer, partiendo de un análisis detallado de las ocho competencias específicas de esta materia, los tres tipos de conexiones que se detallan en este apartado. En primer lugar, las relaciones entre las distintas competencias específicas de la materia; en segundo lugar, con las competencias específicas de otras materias, y, en tercer lugar, las establecidas entre la materia y las competencias clave.

Para comenzar, se presenta el análisis de las relaciones entre las distintas 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. Muchos confunden percibir con comprender. Todos percibimos, pero no todos comprendemos lo que vemos.

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.

Del mismo modo, se pueden establecer otras relaciones entre competencias específicas de la materia. Así, por ejemplo, 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).

Por otra parte, 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).

Asimismo, 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).

Y, finalmente, 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).

En lo que respecta a las conexiones de las competencias de esta materia con las competencias específicas de otras materias de la etapa se exponen a continuación las más significativas.

En primer lugar, la competencia específica 1 de Educación Plástica Visual y Audiovisual permite entender los distintos periodos históricos y reconocer la importancia que las manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, por lo que muestra un paralelismo con las competencias 1 y 2 de Geografía e Historia, centradas en la búsqueda y organización crítica de información para adquirir conocimientos, y en desarrollar un pensamiento crítico para construir la propia identidad y enriquecer el acervo común. Al mismo tiempo está relacionada con la competencia específica 3 de Formación y Orientación Personal y Profesional, que se orienta al respeto a lo diferente mediante el conocimiento del ser humano, sus sociedades y culturas.

En lo que respecta a la competencia específica 2, orientada a capacitar al alumnado para la expresión de opiniones sobre aspectos diversos de la producción artística para que disfrute de la argumentación y el intercambio de opiniones en el aula, se aprecian grandes similitudes con la competencia específica 3 de Lengua Castellana y Literatura, la cual fomenta la producción de textos con coherencia, fluidez y en el registro adecuado posibilitando interacciones orales para intervenir de manera activa e informada en diferentes contextos sociales

La competencia específica 3 posibilita al alumno el análisis de mensajes visuales, tanto fijos como secuenciados, así como la interpretación de las intenciones de los autores. Aquí se encuentra una conexión con las competencias 5 y 10 de Lengua Castellana y Literatura, las cuales permiten producir textos escritos coherentes que den respuesta de manera eficaz y creativa a cualquier demanda comunicativa, así como textos orales fluidos que les permitan participar en interacciones orales de

manera activa e informada. También se establece una relación con la competencia 9 de Geografía e Historia, por estar centrada esta en la valoración de las aportaciones de nuestro país a la construcción de la cultura mundial y de un mundo más solidario, sostenible y justo.

La cuarta competencia específica, explorar y aplicar las técnicas y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, apreciando las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas, facilitará también la consecución de la competencia específica 3 de Economía y Emprendimiento, la cual está orientada a favorecer la progresión con visión creativa y emprendedora mediante actuaciones locales y globales, buscando y creando oportunidades de mejora para preservar y cuidar el entorno natural, social, cultural y artístico.

La competencia específica 5 se dirige a la realización de obras artísticas creativas utilizando herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, y en las que se combinen racionalidad, sentido crítico y sensibilidad, para exponer una visión del mundo, emociones y sentimientos. Por todo ello se aprecia una relación directa con la competencia específica 4 de Educación en Valores Cívicos y Éticos en la medida en que esta contribuye a construir una adecuada autoestima y valoración del entorno, para el logro de una actitud empática y cuidadosa con respecto a los demás y a la naturaleza. Y simultáneamente se establece una conexión con la competencia específica 2 de Geografía e Historia por cuanto esta se ocupa de indagar y elaborar productos sobre problemas relevantes en la actualidad, desarrollando un pensamiento respetuoso con las diferencias y contribuyendo a la construcción una identidad propia y al enriquecimiento del patrimonio común.

En lo que respecta a la competencia específica 6, ser sensibles y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el arte y nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas con una actitud de disfrute, ciertamente se establece conexión con las competencias específicas 6 y 7 de Matemáticas que implican el reconocimiento e interconexión de conceptos matemáticos en situaciones y contextos diversos, así como su aplicación en situaciones reales y en otras materias. Y, por otro lado, también se relaciona con la competencia específica 2 de Biología y Geología, centrada en identificar y seleccionar información para organizarla y dar respuesta a cuestiones relacionadas con la biología y la geología.

En séptimo lugar, utilizar programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas disfrutando de la experimentación y de los resultados, competencia específica 7, tiene una relación estrecha con la competencia específica 2 de Tecnología y Digitalización, que busca soluciones eficaces e innovadoras a partir de actitudes creativas y aplicando conocimientos interdisciplinares, en trabajos cooperativos.

Por último, la competencia específica 8 facilitará a nuestro alumnado desarrollar y compartir proyectos de forma colectiva conociendo las herramientas adecuadas y las características del público potencial, de modo que pueda valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen. Indudablemente se percibe aquí una relación con la competencia específica 2 de Economía y Emprendimiento, focalizada en el trabajo colaborativo y la constitución de grupos de trabajo que fomenten habilidades sociales, de comunicación e innovación para aplicar todo ello a distintos contextos y desarrollar las ideas y soluciones emprendedoras.

Y también se puede conectar con la competencia específica 10 de Lengua Castellana y Literatura por cuanto fomenta el diálogo y la convivencia democrática aplicándolos a la resolución de conflictos, haciendo siempre un uso eficaz, ético y respetuoso del lenguaje.

En relación con las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

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

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

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

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

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

La competencia específica 6 se puede relacionar con el descriptor 1 de la competencia en comunicación lingüística, al transformar formas geométricas en signos gráficos que cobran significados en determinadas situaciones, y está conectada con el descriptor 3 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, puesto que transformar formas geométricas supone diseñar modelos que den solución a problemas gráficos de forma creativa.

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

Finalmente, la competencia específica 8 tiene vinculaciones importantes con la competencia emprendedora y sus descriptores 1 y 3, al referirse el primero a afrontar retos valorando el impacto que pueda causar en el entorno y el segundo descriptor a la elaboración de proyectos artísticos de

forma razonada y planificada, valorando la experiencia como una oportunidad para aprender. Asimismo, con el descriptor 4 de conciencia y expresión culturales, por referirse a la utilización de diversas técnicas y recursos para llevar a cabo proyectos artísticos, valorando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que estos suponen.

3.4.5. SABERES BÁSICOS. CONTENIDOS

Educación Plástica, Visual y Audiovisual de primero a tercero de ESO es una materia obligatoria que deberá sentar las bases mínimas para la alfabetización en comunicación audiovisual y expresión artística, dado que el alumnado podría no volver a cursar la materia en un futuro. En cuarto de ESO, la materia que la continúa, Expresión Artística, es de carácter opcional y su currículo se corresponde con una ampliación de la materia de primero a tercero.

Se presentan a continuación los saberes básicos como medio a través del que trabajar las competencias específicas de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y contribuir a que el alumnado alcance el Perfil de salida de la enseñanza básica.

Así mismo, cabe resaltar el fuerte vínculo de los saberes básicos con las competencias clave, las cuales tienen como claro objetivo la formación de personas preparadas para la superación de los principales retos y desafíos globales del siglo XXI.

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

Estos saberes están diseñados para formar a personas que van a necesitar, en su desarrollo personal y en su desempeño profesional, tener una actitud abierta para aprender de las ideas de otros, analizar y tomar decisiones con responsabilidad, sabiendo que cada decisión produce efectos que hay que intentar prever, y utilizar los conocimientos adquiridos, combinándolos para crear algo nuevo. La reflexión previa sobre el proceso creativo, la organización del trabajo, la colaboración entre iguales y el uso responsable del material se ponen en práctica en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Los saberes básicos han sido seleccionados para que el alumnado aprenda a interpretar y a producir imágenes y formas. Estas dos competencias están interrelacionadas debido a que saber interpretar permite aprender a crear obra propia a partir del trabajo de otros.

Por un lado, saber interpretar permite a las personas pensar y actuar con más criterio, siendo capaces de entender y de decidir, y por ello ser responsables de sus actos, así como activos y conscientes de sus obligaciones y derechos. Diariamente se reciben infinidad de mensajes visuales y audiovisuales, que sin una formación adecuada, no se comprenderían adecuadamente.

Por otro lado, los saberes básicos también permiten al alumnado realizar mensajes visuales y obra artística con suficientes conocimientos como para lograr con éxito expresar sensaciones, sentimientos y opiniones, dándole seguridad, aumentando la autoestima y mejorando la comunicación interpersonal.

Para terminar, los saberes en esta materia son utilizados para realizar campañas publicitarias de concienciación sobre los problemas enunciados en la Agenda 2030, que la humanidad debe superar, utilizando códigos visuales y audiovisuales.

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

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

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

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

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

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

- La letra indica el bloque de saberes.
- El primer dígito indica el subbloque dentro del bloque.
- El segundo dígito indica el saber concreto dentro del subbloque.

Así, por ejemplo, A.2.2. correspondería al segundo saber del segundo subbloque dentro del bloque A, que se debe haber trabajado al acabar tercero de ESO.

Bloque A. Patrimonio artístico y cultural.

A.1. Historia del arte.

A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.

A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.

A.2. Historia de la arquitectura.

A.2.1. Patrimonio arquitectónico.

A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.

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

B.1. Percepción y comunicación visual.

B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.

B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

B.2. Elementos básicos del lenguaje visual.

B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.

B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas.

B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.

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

C.1. Técnicas artísticas.

C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico- plástica en dos dimensiones.

C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

C.2. El proceso creativo.

C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.

C.3. Geometría.

C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, ovalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.

C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.

C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.

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

Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos.

D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.

D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.

D.1.3. Desinformación y manipulación.

D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales.

D.2.1. Dibujos creados por ordenador.

D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.

D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador

D.2.4. Animaciones básicas por ordenador.

D.3. Fotografía, comic y lenguaje cinematográfico.

D.3.1. La fotografía. Origen y evolución.

D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones.

D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.

D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.

D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del comic y la fotonovela.

D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo.

D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del comic.

D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.

D.3.9. Nuevos formatos digitales.

D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guion cinematográfico.

D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtítulo y audiodescripción

D.3.12. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

3.4.6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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 le- tras, 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 conside- rando 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.

3.4.7 CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS

3.4.7.1 Descripción del modelo competencial

En la descripción del modelo competencial, incluimos el marco de descriptores competenciales ya que suponen una reflexión y reconfiguración de los contenidos desde un enfoque de aplicación que permita el entrenamiento de las mismas. Las competencias no se estudian, ni se enseñan, se entrenan. Para ello debemos generar tareas de aprendizaje donde permitamos a los alumnos la aplicación del conocimiento mediante metodologías de aula activas.

Abordar cada competencia de manera global en cada unidad didáctica es inabarcable para ello cada una se rompe en indicadores, grandes pilares que permiten describirla de una manera más precisa. Podemos encontrar entre 3 y 6 indicadores por competencia.

Cada indicador sigue siendo todavía demasiado general por lo que lo rompemos en lo que hemos llamado descriptores de la competencia que «describen» al alumno competente en este ámbito. Por cada indicador encontraremos entre 3 y 6 descriptores redactados en infinitivo.

En cada unidad didáctica concretaremos el descriptor en desempeños competenciales redactados en tercera persona de presente indicativo. El desempeño será el aspecto concreto de la competencia que podremos entrenar y evaluar de manera explícita en la unidad, será concreto y objetivable y nos indica que debemos observar en las actividades diseñadas para su entrenamiento.

Para su desarrollo partimos de un marco de descriptores competenciales definido para el proyecto aplicable a toda asignatura y curso.

Respetando el tratamiento específico en algunas áreas, los elementos transversales, tales como, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán desde todas las áreas posibilitando y fomentando que el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos sea el más completo posible.

Por otra parte, el desarrollo de valores presentes también en todas las áreas ayudará a que nuestros alumnos aprendan a desenvolverse desde unos determinados valores que construyan una sociedad bien consolidada en la que todos podamos vivir.

La diversidad de alumnos con sus estilos de aprendizaje diferente, nos llevarán a trabajar desde las **diferentes potencialidades** que poseen, apoyándonos siempre en sus fortalezas para poder dar respuesta a sus necesidades.

3.4.7.2 *En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual*

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual incidiremos en el entrenamiento de todas las competencias de manera sistemática, haciendo hincapié en los descriptores más afines al área.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

El área es una oportunidad para utilizar el lenguaje simbólico, así como la profundización en aspectos espaciales de la realidad y su representación gráfica. También se entrenan procedimientos relacionados con el método científico, como son la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis.

Los descriptores que, fundamentalmente, trabajaremos serán:

- Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa.
- Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
- Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable.

- Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante en distintos ámbitos (biológico, geológico, físico, químico, tecnológico, geográfico, etc.).
- Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos: operaciones, magnitudes, porcentajes, proporciones, formas geométricas, criterios de medición y codificación numérica, etc.
- Organizar la información utilizando procedimientos matemáticos.

Comunicación lingüística

Esta área contribuye a la adquisición de la competencia lingüística en la medida que favorece la comprensión y la expresión oral y escrita al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística y al explorar diferentes canales de comunicación.

Los descriptores que priorizaremos serán:

- Comprender el sentido de los textos escritos y orales.
- Expresar oralmente con corrección, adecuación y coherencia.
- Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra y escucha atenta al interlocutor.
- Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.

En caso de centros bilingües o plurilingües que impartan la asignatura en otra lengua:

- Mantener conversaciones en otras lenguas sobre temas cotidianos en distintos contextos.
- Utilizar los conocimientos sobre la lengua para buscar información y leer textos en cualquier situación.

Competencia digital

Dentro del área aparecen contenidos que hacen referencia al entorno audiovisual y multimedia, dando especial importancia al uso de herramientas tecnológicas para la creación de producciones audiovisuales.

Para ello, en esta área trabajaremos los siguientes descriptores de la competencia:

- Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información.
- Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su fiabilidad.
- Elaborar información propia derivada de la obtenida a través de medios tecnológicos.
- Comprender los mensajes elaborados en códigos diversos.
- Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.
- Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento.
- Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.

Conciencia y expresiones culturales

El área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural, ya que se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y de los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y, desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Por lo que en esta área trabajaremos los siguientes descriptores:

- Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.
- Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y las manifestaciones de creatividad y gusto por la estética en el ámbito cotidiano.
- Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

Competencias sociales y cívicas

Esta área es una buena herramienta para potenciar la competencia social y cívica, en la medida que las producciones artísticas se pueden plantear como trabajo en equipo, siendo una oportunidad para fomentar la cooperación, el respeto, la tolerancia, etc. Por otra parte, el fomento de la creatividad en el aula lleva a valorar diversos enfoques y planteamientos.

Para ello, entrenaremos los siguientes descriptores:

- Aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
- Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos.
- Mostrar disponibilidad para la participación activa en los ámbitos establecidos.
- Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
- Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Esta área colabora en gran medida en la adquisición del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, ya que en todo proceso de creación hay que convertir una idea en un producto; y para ello se han de desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de resultados. Este proceso sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo esto, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomentan la iniciativa y el espíritu emprendedor.

Los descriptores que entrenaremos son:

- Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias.
- Ser constante en el trabajo, superando las dificultades.
- Gestionar el trabajo del grupo, coordinando tareas y tiempos.
- Priorizar la consecución de objetivos grupales a intereses personales.
- Mostrar iniciativa personal para comenzar o promover acciones nuevas.
- Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema.
- Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa.
- Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian.
- Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos.
- Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o los proyectos.

Aprender a aprender

Esta materia contribuirá a la competencia para aprender a aprender en la medida en que favorezca la reflexión sobre los procesos y la propia experimentación creativa, ya que esta implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Los descriptores que entrenaremos son:

- Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.
- Generar estrategias para aprender en distintos contextos de aprendizaje.
- Planificar los recursos necesarios y los pasos que se han de realizar en el proceso de aprendizaje.
- Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los siguientes en función de los resultados intermedios.

- Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje.

3.4.8 INDICADORES DE LOGRO. RELACIÓN ENTRE LOS SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO.

Bloque A. Patrimonio artístico y cultural.

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.

INDICADORES DE LOGRO BLOQUE A

A.1 Identifica y reconoce los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

A.2 Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

A.3 Identifica y valora 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.

A.4 Valora 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.

A.5 Analiza 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.

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

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.

INDICADORES DE LOGRO BLOQUE B

B. Identificar los elementos configuradores de la imagen.

- B.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.
- B.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
- B.3 Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.
- B.4 Experimenta con el punto, la línea y el plano el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
- B.5. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
- B.6 Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores, etc.).
- B.7. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y de obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
- B.8. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
- B.9. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
- B.10. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

- B.11. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
- B.12. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
- B.13. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
- B.14. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
- B.15. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
- B.16. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
- B.17. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
- B.18. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
- B.19. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
- B.20. Distingue signifiante y significado en un signo visual.
- B.21. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
- B.22. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
- B.23. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
- B.24. Distingue símbolos de iconos.
- B.25. Diseña símbolos e iconos.
- B.26. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo sus elementos.
- B.27. Personaliza una imagen mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

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

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.

INDICADORES DE LOGRO C1 y C2

C.1. Conoce y aplica las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

C.2. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas, aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

C.3. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

- C.4. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones), valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
- C.5. Utiliza el papel como material, manipulando, rasgando o plegando, creando texturas visuales y táctiles para realizar composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
- C.6. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
- C.7. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.
- C.8. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
- C.9. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.
- C.10. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
- C.11. Crea composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
- C.12. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

INDICADORES DE LOGRO GEOMETRÍA C3

- C.13. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, y resalta el triángulo que se forma.
- C.14. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
- C.15. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
- C.16. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
- C.17. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
- C.18. Identifica los ángulos de 30 o, 45 o, 60 o y 90 o en la escuadra y en el cartabón.
- C.19. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
- C.20. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
- C.21. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

- C.22. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
- C.23. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
- C.24. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
- C.25. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos).
- C.26. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
- C.27. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
- C.28. Determina los puntos y las rectas de cualquier triángulo, construyendo las medianas, las bisectrices o las mediatrices correspondientes.
- C.29. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
- C.30. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
- C.31. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
- C.32. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
- C.33. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
- C.34. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
- C.35. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
- C.36. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
- C.37. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
- C.38. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
- C.40. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
- C.41. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
- C.42. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
- C.43. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
- C.44. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

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.

INDICADORES DE LOGRO BLOQUE D

- D.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
- D.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
- D.3. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
- D.4. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
- D.5. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
- D.6. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
- D.7. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
- D.8. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos y siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, *story board*, realización). Valora de manera crítica los resultados.
- D.9. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
- D.10. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
- D.11. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
- D.12. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

3.4.8.1 INDICADORES DE LOGRO. RÚBRICAS

En el cursos primero y tercero, los **criterios de evaluación han de ser medibles**, por lo que se han de

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

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

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

En los cursos primero y tercero, los criterios de calificación estarán basados en la superación de los criterios de evaluación y, por tanto, de las competencias específicas, y estarán recogidos en las programaciones didácticas.

Competencia específica	Criterios de evaluación	Insuficiente (1,2,3,4)	Suficiente (5)	Bien (6)	Notable (8,9)	Sobresaliente (9,10)
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 entendiend o 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.	No identifica ni valora los 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.	Identifica y valora con dificultad 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.	Identifica y valora 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.	Muestra interés e identifica y valora 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.	Muestra interés y disfruta en 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.
	1.2. Valorar la importancia	No Valora la importancia	Valora de manera muy básica	Valora la importancia de la	Valora la importancia de la	Valora y disfruta de la

	a 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.	de la conservación del patrimonio cultural y artístico, no conoce y ni analiza obras de arte, no las utiliza como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones.	la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, conoce y analiza poco obras de arte, las utiliza como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones.	conservación del patrimonio cultural y artístico, conoce y analiza poco obras de arte, las utiliza como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones.	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.	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.
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	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.	No explica ni muestra interés en la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, no experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y no muestra un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.	No explica la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, pero muestra interés y experimentando de manera básica a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.	Explica de manera básica 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.	Explica 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.	Explica y disfruta mostrando mucho interés en 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.

contexto del aula.						
	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.	No analiza producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, no desarrolla una mirada estética hacia el mundo ni muestra interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.	Analiza de forma básica diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, le cuesta desarrollar una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.	Analiza en parte 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.	Analiza de forma correcta y 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.	Analiza con interés y disfrute 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.
	2.3 Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyendo una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de	No observa, ni muestra curiosidad ni respeto por diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, no construyen una cultura artística y visual, no selecciona manifestaciones artísticas ni de su interés, ni de cualquier tipo y época.	Observa, sin curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyen una cultura artística y visual básica, seleccionando manifestaciones artísticas con poco interés, de cualquier tipo y época.	Observa diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyendo una cultura artística y visual básica, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.	Observa con bastante curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyendo 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.	Observa, con mucha curiosidad, respeto y disfrute, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyendo 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.

	cualquier tipo y época.					
	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 o con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.	No aprende 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.	Aprende de manera básica 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.	Aprende un nivel medio 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.	Aprende 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.	Aprende y disfruta 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.
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.	3.1 Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.	No demuestra interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.	Demuestra poco interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.	Demuestra interés en parte por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.	Demuestra interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.	Demuestra interés y disfruta por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.
	3.2 Realizar una valoración ética y moral de los mensajes	No realiza una valoración ética y moral de los mensajes	Realiza de forma básica una valoración ética y moral de los	Realiza una valoración ética y moral de los mensajes visuales que	Realiza correctamente una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se	Realiza de manera excelente una valoración ética y moral de los

	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.	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.	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.	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.	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.	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.
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-	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.	No reconoce los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, ni muestra interés ni eficacia en la investigación y la búsqueda de información.	Reconoce muy poco los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando poco interés en la investigación y la búsqueda de información.	Reconoce 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.	Reconoce y valora 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 en la investigación y la búsqueda de información.	Reconoce, valora y disfruta 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.

ra de ideas y de nuevas respuestas.						
	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.	No establece 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.	Establece con dificultad 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.	Establece 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.	Establece correctamente 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.	Establece de manera excelente 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.
	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.	No realiza proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y no muestra iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.	Realiza con dificultad proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.	Realiza proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.	Realiza correctamente proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.	Disfruta y realiza muy bien proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.

	as.					
	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.	No elabora producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, no utiliza las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, no se esfuerza en superarse ni demuestra un criterio propio.	Elabora de manera básica producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, no utiliza las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, no se esfuerza en superarse ni demuestra un criterio propio.	Elabora producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utiliza las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, no se esfuerza lo suficiente en superarse ni demuestra un criterio propio.	Elabora producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utiliza las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, se esfuerza en superarse y demuestra un criterio propio.	Elabora correctamente producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utiliza correctamente las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, se esfuerza mucho en superarse y demuestra un criterio propio.
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,	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.	No expresa 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.	Expresa muy poco sus ideas y sentimientos, con aportaciones básicas 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.	Expresa sus ideas y sentimientos, con aportaciones 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.	Expresa sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares 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.	Expresa brillantemente 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>sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.</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 iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.</p>	<p>No enriquece 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 no selecciona el soporte y la técnica adecuados a su propósito.</p>	<p>Le cuesta 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.</p>	<p>Enriquece de manera sencilla 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.</p>	<p>Enriquece 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.</p>	<p>Disfruta y enriquece 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.</p>
	<p>5.3 Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores</p>	<p>No comprende ni explica su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos</p>	<p>Comprende pero no explica su pertenencia a un contexto cultural, mediante</p>	<p>Comprende y explica de manera básica su pertenencia a un contexto cultural,</p>	<p>Comprende y explica su pertenencia a un contexto cultural, mediante</p>	<p>Comprende y explica bien su pertenencia a un contexto cultural,</p>

	<p>sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.</p>	<p>formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>
	<p>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.</p>	<p>No representa con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, no hace 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.</p>	<p>Representa de manera básica 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.</p>	<p>Representa con poca 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.</p>	<p>Representa 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.</p>	<p>Representa y disfruta con mucha 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</p>

						y a situarse en la sociedad.
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.	No reproducir ni crea diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, no mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.	Reproduce y crea de manera básica diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando bajo interés por experimentar para encontrar un diseño propio.	Reproduce y crea pocos diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando algo de interés por experimentar para encontrar un diseño propio.	Reproduce y crea diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.	Reproduce y crea muy bien diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando mucho interés por experimentar para encontrar un diseño propio.
	6.2 Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en	No utiliza el hexágono ni el hexaedro para crear redes modulares y no representa volúmenes en	Utiliza de manera básica el hexágono y el hexaedro para crear	Utiliza el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares	Utiliza el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares	Utiliza y disfruta el hexágono y el hexaedro para crear

	perspectiva isométrica.	perspectiva isométrica.	redes modulares y le cuesta representar volúmenes en perspectiva isométrica.	y le cuesta representar volúmenes en perspectiva isométrica.	y representa volúmenes en perspectiva isométrica.	redes modulares y representa muy bien volúmenes en perspectiva isométrica.
	6.3 Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.	No dibuja paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.	Dibuja de manera básica paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.	Dibuja algunos paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.	Dibuja paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.	Dibuja de manera brillante paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.
	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.	No conoce ni le interesa las características del material específico de dibujo técnico, no muestra interés por su buena conservación ni uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.	Conoce en parte las características del material específico de dibujo técnico, mostrando poco interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.	Conoce 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.	Conocer y es sensible 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.	Conoce, cuida y es sensible a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando mucho interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.
7.Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones	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, cartelera, etc.) e	No dibuja ni manipula imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico,	Dibuja con dificultad y le cuesta manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura	Dibuja y manipula de manera básica imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura	Dibuja y manipula imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo	Dibuja y manipula muy bien imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura

básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados .	imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).	diseño de letras, cartelera, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).	digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelera, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).	digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelera, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).	vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelera, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).	digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelera, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).
	7.2 Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.	No realiza proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y no propone soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y no mostrando interés por experimentar.	Realiza de manera básica proyectos artísticos digitales con poca creatividad, eficacia y versatilidad, y le cuesta proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando bajo interés por experimentar.	Realiza proyectos artísticos digitales con poca creatividad, eficacia y versatilidad, y propone soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando algo de interés por experimentar.	Realiza proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y propone soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.	Realiza de manera brillante proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y propone soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando mucho interés por experimentar.
8.Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva,	8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones	No reconoce los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, no	Reconoce poco los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas	Reconoce algunos de los diferentes usos y funciones de las producciones	Reconoce los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas	Reconoce muy bien los diferentes usos y funciones de las producciones

<p>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>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>expone conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas y no muestra interés por conocer su importancia en la sociedad.</p>	<p>en el entorno cotidiano, no expone 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>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>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>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>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>No desarrolla proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual ni colectiva, no utiliza las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual y no organiza de manera ordenada ni colaborativa las diferentes etapas.</p>	<p>Desarrolla de manera básica proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual y colectiva, no utiliza las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual y no organiza de manera ordenada ni colaborativa las diferentes etapas.</p>	<p>Desarrolla proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utiliza con dificultad las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual, organizando de manera ordenada y colaborativa las diferentes etapas y considerando las</p>	<p>Desarrolla 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</p>	<p>Desarrolla de manera brillante 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</p>

				características del público destinatario.	público destinatario.	etapas y considerando las características del público destinatario.
	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.	No expone los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, no reconoce los errores, no busca las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como no valora las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	Expone de manera muy básica y con dificultad los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, no reconocen los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como no valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	Expone con cierta dificultad los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconocen los errores con dificultad, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	Expone los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconocen los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	Expone de manera brillante los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconocen los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

Los indicadores de logro aquí evaluados son los relacionados con las competencias específicas de la materia y con los criterios de evaluación que se corresponden, el conjunto de indicadores de logro reflejados en esta programación estarían relacionados con tareas específicas de cada saber básico, por lo que se evaluarán aplicando las rúbricas de la misma manera que se ha hecho en esta tabla.

3.4.9 CRITERIOS METODOLÓGICOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GENERALES PARA UTILIZAR EN EL ÁREA

Trabajar de manera competencial en el aula supone un cambio metodológico importante; el docente pasa a ser un gestor de conocimiento de los alumnos y estos adquieren un mayor grado de protagonismo.

En concreto, en el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

Necesitamos entrenar de manera sistemática los procedimientos que conforman el andamiaje de la asignatura. Si bien la finalidad del área es adquirir conocimientos esenciales que se incluyen en el currículo básico y las estrategias propias de los aprendizajes artísticos, el alumnado deberá además desarrollar actitudes conducentes a la observación y el análisis de la realidad y de los lenguajes plásticos que en ella encontramos para una comunicación diferente y más completa. Para ello necesitamos un cierto grado de **entrenamiento individual y trabajo reflexivo** de procedimientos básicos de la asignatura: la destreza manual, la expresión estética de ideas o la comunicación audiovisual.

En algunos aspectos del área, el **trabajo en grupo colaborativo** aporta, además del entrenamiento de habilidades sociales básicas y enriquecimiento personal desde la diversidad, una herramienta perfecta para discutir y profundizar en contenidos de ese aspecto.

Por otro lado, cada alumno parte de unas potencialidades que definen sus inteligencias predominantes. Enriquecer las tareas con actividades que se desarrollen desde la **teoría de las inteligencias múltiples** facilita que todos puedan llegar a comprender los contenidos que pretendemos transmitir para el desarrollo de los objetivos de aprendizaje.

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es indispensable la **vinculación a contextos reales**, así como generar posibilidades de aplicación de los contenidos adquiridos. Para ello, las tareas competenciales facilitan este aspecto, que se podría complementar con proyectos de aplicación de los contenidos.

3.4.10 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y PROMOCIÓN EN RELACIÓN A LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencias Específicas		PORCENTAJES EN LA NOTA DE EVALUACIÓN
Conocimientos. Pruebas y exámenes	(1,2,3,4,5,6,7 y 8)	33%
Trabajos de clase	(1,2,3,4,5,6,7 y 8)	33%
Actitud	(1,2,3,4,5,6,7 y 8)	33%
Calificación total		

PORCENTAJES EN LA NOTA FINAL	
1.ª evaluación	33%
2.ª evaluación	33%
3.ª evaluación	33%
Calificación total	

I

3.4.11 SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

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

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

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

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

A través de las situaciones de aprendizaje se propone favorecer la conexión de las experiencias escolares con las que el alumnado tiene en otros contextos de aprendizaje, para que entienda que lo que aprende en clase es útil en la vida diaria. Esta vinculación entre lo que se conoce y lo que se trabaja en clase despierta el interés y el deseo de aprender. Dado que en esta materia se crean y

analizan infinidad de mensajes, se pueden elegir temas de trabajo relacionados con los intereses personales del alumnado y la sociedad, como son los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, objetivos relacionados con la protección del medioambiente y la defensa de los derechos humanos.

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

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

El uso de diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación, autoevaluación y coevaluación 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 adquisición de las competencias clave y los desafíos del siglo XXI. En lo que se refiere al alumnado, la evaluación debe inducir a una reflexión que le lleve a mejorar su propio proceso de aprendizaje.

Las situaciones de aprendizaje favorecen el desarrollo competencial e implican que el alumnado despliegue actuaciones vinculadas a las competencias específicas (y, por tanto, también a las competencias clave), mediante la movilización y articulación de un conjunto de saberes.

En las situaciones de aprendizaje deben integrarse todos los elementos necesarios para favorecer la adquisición de competencias, garantizando el derecho a la inclusión a través de la personalización y el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en aras de asegurar la presencia, participación y progreso de todo el alumnado, y de lograr aprendices más autónomos, decididos y comprometidos.

Los principios generales que se van a enunciar, y que se complementan con los principios recogidos en los currículos de cada materia, pueden orientar el diseño, desarrollo y evaluación de las situaciones de aprendizaje en todos sus elementos (presentación de la situación, tareas, organización social de la actividad, recursos didácticos, etc.), tanto dentro como fuera del centro educativo. Se asume que no todos los principios estarán presentes de forma simultánea en todas las situaciones, pero sí se irán integrando de manera combinada en la mayoría de las unidades didácticas y en todas y cada una de las materias de Educación Secundaria Obligatoria a lo largo de cada curso escolar.

Para que el alumnado sea agente activo de su propio aprendizaje, debe asumir el objeto de aprendizaje como algo que, a pesar del esfuerzo que requiere, resulta alcanzable, al tiempo que ajustado a sus expectativas y posibilidades de realización. Esto implica la activación de los

conocimientos previos que permitan establecer conexiones para producir nuevos aprendizajes y que conecten con sus experiencias e intereses.

En la etapa de Educación Secundaria cobra énfasis el “aprendizaje para toda la vida”; por ello es necesario fomentar la adquisición de habilidades adaptativas y conseguir progresivamente la autonomía a través del desarrollo de capacidades fundamentales para este momento psicoevolutivo, como son la toma de decisiones, la flexibilidad cognitiva y la capacidad creativa, que van a permitir que el alumnado aplique el aprendizaje adquirido a diferentes contextos de forma autónoma, tanto dentro como fuera del centro educativo. La continuidad necesaria que deben tener las situaciones de aprendizaje con la familia, la comunidad y el mundo, en general, dota al proceso didáctico de significatividad y relevancia, facilita la transferencia y la generalización de lo aprendido y ofrece al alumnado la oportunidad para seguir aprendiendo a lo largo de la vida.

Los retos del siglo XXI a los que se debe enfrentar el alumnado al terminar la educación básica implican formar a una ciudadanía creativa, crítica, emprendedora, competente digitalmente y capaz de adaptarse a ambientes diversos e inciertos en un mundo laboral y social cada vez más dinámico.

En este sentido, las situaciones de aprendizaje deben vincularse con los desafíos previstos para este siglo (compromiso ante las situaciones de inequidad y exclusión, consumo responsable, respeto al medioambiente, uso crítico, ético y responsable de la cultura digital, valoración de la diversidad personal y cultural, aceptación y manejo de la incertidumbre y promoción de la igualdad de género, entre otros). Es importante partir de situaciones de aprendizaje referidas a acciones asumibles desde el aula y desde el centro educativo, pero con la mirada hacia el entorno y la comunidad, permitiendo al alumnado ir más allá de la mera observación y del análisis de las situaciones para desarrollar un pensamiento crítico que le facilite razonar, planificar, tomar decisiones, resolver problemas complejos y proponer planes de mejora relacionados con los desafíos del siglo XXI desde un enfoque inclusivo.

El modelo de enseñanza competencial incorpora, no solo los conocimientos que debe alcanzar el alumnado, sino también las destrezas, habilidades, valores y actitudes necesarias para completar el perfil al término de la etapa, con la finalidad de contribuir a la formación de personas responsables, críticas, comprometidas activamente con la participación, la sostenibilidad y el bienestar individual y colectivo. Por ejemplo, al sensibilizar al alumnado en la participación plena y en la igualdad de condiciones de todas las personas, estamos contribuyendo a una sociedad inclusiva, pacífica y basada en la igualdad, el respeto y la tolerancia.

Si tenemos en cuenta, por un lado, el carácter propedéutico que progresivamente va adquiriendo la etapa, y por otro, la situación actual del mundo, resulta conveniente planificar situaciones de aprendizaje en las que estén implicadas varias materias que contribuyan al desarrollo de competencias de forma transversal, globalizada e interdisciplinar. Esta conexión horizontal entre las distintas materias favorece un aprendizaje real conectado con la comunidad y los retos del siglo XXI. Algunas de estas situaciones pueden planificarse en coordinación con otras entidades (asociaciones juveniles, servicios municipales, instituciones públicas y privadas, organizaciones no gubernamentales, etc.), siendo especialmente relevantes aquellas vinculadas a nuestra comunidad autónoma. Además, los contextos de aprendizaje pueden ser formales, no formales e informales. El intercambio dialógico en la interacción entre escuela, familia y comunidad favorece la creación de estos contextos de aprendizaje al dar sentido personal y social a todo el proceso.

Asumiendo la inclusión educativa como una realidad que atañe a todo el alumnado, el profesorado debería desempeñar una función de “andamiaje” en el proceso educativo, planificando diferentes estrategias o ayudas que dirijan a cada estudiante a ser autónomo, teniendo en cuenta sus diferentes motivaciones, intereses, capacidades y ritmos de aprendizaje. Se trata de ofrecer oportunidades para que muestren sus habilidades preferentes, con el medio que mejor se adapte a sus posibilidades y necesidades. De este modo, el profesorado podrá planificar la práctica guiada que permita a cada alumno y alumna adquirir aquellos aprendizajes en los que se muestre menos competente, proporcionando una retroalimentación formativa para que los aprendices controlen su progreso, tanto individual como grupal.

Para el desarrollo de un aprendizaje autorregulado y constructivo, se trabajarán determinadas funciones psicológicas como el autocontrol, la regulación de la atención, la inhibición de una respuesta, la planificación, la capacidad de supervisar y la anticipación consecencial de una acción determinada. Para ello, se implicará al alumnado en la planificación y análisis de las situaciones de aprendizaje, en la elección de las tareas, actividades y materiales, y en la selección de instrumentos o procedimientos de evaluación. La reflexión sobre las situaciones de aprendizaje se propiciará mediante planificadores cognitivos y rutinas de pensamiento.

El aprendizaje emocional adquiere, también en esta etapa, una gran importancia en la dimensión personal y social del alumnado en el proceso de construcción de su identidad, por lo que el profesorado debe servir de apoyo en la adquisición de estrategias que permitan una gestión adecuada de sus emociones. Las habilidades de autorregulación y gestión emocional se facilitarán mediante el establecimiento de metas adecuadas, dando significatividad y sentido al propio aprendizaje y creando contextos emocionalmente seguros, donde el error sea entendido como oportunidad para aprender y superarse, desarrollando estrategias positivas de manejo de la frustración. La tarea docente es acompañar al alumnado, tanto al facilitar la comprensión de las emociones propias y ajenas y la expresión de las mismas, como al explicitar estrategias para afrontar las situaciones que puedan ocurrir en diferentes contextos.

Las interacciones sociales están condicionadas por la importancia que adquiere el grupo de iguales. En esta etapa, los contextos sociales del alumnado se diversifican y amplían, por lo que el aprendizaje debe ser el resultado de la conexión entre los escenarios en los que el alumnado se desarrolla. Esta circunstancia debe tenerse en cuenta por el profesorado a la hora de planificar actuaciones que fomenten las interacciones entre el alumnado. El diseño de situaciones de aprendizaje que favorezcan una estructura de aula cooperativa y colaborativa permitirá el desarrollo de diferentes niveles de pensamiento, así como la atención a las diferentes necesidades de aprendizaje, lo que conlleva el fomento de habilidades socioemocionales de apoyo y ayuda mutua.

Por otro lado, se estimula la transversalidad necesaria para el aprendizaje en comunidad enseñando al alumnado a colaborar para aprender. Además, se potencia el respeto a las diferencias individuales y se destaca la importancia de las decisiones grupales ante las situaciones de mayor complejidad en su resolución. El aprendizaje colaborativo pretende la implicación del alumnado en procesos menos dirigidos, en los que el componente social y de aprendizaje entre iguales juega un papel fundamental.

En el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje deben primar enfoques metodológicos que aglutinen métodos de investigación y análisis crítico como forma de acercamiento a los

distintos saberes, de experimentación y de mejora del entorno en un marco de interacción. Por tanto, el uso de métodos pedagógicos que ubican al alumnado en el centro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, implica enfatizar un proceso de construcción del conocimiento y la puesta en marcha de habilidades de comprensión, diálogo y razonamiento compartido, así como diferentes posibilidades para llegar al aprendizaje.

Las tecnologías digitales deben utilizarse junto a una variedad de recursos analógicos y digitales, teniendo en cuenta la madurez psicoevolutiva y capacidades del alumnado para emplearlas de manera eficiente, ética y segura. Pueden contribuir a minimizar las barreras para el aprendizaje y ofrecer una atención personalizada a cada estudiante, mediante la creación de situaciones de aprendizaje que combinen adecuadamente la actividad presencial y a distancia, síncrona y asíncrona, individual y grupal, escolar y no escolar, etc. Esta apuesta requiere contrarrestar, desde la escuela, la brecha digital existente en cuanto al acceso, conocimiento y manejo de dicha tecnología por parte de todos y cada uno de los escolares, así como mejorar la alfabetización digital de las familias. La digitalización de contenidos o la aproximación de los mismos al alumnado mediante dispositivos y pantallas deben garantizar más oportunidades de interacción con dichos contenidos y entre los diferentes agentes relacionados con el aprendizaje.

Los recursos y materiales didácticos en las situaciones de aprendizaje y evaluación deben ofrecer múltiples formas de comunicarse y representar la información. Por un lado, debemos asegurar la percepción, contemplando alternativas multimodales que vayan más allá del lenguaje oral y escrito para adquirir y transmitir la información priorizando el uso de materiales didácticos que garanticen la accesibilidad física, cognitiva, emocional, sensorial y comunicativa, tanto en formato analógico como digital. No solo es importante percibir la información, sino potenciar las habilidades de procesamiento activo de la misma, mediante la atención selectiva, las estrategias de categorización, la memoria activa y la integración de nuevos aprendizajes.

Por otro lado, debemos asegurar la comprensión de la información, mediante estrategias y ayudas que permitan al alumnado representarla, decodificarla, estructurarla y transformarla. Es decir, se ofrecerán diferentes oportunidades de acción, expresión y comunicación por parte del alumnado (elementos multimedia, material manipulativo, iconográfico, audiovisual, interactivo, hipertextual, en formato de texto oral o escrito, musical, expresión no verbal, etc.), posibilitando el uso de las ayudas técnicas que sean necesarias, especialmente en alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. En definitiva, se trata de ofrecer oportunidades para que los aprendices muestren sus habilidades con el medio que mejor se adapte a sus posibilidades y necesidades.

Desde un enfoque competencial, no tiene sentido establecer una diferenciación nítida entre las situaciones de aprendizaje y las situaciones de evaluación, ya que una misma situación puede servir para promover el desarrollo de una o varias competencias, al tiempo que supone una oportunidad para valorar el nivel de desarrollo competencial del alumnado en un determinado momento de su proceso de aprendizaje.

En este sentido, la retroalimentación del docente y discentes debe estar presente a lo largo de todo el proceso, lo que supone combinar actividades de heteroevaluación (por parte del profesorado), coevaluación (entre iguales) y autoevaluación, encaminadas a la mejora competencial del alumnado en función de su potencial de desarrollo. Así, el profesorado analizará diversas situaciones en las que pueda encontrar evidencias del nivel alcanzado por los estudiantes

en el desarrollo de diferentes competencias y del proceso a través del cual lo han alcanzado. Por ello, la observación continua es una técnica de evaluación privilegiada, y la información recogida ayudará a determinar la dirección y las características de las nuevas situaciones de aprendizaje que se diseñen.

Las evidencias de aprendizaje estarán ligadas a las distintas competencias específicas de las diferentes materias curriculares, tomando como referencia los criterios de evaluación y los distintos contextos de desarrollo del alumnado, especialmente el escolar, el familiar y el social. Las situaciones de aprendizaje deben girar en torno a evidencias secuenciadas que integren los distintos tipos de conocimientos y se aborden alternándose con diferentes niveles de profundidad, desde el reconocimiento y la identificación hasta llegar a procesos de reflexión crítica, autorregulación y creatividad.

Es conveniente explicitar al alumnado lo que se espera que aprenda y las formas concretas y diferenciadas a través de las que puede llegar a hacerlo. Asimismo, el alumnado debería conocer y comprender los diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación que van a emplearse, y tener oportunidades para seleccionarlos, valorarlos y adecuarlos a sus características individuales.

La evaluación del alumnado debe complementarse con la evaluación del propio diseño de las situaciones de aprendizaje y de la práctica docente. Es conveniente que en esta evaluación participen diferentes agentes educativos, entendiendo que el desarrollo competencial del alumnado se ve influido por el desarrollo competencial del profesorado. En este sentido, los principios de accesibilidad cognitiva, sensorial y comunicativa exigen procesos de evaluación destinados a valorar estos aspectos durante el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje, de cara a detectar barreras y limitaciones de distinto tipo, para minimizarlas o erradicarlas en la medida de lo posible.

Para una evaluación completa y auténtica de todo este proceso es aconsejable tener en cuenta diferentes agentes evaluadores, situaciones, momentos, procedimientos e instrumentos de evaluación.

3.4.12 RECURSOS DIDÁCTICOS

En el aula se dispone de un ordenador de mesa y un cañón de proyección. Se dotará al aula del material fungible necesario para llevar a cabo los trabajos colectivos que se planteen.

- . El bloc de actividades del alumno.
- . BLOG DEL DEPARTAMENTO. dibujoieszurbaran.blogspot.com
- . Classroom

3.5.14 MEDIDAS DE REFUERZO Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Descripción del grupo después de la evaluación inicial

A la hora de plantear las medidas de atención a la diversidad e inclusión hemos de recabar, en primer lugar, diversa información sobre cada grupo de alumnos y alumnas; como mínimo debe conocerse la relativa a:

- El número de alumnos y alumnas.
- El funcionamiento del grupo (clima del aula, nivel de disciplina, atención...).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto al desarrollo de contenidos curriculares.
- Las necesidades que se hayan podido identificar; conviene pensar en esta fase en cómo se pueden abordar (*planificación de estrategias metodológicas, gestión del aula, estrategias de seguimiento de la eficacia de medidas, etc.*).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto a los aspectos competenciales.
- Los desempeños competenciales prioritarios que hay que practicar en el grupo en esta materia.
- Los aspectos que se deben tener en cuenta al agrupar a los alumnos y a las alumnas para los trabajos cooperativos.
- Los tipos de recursos que se necesitan adaptar a nivel general para obtener un logro óptimo del grupo.

Necesidades individuales

La evaluación inicial nos facilita no solo conocimiento acerca del grupo como conjunto, sino que también nos proporciona información acerca de diversos aspectos individuales de nuestros estudiantes; a partir de ella podremos:

- Identificar a los alumnos o a las alumnas que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en su proceso de aprendizaje. (Se debe tener en cuenta a aquel alumnado con necesidades educativas, con altas capacidades y con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia familiar, etc.).
- Saber las medidas organizativas a adoptar. (Planificación de refuerzos, ubicación de espacios, gestión de tiempos grupales para favorecer la intervención individual).
- Establecer conclusiones sobre las medidas curriculares a adoptar, así como sobre los recursos que se van a emplear.
- Analizar el modelo de seguimiento que se va a utilizar con cada uno de ellos.
- Acotar el intervalo de tiempo y el modo en que se van a evaluar los progresos de estos estudiantes.
- Fijar el modo en que se va a compartir la información sobre cada alumno o alumna con el resto de docentes que intervienen en su itinerario de aprendizaje; especialmente, con el tutor.

3.4.14 EVALUACIÓN Los modos de obtener la información que queremos del alumno o del grupo puede ser diversa, uno de los modos pudiera ser a través de:

Ejercicios prácticos. Pueden ser de muy diversa naturaleza, y comprenden desde los que se realizan sobre una superficie en blanco hasta los que suponen un acabado o una transformación de ejercicios preexistentes. Es importante considerar que pueden ser de respuesta única o de respuesta múltiple y personalizada. En este último caso los valores de la expresividad y de la imaginación, antes citados, tendrán más relevancia.

Cuestiones escritas. Parte del currículo propone la comprensión de conceptos cuya verificación es más razonable hacerla mediante el lenguaje oral antes que a través del gráfico. Además entre los objetivos, el citado con el número 4 dice textualmente: *“Comprender las relaciones entre el lenguaje visual y plástico con otros lenguajes...”*. Es decir que los alumnos, en ciertas ocasiones, deben poder expresar lo que hacen y por qué lo hacen. Las pruebas escritas podrán realizarse a lo largo del curso y podrán proponerse como pruebas extraordinarias de septiembre si el profesor lo considera oportuno.

Análisis de obras. La percepción, la apreciación del hecho artístico, y varios objetivos de los propuestos no se alcanzan sólo con la expresión. Es necesario *saber ver*, saber leer, el mensaje plástico y visual, y ello requiere del análisis de obras ajenas a la producción del propio alumno. Bien sean dibujos o fotografías de los compañeros o productos del diseño, o del arte. Este análisis, se comprende, debe ser razonablemente metódico y ajustado a los conocimientos que se hayan ido proporcionando durante el curso. Se trata de un análisis objetivo y, en ocasiones, crítico.

3.5.9.1 EVALUACIÓN DE ALUMNOS CON PLÁSTICA Y VISUAL PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES

El profesor que tenga alumnos con Plástica y Visual pendiente del curso anterior se tendrá que hacer cargo de la evaluación de la pendiente de dicho alumno.

El alumno no tiene ninguna hora lectiva específica para recuperar la Plástica pendiente. La recuperación de la pendiente se hace a través de la Plástica del curso superior. Por ejemplo el profesor de Plástica de 4º ESO tiene un alumno con Plástica de 3º ESO. La evaluación de la Plástica de 3º ESO se hace a través de los trabajos propuestos durante el curso por el profesor que imparte la asignatura al alumno.

Si el alumno cursa 2º de ESO y tiene pendiente las Plástica de 1º el profesor encargado de realizar y evaluar las pruebas y /o trabajos de recuperación será el Jefe de Departamento.

Mención especial merecen aquellos alumnos de 1º de la ESO que pese a no tener oficialmente pendiente la Educación Artística de Primaria sí vienen sin haber alcanzado una calificación positiva en el área.

En Primaria la educación Artística abarca contenidos que se corresponden en Secundaria con las áreas de Plástica y Visual y de Música. Por lo que nosotros atenderemos aquellos aspectos de nuestra competencia, eso sí, siempre en coordinación con el Departamento de Música.

En este sentido después de la prueba de nivel inicial y consultados los informes provenientes del colegio para detectar cuáles son los alumnos en estas circunstancias trabajaremos especialmente los siguientes aspectos:

Que el alumnado se sirva de recursos bibliográficos, de los medios de comunicación y de Internet para obtener información que le sirva para planificar y organizar visitas culturales, formular opiniones, así como para conocer e intercambiar informaciones que contribuyan a la formación personal y al disfrute.

Que los niños y las niñas conozcan las manifestaciones y hechos artísticos tanto del entorno más próximo, como de otros pueblos, su implicación sensible en la observación de la realidad y su capacidad para formar criterios y opiniones sabiéndolos expresar utilizando un vocabulario adecuado.

Que realicen representaciones plásticas de forma cooperativa que impliquen organización espacial, uso de materiales diversos y aplicación de diferentes técnicas

Que comprueben las posibilidades de materiales, texturas, formas y colores aplicados sobre diferentes soportes.

Que representen de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los recursos que el lenguaje plástico y visual y sonoro proporciona, respetando su propia creación y la de los demás.

Que utilicen de manera adecuada distintas tecnologías de la información y la comunicación para la creación de producciones plásticas y musicales sencillas.

EVALUACIÓN ALUMNOS PENDIENTES.

Deberán entregar una serie de actividades referidas a los contenidos del curso anterior. Estas se irán entregando por trimestre y su evaluación se hará en relación a los objetivos mínimos del curso al que le corresponda.

Si el alumno/a supera mediante esas actividades los estándares de aprendizaje mínimos, aprobará la asignatura.

PRUEBA EXTRAORDINARIA

PRUEBA EXTRAORDINARIA PARA 1º, 3º y 4º DE ESO.

- Duración: 2 horas.
- Contenidos: versarán sobre los explicados propuestos en la programación.
- Será una prueba mixta donde habrá un 50% teórico y un 50% práctico.
- Criterio de evaluación: cada una de los bloques que componen la prueba se puntuará de 1 a 5 puntos y la nota final será la media aritmética entre ambos.
- Recursos: se habrá de disponer del aula de plástica y los materiales oportunos serán aportados por los alumnos/as.

3.4.14.1 EVALUACIÓN DE 1º Y 3º DE ESO. MÍNIMOS

Todos los alumnos matriculados en 1º y 3º de Eso forman parte del proyecto “Aprender a aprender”. Por ello a estos alumnos se valora la asistencia, el trabajo personal y la actitud con un 33% y un 66% para los conocimientos y procedimientos. **Este porcentaje se obtiene en relación a las competencias específicas 1,2,3,4,5,6 y 7 descritas y detalladas anteriormente.**

1. En el trabajo personal se valora positivamente sí:

- Trae el material necesario indicado a clase.
- Trabaja de forma continuada en clase.
- Entrega a tiempo los trabajos.
- Cuida sus materiales y mantiene limpia su mesa.
- Toma apuntes y participa activamente en las actividades de clase.
- Lleva en su agenda el control del los trabajos realizados, entregados,

2. En la actitud se valora positivamente sí:

- Asiste a clase.
- Respeta a su profesor y a sus compañeros.
- Permite el normal desarrollo de la clase.
- Mantiene la atención en clase.
- Respeta el espacio físico y cuida el material de la clase

3. Para el 66% reservado a los conocimientos y procedimientos se tendrá en cuenta:

- Entrega de todos los trabajos propuestos
- Realiza los trabajos según las normas indicadas

- Utiliza los distintos tipos y formatos de papeles para cada tipo de trabajo
 - Aplica los conceptos de forma correcta
 - Sigue los procesos correctamente en cada uno de los trabajos.
 - Aplica las distintas técnicas correctamente para cada tipo de trabajo

INFORME DE EVALUACIÓN FINAL NEGATIVA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO

Profesor:	Grupo:1º	Fecha:	Rep:
Alumno:			

La materia Educación Plástica y Visual contribuye en mayor o menor medida a la adquisición de todas las competencias básicas, no obstante, teniendo en cuenta los contenidos desarrollados en el curso 1º ESO, la contribución ha sido más relevante en las competencias que se indican a continuación:

Grado consecución competencias ESO

1. Competencia en comunicación lingüística	5. Competencias sociales y cívicas
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
3. Tratamiento digital	7. Conciencia y expresiones culturales
4. Aprender a aprender	

El grado de consecución de los contenidos en relación a las competencias básicas ha sido:

Saberes básicos imprescindibles	Grado consecución en relación con las competencias básicas
- Trazar correctamente rectas paralelas y perpendiculares con la ayuda de las plantillas y/o compás.	
- Diferencia entre segmento y recta	
- Trazar correctamente polígonos básicos	
- Poder construir composiciones modulares básicas.	
- Distinguir los colores primarios y secundarios.	
- Comprender el uso del círculo cromático.	
- Conocer y seleccionar las texturas de las superficies.	
- Conocer recursos para la obtención de formas iguales.	
- Seguir instrucciones básicas de montaje de objetos	
- Construcción de esculturas con distintos materiales	
- Dibujar correctamente formas y figuras a mano alzada	

OBSERVACIONES:

CALIFICACIÓN FINAL:		INTERÉS Y ESFUERZO:	
---------------------	--	---------------------	--

NOTA IMPORTANTE: En el caso de que el alumno promocione al curso siguiente, tendrá que cursar la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º ESO como pendiente. Al principio del curso próximo se indicará el Plan de Recuperación y Refuerzo que se llevará a cabo para que los alumnos puedan recuperar la materia a lo largo del curso.

3.4.14 PRUEBAS EXTRAORDINARIAS

· **Alumnos que si han superado los mínimos:** Los alumnos que si han superado los mínimos se tendrán que atener a lo dispuesto en las instrucciones de final de curso que dicte la Dirección Provincial de Badajoz.

· **Alumnos que no han superado los mínimos:** Los alumnos que no superen la evaluación ordinaria tienen la posibilidad de presentarse a una prueba extraordinaria para la recuperación de Plástica y Visual. Estas pruebas extraordinarias de recuperación se realizaran en el período que a tal efecto disponga la Dirección Provincial de Badajoz. Estas pruebas extraordinarias consistirán en actividades de refuerzo (entrega de trabajos) en aspectos básicos y se ajustaran a los objetivos generales de etapa y de área, así como a los objetivos de 1º, 3º y 4º de la ESO. El referente básico serán los mínimos establecidos en los criterios de evaluación. Se podrán efectuar exámenes o pruebas escritas en las pruebas extraordinarias sobre los contenidos del curso si el profesor del nivel y asignatura lo considera oportuno.

INFORME DE EVALUACIÓN FINAL NEGATIVA

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO

Profesor:	Grupo:	Fecha:	Rep:
Alum@:			

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye en mayor o menor medida a la adquisición de todas las competencias básicas, no obstante, teniendo en cuenta los contenidos desarrollados en el curso 3º ESO, la contribución ha sido más relevante en las competencias que se indican a continuación:

Grado consecución competencias ESO

1. Competencia en comunicación lingüística	5. Competencia personal, social y de aprender a aprender.
2. Competencia plurilingüe	6. Competencia ciudadana.
3. Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología e ingeniería.	7. Competencia emprendedora.
4. Competencia digital.	8. Competencia en conciencia y expresión culturales.

El grado de consecución de los contenidos en relación a las competencias básicas ha sido:

Contenido mínimo imprescindible	Grado consecución en relación con las competencias básicas
- Conocer los distintos tipos de ángulos, triángulos, cuadrados y polígonos regulares a partir de los lados e inscritos en circunferencias.	
- Conocer la definición de tangencias y trazar tangencias entre rectas y circunferencias y circunferencias entre si.	
- Capacidad de identificar y destacar, gráfica o plásticamente, las cualidades de los objetos del entorno.	
- Conocer los distintos medios de comunicación visual.	
- Conocer, seleccionar y utilizar correctamente diferentes soportes bidimensionales, instrumentos y materiales, atendiendo a las posibilidades expresivas.	
- Comprender el uso del círculo cromático para realizar gamas y armonías, sabiendo reproducir matices de color observados en su entorno, mediante mezclas pigmentarias o selección de materiales existentes.	
- Reconocer y utilizar la luz como elemento definidor de volúmenes y saber utilizarla en la representación de formas y objetos, descubriendo sus cualidades expresivas.	
- Comprender la importancia de las texturas en la sensibilización de las superficies y ser capaz de clasificarlas y producirlas con variedad de técnicas y de significaciones visuales y táctiles.	
- Experimentación y utilización de recursos informáticos y las tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plástica	
- Estudio y experimentación a través de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el vídeo y el cine, para producir mensajes visuales.	
-Dibujar a mano alzada formas y figuras	

OBSERVACIONES:

CALIFICACIÓN FINAL:

INTERÉS Y ESFUERZO:

NOTA IMPORTANTE: En el caso de que el alumno promocione al curso siguiente, tendrá que cursar la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 3º ESO como pendiente. Al principio del curso próximo se indicará el Plan de Recuperación y Refuerzo que se llevará a cabo para que los alumnos puedan recuperar la materia a lo largo del curso.

3.5.9.3 PRUEBAS EXTRAORDINARIAS

· **Alumnos que si han superado los mínimos:** Los alumnos que si han superado los mínimos se tendrán que atener a lo dispuesto en las instrucciones de final de curso que dicte la Dirección Provincial de Badajoz.

· **Alumnos que no han superado los mínimos:** Los alumnos que no superen la evaluación ordinaria tienen la posibilidad de presentarse a una prueba extraordinaria para la recuperación de Plástica y Visual. Estas pruebas extraordinarias de recuperación se realizaran en el período que a tal efecto disponga la Dirección Provincial de Badajoz. Estas pruebas extraordinarias consistirán en actividades de refuerzo (entrega de trabajos) en aspectos básicos y se ajustaran a los objetivos generales de etapa y de área, así como a los objetivos de 1º, 3º y 4º de la ESO. El referente básico serán los mínimos establecidos en los criterios de evaluación. Se podrán efectuar exámenes o pruebas escritas en las pruebas extraordinarias sobre los contenidos del curso si el profesor del nivel y asignatura lo considera oportuno.

3.5.10 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS. UTILIZACIÓN DE LAS TIC

Este año hemos decidido eliminar el libro de texto en todos los niveles fundamentalmente por motivos económicos y por estar en contra de la tremenda voracidad de las editoriales que cambian ligeramente los textos para que no sirvan de un año para otro.

En 1º de ESO se les ha recomendado el cuaderno de actividades de la Editorial Donostiarra, toda vez que al haber dos profesores no especialistas en la materia es mucho más fácil para ellos el llevar un desarrollo adecuado de la misma. También facilita la coordinación entre los diferentes grupos.

Los materiales y recursos necesarios se especifican al final de cada unidad didáctica. Debido al carácter eminentemente práctico del área las clases se desarrollaran en el aula específica de Plástica dotada del espacio y materiales adecuados. Los alumnos utilizaran papeles y técnicas tradicionales para la presentación de la mayoría de trabajos que se propongan a lo largo del curso.

En casos particulares los alumnos utilizaran las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula del grupo para que todos los alumnos tengan a su disposición un ordenador y su uso se centrará en:

- Buscar, observar y analizar obras de distintas corrientes artísticas para que los alumnos aprendan a ver y a valorar el arte.
- Utilizar obras artísticas como referencia de distintas soluciones mediante el empleo de elementos de expresión plástica.
- Estudiar obras artísticas de distintas épocas comparando sus contenidos y su forma de expresión.
- Visitar museos y exposiciones virtuales donde se pueda observar distintas obras plásticas.
- Para 3º de Eso. Utilización del programa GIMP (de Linex) para la creación y modificación de imágenes.
- Estudio del color luz.

3.5.11 **MEDIDAS EDUCATIVAS** PARA AQUELLOS ALUMNOS QUE REPITIENDO CURSO OBTENGAN UN MEJOR APROVECHAMIENTO DE LA ASIGNATURA

1. Considerar el nivel de capacidad del alumno y estimular nuevos niveles de capacidad.
2. Promover el desarrollo de competencias básicas y específicas.
3. Estimular la transferencia y las conexiones entre los contenidos
4. Contribuir al establecimiento de un clima de aceptación mutua y de cooperación.

En definitiva desarrollar las programaciones de aula y sus unidades didácticas para generar un conjunto de propuestas que favorezcan la adaptación a los intereses, capacidades y motivaciones de los alumnos respetando siempre un trabajo común de base e intención formativa global que permita la consecución de las competencias básicas y de los objetivos de cada curso y de la Etapa.

3.5 **4º ESO** **EXPRESIÓN ARTÍSTICA**

3.6. Introducción

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. En las próximas páginas se presentan las competencias específicas, conexiones entre competencias, saberes básicos, situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación propuestos en esta materia, que en su conjunto están orientados a producir en el alumnado interés por experimentar y reflexionar sobre el proceso creativo. Las competencias específicas planteadas son cuatro y están diseñadas para conseguir que el alumnado actúe de forma reflexiva, aprendiendo de los demás y explorando estrategias de planificación del trabajo, para producir obra artística de acuerdo a unas intenciones concretas. Estas competencias pueden resumirse brevemente en la capacidad de producir obra artística con distintas técnicas comprendiendo aspectos esenciales de la obra artística a lo largo de la historia, analizando producciones plásticas visuales y audiovisuales de todos los periodos históricos y contemporáneo, valorando y aprendiendo tanto de sus cualidades

técnicas como de sus posibilidades expresivas y estéticas, así como utilizando estos conocimientos como medio de expresión, personal o grupal, que se alimentan de las experiencias y de las necesidades emocionales de cada persona y entendiendo que este dominio de técnicas artísticas se puede enfocar hacia un futuro profesional. Además, se establecen las conexiones más significativas y relevantes entre las competencias específicas de la propia área, entre estas y las competencias específicas de otras áreas de la etapa y, finalmente, las relaciones o conexiones que tienen con las competencias clave. Para conseguir estas competencias específicas se han seleccionado y organizado saberes básicos vinculados con el aprendizaje de técnicas gráfico-plásticas, técnicas de modelado, reciclaje, técnicas de diseño y publicidad, fotografía, cine y animación. A continuación se presentan algunos principios y orientaciones para el diseño de situaciones de aprendizaje que permitan el desarrollo de las competencias específicas por parte del alumnado. Entre otras cuestiones, se indicará que estas situaciones deben estimular la experimentación y el disfrute, el trabajo en equipo, el compartir opiniones y ayudar a entender que la creación artística, como cualquier otra forma de creación, necesita seguir un proceso de trabajo, planificación y estudio para llegar a un producto final. Los criterios de evaluación están concebidos para comprobar el grado en que el alumnado ha adquirido las competencias específicas. Entre otras cuestiones, permiten evaluar si es capaz de reflexionar sobre el proceso creativo, buscar las técnicas y medios adecuados a cada fin, planificar y evaluar el proceso de trabajo,

mostrar interés por experimentar, probar distintas soluciones y expresar sus opiniones haciendo crítica constructiva.

3.7 OBJETIVOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Objetivos generales de Educación Secundaria

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes; conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás; practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos; ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural, y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás y resolver pacíficamente los conflictos, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo y los comportamientos sexistas.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, incorporar nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en uno 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 y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, y contribuir así a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando

diversos medios de expresión y representación.

OBJETIVOS DEL ÁREA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA

1. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
2. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
3. 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.
4. 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.
5. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
6. 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 de conocimiento y la experiencia.
7. 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.
8. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
9. Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
10. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
11. Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
12. Apremiar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

3.8 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.

Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis, crítico e informado, de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje).

La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos y alumnas tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal. La estrategia comparativa puede ser igualmente de utilidad a la hora de mostrar la historia del arte y la cultura como un continuo en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Por su parte, el acceso a las fuentes permitirá valorar los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de obras que no llegaron a realizarse, permitiendo así al alumnado superar la idea de fracaso o asimilar el mismo como un paso hacia el éxito futuro. Por último, la incorporación de la perspectiva de género en el análisis de estas producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos y los estereotipos de género transmitidos a través del arte. 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.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales, resultando un arco expresivo inabarcable con resultados tan diversos como la propia creatividad del ser humano, que salta de unos formatos a otros continuamente. Explorar esta expresividad, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos. Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. En el desarrollo de esta competencia, el alumnado debe utilizar, conocer, identificar y utilizar creativamente las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un

proyecto artístico experimentando de forma libre y espontánea y descubriendo sus múltiples riquezas expresivas y creativas. 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.

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por toda clase de medios. El alumnado debe conocer estos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir los distintos fines que pueden tener. Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia es importante que el alumnado experimente con el lenguaje audiovisual, aprovechando, prestando atención a las posibilidades expresivas y creativas que le ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente. Deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concretos; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas, pues no es lo mismo un vídeo promocional de moda camuflado en las redes sociales en forma de reportaje, una noticia sesgada en un informativo televisivo, un vídeo manipulado difundido por un servicio de mensajería para teléfono móvil, una pieza de videoarte o una película exigente en su aspecto formal y de vocación minoritaria. De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención y como resultado de este conocimiento del lenguaje y de las técnicas que se emplean en su creación, surgirá la posibilidad cierta de la producción por su parte de obras que sean el fruto de una expresión personal, actual y novedosa. 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.

La producción artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y de un modo u otro produce un efecto en él. Por tanto, es necesario que el alumnado entienda la existencia de públicos diversos que perciben y sienten de distinta manera y, en consecuencia, ha de explorar las posibilidades de dirigirse de manera diferenciada a unos u otros. No es lo mismo, por ejemplo, realizar esculturas de pequeño formato con una vocación minoritaria, que desarrollar obras de amplio formato con el foco puesto en alcanzar una gran audiencia. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de su obra deberán considerar este aspecto desde su misma génesis

Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal. Con todo ello se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario,

así como empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo. Finalmente, es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice, y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico. 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.

3.9 CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

Para promover un aprendizaje global, contextualizado e interdisciplinar se hace necesario establecer, partiendo de un análisis detallado de las competencias específicas, los tres tipos de conexiones que se detallan en este apartado.

En primer lugar, las relaciones entre las distintas competencias específicas de la materia, en segundo lugar, con las competencias específicas de otras materias y, en tercer lugar, las establecidas entre la materia y las competencias clave. En relación con las conexiones significativas que existen entre las competencias específicas de la materia, cabe destacar varias cuestiones. 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). En lo que respecta a las conexiones de las competencias de esta materia con las competencias específicas de otras materias de la etapa, se pueden señalar las siguientes cuestiones.

En primer lugar, la comprensión de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, junto a la reflexión, abierta y respetuosa, sobre la importancia del legado cultural (competencia específica 1), mostrando sensibilidad hacia las producciones artísticas y, al mismo tiempo, combinando emoción y comprensión de las dificultades y retos afrontados, requiere de capacidades que permitan investigar cuanto se refiere a la propia identidad y a cuestiones éticas relativas al propio proyecto vital, analizando críticamente información fiable y generando una actitud reflexiva al respecto, para promover el autoconocimiento y la elaboración de planteamientos y juicios morales de manera autónoma y razonada (competencia específica 1 de Educación en Valores Cívicos y Éticos).

En segundo lugar, cuando se crean producciones artísticas tomando en cuenta al público destinatario de las mismas para compartirlas y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad (competencia específica 4) se deben utilizar estrategias comunicativas ágiles para transmitir un mensaje convincente que se adecue al contexto y a los objetivos concretos de cada situación comunicativa para presentar, exponer y validar la idea o solución creativa (competencia específica 7 de Economía y Emprendimiento).

En tercer lugar, el descubrimiento de las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas (competencia específica 2) haciendo de la práctica artística un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa, se relaciona con la competencia específica 4 de Educación en Valores Cívicos y Éticos, que pretende que el alumnado logre una adecuada estima de sí mismo y del entorno, reconociendo y valorando los sentimientos y emociones propios y ajenos como una cualidad valiosa que ayuda al alumnado a mostrar una actitud empática y cuidadosa con respecto a los demás y a la naturaleza. En cuarto lugar, la expresión audiovisual no sería posible sin aprovechar y emplear las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinarios para la resolución de tareas de una manera más eficiente (competencia específica 5 de Tecnología), identificando las herramientas y destrezas necesarias e incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlas y utilizarlas en el diseño y realización de un proyecto artístico (competencia específica 3).

En relación a las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas. Con la finalidad de crear producciones artísticas, individuales o grupales, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y tomando en cuenta al público destinatario de las mismas, se hace necesario un desarrollo de las competencias en comunicación lingüística que fomente el intercambio de opiniones y el enriquecimiento mutuo, utilizando un lenguaje adecuado, expresando opiniones con respeto y fomentando en todo momento una actitud crítica, así como valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad. Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la comunicación artística, visual y audiovisual permite hacer uso de recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación desarrollando su competencia plurilingüe.

Asimismo, la universalidad del arte en toda su expresión y por tanto la búsqueda, conocimiento y disfrute de manifestaciones culturales en otros lugares y en otras lenguas lo acercarán a una realidad lingüística vital y multicultural con la que construir su competencia plurilingüe. Los procesos involucrados con la creación artística están relacionados con el pensamiento abstracto, con la lógica y la superación de problemas.

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

El binomio matemáticas y arte puede parecer extraño para aquellos que están más acostumbrados a pensar en ambas de manera independiente pero, de hecho, hay muchos conectores que llenan el espacio en blanco que pudiera existir entre ellas.

Los patrones matemáticos pueden dar lugar a patrones artísticos, al mismo tiempo que patrones que se encuentran en la naturaleza y que sirven de inspiración a creaciones artísticas que se basan en reglas matemáticas. El identificar dichas expresiones, conocer su origen, crear a partir de ellas aportará una nueva dimensión a la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería de nuestro alumnado.

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

A la competencia personal, social y de aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. Asimismo, la realización de producciones artísticas con creatividad, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, empatía y sensibilidad, a la vez que desarrollando su capacidad de comunicación, reflexión crítica y autoconfianza, contribuye de manera directa a la adquisición de la competencia personal, social y de aprender a aprender.

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

Además, en el momento en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales también vinculadas con esta competencia clave.

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

Todos estos procesos contribuyen a desarrollar la competencia ciudadana. En relación con la competencia emprendedora, cabe destacar que en todo proceso de producción artística se analizan necesidades y oportunidades, así como se afrontan retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad y valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, cultural y económico. Para ello se evalúan las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios para finalizar con éxito el proyecto artístico.

Este proceso de creación de ideas, soluciones valiosas y toma de decisiones se desarrolla de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación, gestión y reflexión sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender. Todo este proceso fomenta en el alumnado la competencia emprendedora.

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

3.10 SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos propuestos para la materia de Expresión Artística ponen al servicio del desarrollo de las competencias específicas de nuestra materia, asociadas a los conceptos de observación, análisis, creación, experimentación, expresión y disfrute estético.

Estos saberes están diseñados para formar a personas que van a necesitar, en su desarrollo personal y en su desempeño profesional, ser capaces de organizar el trabajo, reflexionar previamente sobre el proceso creativo; utilizar conocimientos adquiridos, combinándolos para crear algo nuevo; tener una actitud abierta para aprender de las ideas de otros; colaborar con iguales; analizar, y tomar decisiones con responsabilidad, sabiendo que cada decisión produce efectos que hay que intentar prever y por ello, entre otros efectos que hay que controlar, saber usar responsablemente el material.

Los saberes básicos seleccionados en el currículo de esta materia permiten al alumnado realizar mensajes visuales y obra artística con suficientes conocimientos como para lograr expresar con éxito sensaciones, sentimientos, emociones y opiniones, dándole seguridad, aumentando la autoestima y mejorando la comunicación interpersonal.

Para terminar, los saberes aprendidos en esta materia son imprescindibles para realizar campañas publicitarias de concienciación sobre los problemas que la humanidad debe superar. La mayor parte de las campañas publicitarias se hacen utilizando códigos visuales y audiovisuales.

Los bloques B y C están íntimamente relacionados con el uso de técnicas publicitarias y el bloque A también, porque en publicidad se utilizan ilustraciones que se aprenden a realizar con los saberes de éste primer bloque.

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

En primer lugar, en el bloque A, **“Técnicas gráfico-plásticas”**, se realizará una primera toma de contacto e iniciación en diferentes técnicas artísticas, para que a posteriori el alumnado pueda seleccionar aquellas que le resulten más interesantes o más útiles a sus propósitos expresivos, como son, por ejemplo, las técnicas más habituales en el dibujo, la ilustración y la pintura, tanto secas (carboncillo, lápiz de grafito, lápiz compuesto, lápices de colores, ceras, pastel, bolígrafos o rotuladores), como húmedas (tinta china, acuarela o gouache), técnicas alternativas y mixtas (collage, frottage, grattage, decalcomanía, objet trouvé, dripping, assemblage), técnicas básicas de estampación, técnicas de modelado y de volumen.

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

En segundo lugar, en el bloque B, **“Diseño y publicidad”**, se incidirá en el proceso de creación, en el diseño de proyectos, y en el análisis crítico del lenguaje publicitario y la sociedad de consumo.

En tercer lugar, en el bloque C, **“Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia”**, se afianzarán conocimientos del lenguaje narrativo y audiovisual, impartidos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Al igual que en el primer bloque, el alumnado profundizará en algunas de las técnicas que se emplean en fotografía y vídeo en sus múltiples formatos, para después poder seleccionar las más adecuadas en la realización de producciones concretas, teniendo en cuenta el medio de difusión al que van destinadas. La numeración de los saberes de la siguiente tabla, destinada a facilitar su cita y localización, sigue los criterios que se especifican a continuación:

- La letra indica el bloque de saberes.
- El primer dígito indica el subbloque dentro del bloque.
- El segundo dígito indica el saber concreto dentro del subbloque. Así, por ejemplo, A.2.2. correspondería al segundo saber del segundo subbloque dentro del bloque A.

Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas.

4.º ESO	
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.

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.

	4.º ESO
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, guion cinematográfico y animación.	C.2.1. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La imagen secuenciada.
	C.2.2. Proyectos de videoarte.

3.11 SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Los principios y orientaciones generales para el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje (anexo II) nos permiten dar respuesta al cómo enseñar y evaluar, que retomamos a continuación para contextualizarlos a la materia. 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 aumenta 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. 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 implementación, los resultados y el impacto de la situación de aprendizaje en la adquisición 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.

3.12 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Cuarto de ESO

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.

3.13 CRITERIOS METODOLÓGICOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GENERALES

Trabajar de manera competencial en el aula supone un cambio metodológico importante; el docente pasa a ser un gestor de conocimiento de los alumnos y estos adquieren un mayor grado de protagonismo.

En concreto, en el área de Expresión Artística:

Necesitamos entrenar de manera sistemática los procedimientos que conforman el andamiaje de la asignatura. Si bien la finalidad del área es adquirir conocimientos esenciales que se incluyen en el currículo básico y las estrategias propias de los aprendizajes artísticos, el alumnado deberá además desarrollar actitudes conducentes a la observación y el análisis de la realidad y de los lenguajes plásticos que en ella encontramos para una comunicación diferente y más completa. Para ello necesitamos un cierto grado de **entrenamiento individual y trabajo reflexivo** de procedimientos básicos de la asignatura: la destreza manual, la expresión estética de ideas o la comunicación audiovisual.

En algunos aspectos del área, el **trabajo en grupo colaborativo** aporta, además del entrenamiento de habilidades sociales básicas y enriquecimiento personal desde la diversidad, una herramienta perfecta para discutir y profundizar en contenidos de ese aspecto.

Por otro lado, cada alumno parte de unas potencialidades que definen sus inteligencias predominantes. Enriquecer las tareas con actividades que se desarrollen desde la **teoría de las inteligencias múltiples** facilita que todos puedan llegar a comprender los contenidos que pretendemos transmitir para el desarrollo de los objetivos de aprendizaje.

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es indispensable la **vinculación a contextos reales**, así como generar posibilidades de aplicación de los contenidos adquiridos. Para ello, las tareas competenciales facilitan este aspecto, que se podría complementar con proyectos de aplicación de los contenidos.

3.14 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y PROMOCIÓN APLICADOS A LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencias específicas

		PORCENTAJES EN LA NOTA DE EVALUACIÓN
Conocimientos. Pruebas y exámenes	(1,2,3 y 4)	33%
Trabajos de clase	(1,2,3 y 4)	33%
Actitud	(1,2,3 y 4)	33%
Calificación total		

		PORCENTAJES EN LA NOTA FINAL
1.ª evaluación		33%
2.ª evaluación		33%
3.ª evaluación		33%
Calificación total		

3.15 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Cualquier Programación Didáctica debe ser lo suficientemente flexible para proponer una enseñanza lo más individualizada posible.

Para los grupos de nivel homogéneo: Las actividades propuestas tendrán la misma dificultad en su ejecución para todos los alumnos.

Para los grupos de un nivel heterogéneo: Este área se puede adaptar fácilmente para atender a los distintos niveles y circunstancias que pueden presentarse con los alumnos. Para ello las actividades propuestas tendrán dos o tres niveles de dificultad de ejecución (bajo, medio y alto) que el propio profesor determinará en cada caso.

Alumnos con necesidades educativas especiales (ACNEE): Estos alumnos necesitan adaptaciones curriculares especiales y específicas para cada uno de ellos. Esta adaptación curricular la realiza el profesor que le dé clase con las normas que le facilite el Coordinador Pedagógico.

Las anteriores diversificaciones se hacen en el desarrollo de una clase normal, es decir, no es necesario hacer agrupaciones por tipo de alumnos. Otra cosa es que la actividad sea recomendable desarrollarla en un pequeño grupo, en cuyo caso sí puede ser determinante el tipo o nivel de actividad que se vaya a hacer. De igual forma, cierto tipo de actividades, como las relativas a la búsqueda o a la investigación sobre cualquier asunto, puede hacer aconsejable que se hagan diferentes agrupamientos, ya que una mayor homogeneidad entre los alumnos facilita la intercomunicación entre los propios estudiantes.

3.16 LA EVALUACIÓN

FUNCIONES DE LA EVALUACIÓN

Las principales funciones son:

a) Función de orientación. Coincide, en cierto modo, con la intención de la evaluación formativa, es decir, es la función de ir dando claves sobre cómo se desarrolla la actividad docente. Por ello permite ir modificando estrategias y, en último término, volviendo a elaborar todo el currículo.

b) Función de motivación. Para los alumnos la circunstancia de ser evaluados tiene un carácter fuertemente alentador, positivo/negativo, según sea la valoración. Está ampliamente probado que si no hay calificaciones, bien sean parciales o finales, se pierden bastantes factores de motivación. Naturalmente, esto es tanto más acusado cuanto mayor sea el número de alumnos por clase ya que si éste fuera pequeño, los controles no serían necesarios, pues el profesor ejercería una acción evaluativa permanente, las evaluaciones serían más justas y se evitarían las situaciones de tensión y nerviosismo que favorecen poco la acción evaluativa.

c) Función de valoración de la Programación Didáctica. Parte fundamental de los procesos de evaluación es la valoración de la actuación del profesor y del diseño de la propia programación didáctica. Estos controles los realizará el propio Departamento Didáctico, por unidades didácticas o por evaluaciones.

3.17 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación establecen el tipo y grado de aprendizaje que se espera que los alumnos hayan alcanzado con respecto a las capacidades indicadas en los objetivos generales. El nivel de cumplimiento de estos objetivos en relación con los criterios de evaluación fijados no ha de ser medido de forma mecánica, sino con flexibilidad, teniendo en cuenta la situación del alumno, el ciclo educativo en el que se encuentra, y también sus propias características y posibilidades.

Es decir, que, por una lado, deben indicar tipo y grado de aprendizaje y, por otro, se reclama una adecuación de los mismos a las peculiaridades del ciclo, del centro y del alumno.

3.17.1 ¿CUÁNDO EVALUAR?

Son tres los momentos ideales para evaluar: al comienzo, durante el transcurso de las actividades y al finalizar.

Evaluación inicial. En esta primera evaluación sólo se pueden detectar unos grados de madurez, en relación con los objetivos generales, que pueden permitir plantear el curso o la atención a la diversidad de modos particulares. Los datos conseguidos en este primer control deben estar moderadamente presentes a lo largo de todo el curso y especialmente evidentes al finalizar, para, de ese modo, comprobar lo que se ha progresado. Y no sólo el profesor, sino el propio alumno.

Evaluación formativa. Realizada a lo largo de todo el curso o de una determinada actividad, permite conocer todo el proceso de actuación y los diferentes conocimientos y capacidades de que dispone el alumno. A la par facilita a éste cauces para modificar sus actuaciones y, en definitiva, para aprender. En este área puede decirse que la mayoría de las actividades siempre se mueven alrededor de cuatro parámetros: *percepción, destreza expresiva, imaginación y utilización correcta de los materiales*, y en esas direcciones es conveniente atender a los valores formativos.

Evaluación final. Es el compendio de todo el proceso evaluativo. Por ello también suele llamarse sumativa. No requiere unas pruebas finales y puede obtenerse de la evaluación formativa directamente. Sin embargo sí es muy importante el contraste con la evaluación inicial. Incluso para el propio alumno, como factor motivador, ya que siempre advertirá su progreso.

3.17.2 ¿CÓMO EVALUAR?

Los modos de obtener la información que queremos del alumno o del grupo puede ser diversa, uno de los modos pudiera ser a través de:

Ejercicios prácticos. Pueden ser de muy diversa naturaleza, y comprenden desde los que se realizan sobre una superficie en blanco hasta los que suponen un acabado o una transformación de ejercicios preexistentes. Es importante considerar que pueden ser de respuesta única o de respuesta múltiple y personalizada. En este último caso los valores de la expresividad y de la imaginación, antes citados, tendrán más relevancia.

Cuestiones escritas. Parte del currículo propone la comprensión de conceptos cuya verificación es más razonable hacerla mediante el lenguaje oral antes que a través del gráfico. Además entre los objetivos, el citado con el número 4 dice textualmente: *“Comprender las relaciones entre el lenguaje visual y plástico con otros lenguajes...”*. Es decir que los alumnos, en ciertas ocasiones, deben poder expresar lo que hacen y por qué lo hacen. Las pruebas escritas podrán realizarse a lo largo del curso y podrán proponerse como pruebas extraordinarias de septiembre si el profesor lo considera oportuno.

Análisis de obras. La percepción, la apreciación del hecho artístico, y varios objetivos de los propuestos no se alcanzan sólo con la expresión. Es necesario *saber ver*, saber leer, el mensaje plástico y visual, y ello requiere del análisis de obras ajenas a la producción del propio alumno. Bien sean dibujos o fotografías de los compañeros o productos del diseño, o del arte. Este análisis, se comprende, debe ser razonablemente metódico y ajustado a los conocimientos que se hayan ido proporcionando durante el curso. Se trata de una análisis objetivo y, en ocasiones, crítico.

3.18 EVALUACIÓN DE ALUMNOS CON EXPRESIÓN ARTÍSTICA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES.

El profesor que tenga alumnos con Plástica y Visual pendiente del curso anterior se tendrá que hacer cargo de la evaluación de la pendiente de dicho alumno.

El alumno no tiene ninguna hora lectiva específica para recuperar la Plástica pendiente. La recuperación de la pendiente se hace a través de la Plástica del curso superior. Por ejemplo el profesor de Plástica de 4º ESO tiene un alumno con Plástica de 3º ESO. La evaluación de la Plástica

de 3º ESO se hace a través de los trabajos propuestos durante el curso por el profesor que imparte la asignatura al alumno.

Si el alumno cursa 2º de ESO y tiene pendiente las Plástica de 1º el profesor encargado de realizar y evaluar las pruebas y /o trabajos de recuperación será el Jefe de Departamento.

Mención especial merecen aquellos alumnos de 1º de la ESO que pese a no tener oficialmente pendiente la Educación Artística de Primaria sí vienen sin haber alcanzado una calificación positiva en el área.

En Primaria la educación Artística abarca contenidos que se corresponden en Secundaria con las áreas de Plástica y Visual y de Música. Por lo que nosotros atenderemos aquellos aspectos de nuestra competencia, eso sí, siempre en coordinación con el Departamento de Música.

En este sentido después de la prueba de nivel inicial y consultados los informes provenientes del colegio para detectar cuáles son los alumnos en estas circunstancias trabajaremos especialmente los siguientes aspectos:

Que el alumnado se sirva de recursos bibliográficos, de los medios de comunicación y de Internet para obtener información que le sirva para planificar y organizar visitas culturales, formular opiniones, así como para conocer e intercambiar informaciones que contribuyan a la formación personal y al disfrute.

Que los niños y las niñas conozcan las manifestaciones y hechos artísticos tanto del entorno más próximo, como de otros pueblos, su implicación sensible en la observación de la realidad y su capacidad para formar criterios y opiniones sabiéndolos expresar utilizando un vocabulario adecuado.

Que realicen representaciones plásticas de forma cooperativa que impliquen organización espacial, uso de materiales diversos y aplicación de diferentes técnicas

Que comprueben las posibilidades de materiales, texturas, formas y colores aplicados sobre diferentes soportes.

Que representen de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los recursos que el lenguaje plástico y visual y sonoro proporciona, respetando su propia creación y la de los demás.

Que utilicen de manera adecuada distintas tecnologías de la información y la comunicación para la creación de producciones plásticas y musicales sencillas.

3.19 EVALUACIÓN DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE 4º DE ESO. MÍNIMOS.

Para estos alumnos se valora la asistencia, el trabajo personal y la actitud con un 33% y un 66% para los conocimientos y procedimientos. **Este porcentaje se obtiene en relación a las competencias específicas 1,2,3,4,5,6 y 7 descritas y detalladas anteriormente.**

1. En el trabajo personal se valora positivamente si:

- Trae el material necesario indicado a clase.
- Trabaja de forma continuada en clase.
- Entrega a tiempo los trabajos.
- Cuida sus materiales y mantiene limpia su mesa.
- Toma apuntes y participa activamente en las actividades de clase.
- Lleva en su agenda el control de los trabajos realizados, entregados,

2. En la actitud se valora positivamente si:

- Asiste a clase.
- Respeta a su profesor y a sus compañeros.
- Permite el normal desarrollo de la clase.
- Mantiene la atención en clase.
- Respeta el espacio físico y cuida el material de la clase

3. Para el 80% reservado a los conocimientos y procedimientos se tendrá en cuenta:

- Entrega de todos los trabajos propuestos
- Realiza los trabajos según las normas indicadas
- Utiliza los distintos tipos y formatos de papeles para cada tipo de trabajo
- Aplica los conceptos de forma correcta
- Sigue los procesos correctamente en cada uno de los trabajos.
- Aplica las distintas técnicas correctamente para cada tipo de trabajo

INFORME DE EVALUACIÓN FINAL NEGATIVA
EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

Profesor:	Grupo:	Fecha:	Rep:
Alumno/a			

La materia Expresión Artística contribuye en mayor o menor medida a la adquisición de todas las competencias básicas, no obstante, teniendo en cuenta los contenidos desarrollados en el curso 4º ESO, la contribución ha sido más relevante en las competencias que se indican a continuación:

Grado consecución competencias ESO			
1. Competencia en comunicación lingüística		5. Competencia personal, social y de aprender a aprender.	
2. Competencia plurilingüe		6. Competencia ciudadana.	
3. Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología e ingeniería.		7. Competencia emprendedora.	
4. Competencia digital.		8. Competencia en conciencia y expresión culturales.	

El grado de consecución de los contenidos en relación a las competencias básicas ha sido:

Saberes básicos imprescindibles	Grado consecución en relación con las competencias básicas
- Representar correctamente rectas, planos y el punto en el sistema diédrico.	
- Utilizar correctamente las notaciones utilizadas en el sistema.	
- Saber representar objetos sencillos en caballera e isométrico.	
- Diferenciar las distintas funciones en los lenguajes visuales.	
- Exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas y plásticas.	
- Diferenciar la variedad en cada uno de los elementos del lenguaje visual en el entorno.	
- Ser capaz de analizar obras de arte atendiendo a su composición.	
- Incorporar la luz para crear volumen.	
- Dibujar a mano alzada formas y figuras	

3.20 PRUEBAS EXTRAORDINARIAS

· **Alumnos que si han superado los mínimos:** Los alumnos que si han superado los mínimos se tendrán que atener a lo dispuesto en las instrucciones de final de curso que dicte la Dirección Provincial de Badajoz.

· **Alumnos que no han superado los mínimos:** Los alumnos que no superen la evaluación ordinaria tienen la posibilidad de presentarse a una prueba extraordinaria para la recuperación de Plástica y Visual. Estas pruebas extraordinarias de recuperación se realizarán en el período que a tal efecto disponga la Dirección Provincial de Badajoz. Estas pruebas extraordinarias consistirán en actividades de refuerzo (entrega de trabajos) en aspectos básicos y se ajustarán a los objetivos generales de etapa y de área, así como a los objetivos de 1º, 3º y 4º de la ESO. El referente básico serán los mínimos establecidos en los criterios de evaluación. Se podrán efectuar exámenes o pruebas escritas en las pruebas extraordinarias sobre los contenidos del curso si el profesor del nivel y asignatura lo considera oportuno.

3.20.1 PRUEBA EXTRAORDINARIA PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LA ESO.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

Se realizará una prueba única donde se contemplarán los saberes básicos mínimos que el alumno debe desarrollar basados en las competencias que debe cumplir. La prueba consistirá en ejercicios de carácter práctico; habrá ejercicios de trazados geométricos aplicados al ámbito artístico como ejercicios de dibujo artístico.

1. Partiendo de la plantilla del diseño de una red modular, basada en el diseño decorativo de la Mezquita de al-Salih Tala'i, deberéis decorarlo a color, siguiendo una gama armónica de colores: colores cálidos o colores fríos. En la plantilla 1, debéis decorar con diferentes diseños los varios módulos (unidades) que te dan.
- 2.- Valoración tonal de una obra de arte. Interpretación de una obra pictórica. Debe simplificarla en tres niveles de grises más blanco y negro. Material: lápiz de grafito. <https://4esozurbaran.blogspot.com/2018/05/valoracion-tonal-de-una-obra-pictorica.html>
- 3.- Claro-oscuro. Crear volumen en los modelos dados a partir de sombreado. Material: lápiz de grafito.

4.- Realización de los siguientes ejercicios de trazados geométricos básicos, con la utilización de escuadra, cartabón y compás.

5.- Perspectiva cónica. Realizar una representación de una pieza dada en perspectiva cónica.

3.21 ASPECTOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS

El desarrollo de cada unidad didáctica se comenzará con una explicación de los objetivos que se pretenden conseguir, así como de las actitudes que el alumno deberá alcanzar.

El alumno tomará contacto con los contenidos a través de la observación y el análisis de aplicaciones prácticas facilitadas por el profesor con las explicaciones oportunas fomentando en ellas el aprendizaje intuitivo/deductivo.

Es muy importante el estrecho seguimiento del trabajo teórico/práctico que el alumno va desarrollando, tanto en el aula como fuera de ella, completando, aclarando y/o ampliando si fuera necesario los contenidos inicialmente propuestos.

Se potenciará el trabajo en equipo que irá encaminado, principalmente, a desarrollar valores de tolerancia y respeto mutuo, así como a estimular capacidades de organización y coordinación, facilitando y mejorando en muchas ocasiones los resultados que se pretende conseguir.

Se fomentará en cualquier situación los siguientes valores:

La percepción: Como capacidad para comprender cómo son las formas, cuáles son sus relaciones de tamaño y proporción, y qué colores predominan en ella y en el entorno. Incluyendo la percepción de valores plásticos y estéticos.

La destreza expresiva: Incluye la destreza puramente manual de reproducir formas muy objetivamente y la expresividad de los dibujos o las imágenes.

La imaginación: Implica creatividad, crítica a lo estereotipado y facilidad para buscar caminos personales.

La utilización de los materiales: Correcto empleo de los materiales, utilizándolos con propiedad y adecuándolos al trabajo que se realiza. Elección de formato, soporte, relación forma / fondo, uso correcto del procedimiento y técnica, acabado y presentación final.

3.22 **MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS. UTILIZACIÓN DE LAS TIC**

Este año hemos decidido eliminar el libro de texto en todos los niveles fundamentalmente por motivos económicos y por estar en contra de la tremenda voracidad de las editoriales que cambian ligeramente los textos para que no sirvan de un año para otro.

Los materiales y recursos necesarios se especifican al final de cada unidad didáctica. Debido al carácter eminentemente práctico del área las clases se desarrollaran en el aula específica de Plástica dotada del espacio y materiales adecuados. Los alumnos utilizaran papeles y técnicas tradicionales para la presentación de la mayoría de trabajos que se propongan a lo largo del curso.

En casos particulares los alumnos utilizaran las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula del grupo para que todos los alumnos tengan a su disposición un ordenador y su uso se centrará en:

- Buscar, observar y analizar obras de distintas corrientes artísticas para que los alumnos aprendan a ver y a valorar el arte.
- Utilizar obras artísticas como referencia de distintas soluciones mediante el empleo de elementos de expresión plástica.
- Estudiar obras artísticas de distintas épocas comparando sus contenidos y su forma de expresión.
- Visitar museos y exposiciones virtuales donde se pueda observar distintas obras plásticas.
- Para 3º de Eso. Utilización del programa GIMP (de Linex) para la creación y modificación de imágenes.
- Estudio del color luz.

3.23 **MEDIDAS EDUCATIVAS** PARA AQUELLOS ALUMNOS QUE REPITIENDO CURSO ESTÁN MATRICULADOS OTRA VEZ PARA QUE OBTENGAN UN MEJOR APROVECHAMIENTO DE LA ASIGNATURA EN EL CURSO ACTUAL

1. Considerar el nivel de capacidad del alumno y estimular nuevos niveles de capacidad.
2. Promover el desarrollo de competencias básicas y específicas.

3. Estimular la transferencia y las conexiones entre los contenidos
4. Contribuir al establecimiento de un clima de aceptación mutua y de cooperación.

En definitiva desarrollar las programaciones de aula y sus unidades didácticas para generar un conjunto de propuestas que favorezcan la adaptación a los intereses, capacidades y motivaciones de los alumnos respetando siempre un trabajo común de base e intención formativa global que permita la consecución de las competencias básicas y de los objetivos de cada curso y de la Etapa.

4. BACHILLERATO

DIBUJO TÉCNICO I y II

4.1 INTRODUCCIÓN

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

El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento y de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos o mediante la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo al desarrollo de las competencias clave en su conjunto y a la adquisición de los objetivos de etapa. Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de Bachillerato, como son el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el

consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural, otorgando especial relevancia a la no discriminación por razón de género.

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

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

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

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

Así mismo, esta materia contribuye al desarrollo de varios temas transversales, especialmente por la necesidad del dibujo durante el diseño de instrumentos e infraestructuras que se precisan para el desarrollo humano. Por ello todo dibujo se convierte en un poderoso recurso de transmisión de ideas y de sensibilización, al reflejar por medio de él todo aquello que el ser

humano va a fabricar. Todo proyecto dibujado puede provocar la reflexión sobre temas como los derechos humanos y la protección del medio ambiente, lo cual contribuirá al desarrollo de las competencias necesarias para que el alumnado se pueda enfrentar a los desafíos del siglo XXI. Por ello, desde esta materia se propondrá la creación de proyectos sostenibles, que contemplen la gestión responsable de los residuos y el control de la toxicidad e impacto medioambiental de los

proyectos ideados, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado.

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

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

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

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

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

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

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

En el apartado dedicado a las situaciones de aprendizaje se proponen algunos principios generales y directrices que permitirán después al docente diseñar de la forma más oportuna

situaciones y actividades de aprendizaje que favorezcan la adquisición y el desarrollo de cada una de las competencias específicas.

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

4.2 OBJETIVOS

4.2.1 OBJETIVOS GENERALES DEL BACHILLERATO

- 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 y favorezca la sostenibilidad.
- b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas con discapacidad.
- 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) Profundizar en el uso eficaz, responsable y crítico de 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. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

- i) Conocer, valorar y respetar el patrimonio natural, cultural e histórico de la humanidad y en concreto, de España y de Extremadura para participar de forma cooperativa y solidaria en su desarrollo y mejora.
- j) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- k) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- l) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- m) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- n) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- o) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

4.2.2 OBJETIVOS GENERALES DEL DIBUJO TÉCNICO

La materia del Dibujo Técnico propone lograr los anteriores objetivos generales a través de unos objetivos que le son propios. Dichos objetivos están recogidos en el Decreto antes citado en el anexo I y son los siguientes:

1. Utilizar con destreza los instrumentos específicos del Dibujo Técnico y su terminología específica.
2. Valorar el correcto acabado del dibujo, así como las mejoras que puedan introducir las diversas técnicas gráficas en la representación, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.
3. Apreciar la universalidad del Dibujo Técnico en la transmisión y comprensión de las informaciones, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.
4. Conocer y comprender los fundamentos del Dibujo Técnico para aplicarlos a la lectura e interpretación de los diseños, planos y productos artísticos, y a la representación de formas

ateniéndose a las diversas normas, y para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el campo de la técnica y del arte, tanto en el plano como en el espacio.

5. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.
6. Valorar la normalización como el convencionalismo idóneo para simplificar, no sólo en la producción sino también en la comunicación, dándoles a éstas un carácter universal, comprendiendo y representando formas, ateniéndose a las normas UNE e ISO.
7. Potenciar el trazado de croquis y perspectivas a mano alzada para alcanzar la destreza y rapidez imprescindibles en la expresión gráfica.
8. Planificar, reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
9. Fomentar el método y el razonamiento en el dibujo como medio de transmisión de ideas científico-técnicas y aplicarlas a la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.
10. Interesarse por las Nuevas Tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de los planos técnicos.

4.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado solucionará gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, trazará gráficamente construcciones poligonales, resolverá gráficamente tangencias básicas y trazará

curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución. Además, mostrará curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo, apreciando los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje.

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

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

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

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

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

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

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

Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado dibujará, en sistema diédrico, cuerpos geométricos y de revolución; resolverá problemas geométricos mediante abatimientos, giros y

cambios de plano, y podrá realizar cortes y desarrollos. Además, recreará la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica.

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

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

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

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

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

emprendedores, competentes y capaces de adaptarse, aceptando el principio de incertidumbre, a un futuro laboral cambiante.

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

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

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

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina, contemplándose como una iniciación al uso y

aprovechamiento de sus potencialidades de manera transversal a los saberes de la materia aplicados a representaciones en el plano y en el espacio.

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

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

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

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

4.4 CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

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

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

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

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

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

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

Así, por ejemplo, las competencias específicas 1 (representar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, construcción e investigación de formas) y 5 (representar digitalmente elementos geométricos mediante el uso de programas CAD para virtualizar objetos y espacios) tienen una conexión estrecha con las competencias de Tecnología e Ingeniería que hablan de utilizar las posibilidades de las herramientas digitales aplicando conocimientos interdisciplinarios, para resolver tareas, realizar presentaciones y mejorar destrezas técnicas, transfiriendo y aplicando saberes de otras disciplinas para resolver problemas o dar respuesta a necesidades de los ámbitos de la ingeniería. Estas conexiones se establecen porque estas competencias implican la movilización y articulación de saberes que están estrechamente interrelacionados en ambas materias, al tiempo que desarrollan capacidades que van parejas y que pueden desplegarse en situaciones similares y de manera conjunta.

De la misma manera, la competencia específica 4 de Dibujo Técnico (formalizar y definir en todos sus detalles diseños técnicos, valorando la importancia del croquis para documentar proyectos de ingenierías) se relaciona con las competencias específicas de Geología y Ciencias Ambientales que se refieren a la interpretación y transmisión con precisión información y datos de mapas (topográficos, hidrográficos, geológicos, de vegetación, etc.), así como la identificación de elementos geológicos a partir de información en diferentes formatos (fotografías, cortes, mapas geológicos, etc.). Aparecen aquí algunos saberes claramente interrelacionados entre ambas materias, al tiempo que el tipo de situaciones apropiadas para su desarrollo es similar y permitirá llevar a cabo actividades conjuntas de aprendizaje.

De igual modo, las competencias específicas 2 (enfrentarse a la resolución gráfica de problemas matemáticos y transformaciones geométricas) y 3 (trabajar y desarrollar la visión espacial recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre el plano) de Dibujo Técnico tienen una conexión directa con las competencias específicas de Matemáticas que tratan de descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento, interrelacionando conceptos,

representando procesos matemáticos y seleccionando diferentes tecnologías para visualizar ideas y razonamientos matemáticos. Por medio de estas conexiones se pone en evidencia el desarrollo de capacidades que están íntimamente relacionadas, así como la similitud de algunos saberes involucrados en ambas materias.

Asimismo pueden conectarse fácilmente todas y cada una de nuestras competencias específicas con las competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura referentes a la comprensión de textos escritos al integrar la información con el fin de construir conocimiento y la producción de textos escritos y multimodales coherentes, con los que construir conocimiento y dar respuesta eficaz a comunicaciones concretas. Y dado que estas competencias tienen un marcado carácter transversal y fundamental para el aprendizaje, podrán ejercitarse en su conjunto en situaciones de aprendizaje del Dibujo Técnico a partir de actividades de carácter global.

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

Las competencias digital y competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería son las primeras con las que pueden establecerse una relación directa dado que la materia de Dibujo Técnico tiene como propias las competencias específicas 2 (resolución de problemas gráfico-matemáticos, construcciones y transformaciones geométricas) y 5 (uso de programas CAD para representaciones virtuales de objetos).

El dibujo técnico nos ayuda igualmente a desarrollar la competencia ciudadana, la competencia emprendedora, así como la competencia personal, social y de aprender a aprender, las cuales se refuerzan desde la competencia específica 1, porque el dibujo técnico es un elemento significativo de la cultura debido a su contribución al desarrollo de proyectos y al análisis de elementos geométricos de obras diversas, así como por sus cualidades de expresión artística. Igualmente cabe señalar su aportación a las competencias específicas 3 y 4 cuando el alumnado se enfrenta a proyectos individuales o en grupo en los cuales los sistemas de representación, el respeto a la normativa y las estrategias propias del trabajo colaborativo serán los que permitirán documentar gráficamente los proyectos técnicos.

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

4.5 SABERES BÁSICOS

Se presentan a continuación los saberes básicos como medio a través del que trabajar las competencias específicas de la materia de Dibujo Técnico y contribuir a que el alumnado

profundice y amplíe los niveles de desempeño previstos en el Perfil de salida de la enseñanza básica, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de esta etapa posobligatoria.

También es pertinente resaltar el fuerte vínculo de los saberes básicos con las competencias clave, las cuales tienen como claro objetivo la formación de personas preparadas para la superación de los principales retos y desafíos globales del siglo XXI. Entre los más significativos destacan la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el compromiso ciudadano en los ámbitos local y global, el respeto al medio ambiente, la valoración de la diversidad personal y cultural, la aceptación de la incertidumbre y el aprovechamiento responsable de la cultura digital. Todos ellos son retos que se abordan desde los diferentes prismas de las competencias específicas del Dibujo Técnico.

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

En el bloque A, «Fundamentos geométricos», el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su naturaleza y su utilidad, al igual que su aplicación en diferentes contextos. También se plantea la relación entre el dibujo técnico y las matemáticas, así como la presencia de la geometría en campos diversos como arquitectura e ingeniería.

En el bloque B, «Geometría proyectiva», el objetivo es que el alumnado adquiera los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo o de interpretarlas para su ejecución.

En el bloque C, «Normalización y documentación gráfica de proyectos», se dota al alumnado de los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y dimensiones de los objetos de forma inequívoca siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar, de forma individual o en grupo, proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura.

Por último, en el bloque D, «Sistemas CAD», se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas utilizando programas de diseño asistido por ordenador; su desarrollo, por tanto, debe hacerse de forma transversal en todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa.

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

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

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

Así, por ejemplo, A.2.1.3. correspondería al tercer saber del segundo subbloque dentro del bloque A, impartido en el primer curso.

Bloque A. Fundamentos geométricos.

A.1. Historia de la geometría.

A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.

A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico.

A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.

A.2. Trazados en el plano.

A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

A.3. Relaciones geométricas.

A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Tales

A.3.1.2. Equivalencia.

A.3.1.3. Semejanza.

A.4. Construcción de formas poligonales.

A.4.1.1. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares cóncavos (estrellados) y convexos.

A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos.

A.5. Tangencias. Potencia e inversión.

A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.

A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.

A.5.2.1. Potencia de un punto respecto a una circunferencia.

A.5.2.2. Eje radical y centro radical.

A.5.2.3. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión.

A.6. Transformaciones geométricas.

A.6.1.1. Simetría axial y radial.

A.7. Curvas cónicas.

A.7.1.1. Definición, propiedades y elementos constructivos.

A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.

Bloque B. Geometría proyectiva.

B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.

B.1.1.2. Sistemas de representación. Fundamentos.

B.1.1.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.

B.2. Sistema diédrico.

B.2.1.1. Representación de punto, recta y plano. Determinación del plano.

B.2.1.2. Traza de rectas y planos con planos de proyección.

B.2.1.3. Relaciones de pertenencia a recta y a plano.

B.2.1.4. Relaciones de paralelismo y perpendicularidad. Intersecciones.

B.2.1.5. Obtención de distancias en verdadera magnitud.

B.2.1.6 Figuras contenidas en planos.

B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.

B.3.1.1. Sistema axonométrico. Proyecciones cilíndrica ortogonal y cilíndrica oblicua.

B.3.1.2 Perspectiva axonométrica isométrica. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.

B.3.1.3 Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos básicos.

B.3.1.4 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.4. Sistema de planos acotados.

B.4.1.1. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.

B.4.1.2. Identificación de elementos para su interpretación en planos.

B.5. Sistema cónico.

B.5.1.1. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema.

B.5.1.2. Perspectiva

cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas.

Bloque C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

C.1. Escalas, normalización y acotación.

C.1.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.

C.1.1.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales: UNE e ISO.

C.1.1.3. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.

C.1.1.4. Normas básicas: elección de vistas necesarias. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.

C.1.1.5. Acotación. Elementos y conceptos básicos.

C.2 Formatos y planos técnicos.

C.2.1.1. Formatos. Doblado de planos.

Bloque D. Sistemas CAD.

D.1. Sistemas CAD. Representaciones 2D.

D.1.1.1. Aplicaciones vectoriales 2D.

D.1.2.1. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

D.2. Sistemas CAD. Representaciones 3D.

D.2.1.1. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.

4.6 SITUACIONES DE APRENDIZAJE

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

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

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

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

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

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

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

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

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.

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

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

En primer lugar, hay que recordar la importancia de observar los procesos de aprendizaje y pautas de trabajo para darles tanta o más importancia que a los resultados finales. Para ello, se procurará disponer de herramientas variadas de evaluación: producciones escritas (documentación de obras y proyectos arquitectónicos, recogida de datos y medidas, etc.), trabajos de taller (bocetos, escalas, mediciones en exterior, replanteos y rediseños), otros trabajos de diversa naturaleza (documentación fotográfica, entrevistas en empresas, hemerotecas, prensa, televisión...). También se recomiendan como instrumentos de evaluación las producciones orales (exposiciones de ejercicios, presentaciones digitales, debates, etc.)

Se proponen además instrumentos para evaluar las producciones y productos finales tanto individuales como colaborativos: memorias de proyecto, planos y despieces, rúbricas, pruebas escritas, proyectos gráficos sujetos a plazos de tiempo, etc.

En lo que respecta a la evaluación, debe ser un proceso bidireccional entre docentes y alumnado y siempre enfocado al objetivo de mejorar el aprendizaje. En primer lugar, es fundamental que el alumnado sepa en todo momento qué se espera de él y cuáles son los objetivos finales del proceso de aprendizaje. Esto le permite tomar parte de su propia evaluación y la de sus compañeros, y construir un aprendizaje cooperativo apoyado en el autoconocimiento y en la reflexión personal. El docente debe ofrecer retroalimentación personalizada, guiar y presentar estrategias positivas para afrontar las dificultades intrínsecas al propio proceso de aprendizaje así como las particulares de cada alumno.

Por otro lado, es necesario que el profesorado evalúe su propio desempeño docente en lo concerniente al diseño y puesta en práctica de las situaciones de aprendizaje como elemento

valioso y esencial de la práctica docente. Para ello, siempre será conveniente tener en cuenta la opinión de los alumnos sobre la propia naturaleza de las situaciones aprendizaje, los recursos y tiempos puestos a su disposición.

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

4.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Primero de Bachillerato

Competencia específica 1.

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

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

Competencia específica 2.

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

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

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

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

Competencia específica 3.

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

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

Criterio 3.3. Definir elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.

Criterio 3.4. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.

Criterio 3.5. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.

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

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, y valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.

Criterio 4.2. Elaborar la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas asociadas.

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

4.8 INDICADORES DE LOGRO. RÚBRICAS

Competencia específica	Criterio de evaluación	Insuficiente (1,2,3,4)	Suficiente (5)	Bien (6)	Notable (7,8)	Sobresaliente (9,10)
1. Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de	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	No analiza, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico no valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y	Analiza con dificultad, 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	Analiza en parte, 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	Analiza, 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	Analiza de manera brillante, 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

formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.	la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	la diversidad cultural, no empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	la diversidad cultural, empleando básicamente el vocabulario específico técnico y artístico.	la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.
	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.	No muestra 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.	Muestra muy poca 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.	Muestra alguna 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.	Muestra bastante 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.	Muestra mucha 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.
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	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	No soluciona gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	Soluciona gráficamente con dificultad cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	Soluciona gráficamente algunos cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	Soluciona gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	Soluciona gráficamente de manera brillante cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

d de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.						
	2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	No traza gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y no muestra interés por la precisión, claridad y limpieza.	Traza con dificultad gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y muestra poco interés por la precisión, claridad y limpieza.	Traza gráficamente algunas construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	Traza gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando bastante interés por la precisión, claridad y limpieza.	Traza muy bien gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando mucho interés por la precisión, claridad y limpieza.
	2.3. Resolver gráficamente tangencias básicas y trazar curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.	No resuelve gráficamente tangencias básicas ni traza curvas aplicando sus propiedades con ninguna actitud de rigor en su ejecución.	Resuelve con dificultad gráficamente tangencias básicas y traza curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.	Resuelve gráficamente algunas tangencias básicas y traza curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.	Resuelve gráficamente tangencias básicas y traza curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.	Resuelve muy bien gráficamente tangencias básicas y traza curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.
	2.4. Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática	No muestra curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática	Muestra poca curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación	Muestra alguna curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación	Muestra curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática	Muestra curiosidad y disfruta por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación

	(lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).	(lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).	matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).	matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).	(lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).	matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).
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 ingeniería 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.	No conoce las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación.	Conoce en parte las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación.	Conoce básicamente las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación.	Conoce las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación.	Conoce con fluidez las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación.
	3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de pertenencia,	No representa en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio, no determinando su relación de pertenencia,	Representa con dificultad en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio, no determinando su relación de	Representa en sistema diédrico algunos elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de pertenencia,	Representa en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y	Representa con fluidez y claridad en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de

	posición y distancia.	posición y distancia.	pertenencia, posición y distancia.	posición y distancia.	distancia.	pertenencia, posición y distancia.
	3.3. Definir elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	No define elementos ni figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos y no valora su importancia como métodos de representación espacial.	Define pocos elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos pero no valora su importancia como métodos de representación espacial.	Define algunos elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	Define elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	Define muy bien elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.
	3.4. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	No representa ni interpreta elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	Representa e interpreta poco elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	Representa e interpreta algunos elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	Representa e interpreta elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	Representa e interpreta muy bien elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.
	3.5. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.	No dibuja elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.	Dibuja muy básicamente elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.	Dibuja algunos elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.	Dibuja elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.	Dibuja brillantemente elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.
	3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	No valora el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	Valora de manera muy básica el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	Valora en parte el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	Valora el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	Valora muy bien el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.
4. Formalizar	4.1. Documentar	No documenta	Documenta de manera	Documenta con	Documenta gráficamente	Documenta muy bien

<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, sin aplicar normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, y no valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.</p>	<p>muy básicamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando con dificultad la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, y valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.</p>	<p>dificultad 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.</p>	<p>e 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.</p>	<p>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.</p>
	<p>4.2. Elaborar la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.</p>	<p>No elabora la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.</p>	<p>Elabora con mucha dificultad la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.</p>	<p>Elabora con alguna dificultad la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.</p>	<p>Elabora la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.</p>	<p>Elabora con rigor y muy bien la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.</p>
<p>5. Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programa</p>	<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas asociadas.</p>	<p>No crea figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas asociadas.</p>	<p>Crea con mucha dificultad figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las</p>	<p>Crea algunas figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas</p>	<p>Crea figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas asociadas.</p>	<p>Crea muy bien figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas asociadas.</p>

<p>s 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.</p>			<p>técnicas asociadas.</p>	<p>asociadas.</p>		
	<p>5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p>No recrea virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p>Recrea con mucha dificultad virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p>Recrea con alguna dificultad virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p>Recrea virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<p>Recrea muy bien virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>

4.9 SABERES BÁSICOS, TEMPORALIZACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL DIBUJO TÉCNICO I PARA 1º DE BACHILLERATO.

TEMPORALIZACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS DE 1º DE BACHILLERATO

BLOQUE A	FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS	
A1	Historia de la geometría	1º trimestre
A2	Trazados fundamentales en el plano	1º trimestre
A3	Relaciones geométricas	1º trimestre
A4	Construcción de formas poligonales	1º trimestre
A5	Tangencias.	1º trimestre
A6	Transformaciones geométricas	1º trimestre
A7	Curvas cónicas	1º trimestre
BLOQUE B	GEOMETRÍA PROYECTIVA	
B1	Fundamentos de la geometría proyectiva	2º trimestre
B2	Sistema diédrico	2º trimestre
B3	Sistema axonométrico y de perspectiva caballera	2º trimestre
B4	Sistema de planos acotados	2º trimestre
B5	Sistema cónico	2º trimestre
BLOQUE C	NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS	
C1	Escalas, normalización y acotación	3º trimestre
C2	Formatos y planos técnicos	3º trimestre
BLOQUE D	SISTEMAS CAD	3º trimestre
D1	Sistemas CAD. Representación 2D	3º trimestre

D2	Sistemas CAD. Representación 3D	3º trimestre
----	---------------------------------	--------------

4.10 CONTENIDOS RELACIONADOS CON LOS SABERES BÁSICOS, TEMPORALIZACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL DIBUJO TÉCNICO II PARA 2º DE BACHILLERATO.

TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS DE 2º DE BACHILLERATO¹

Unidad 1	Trazados fundamentales en el plano	1º trimestre
Unidad 2	Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares	1º trimestre
Unidad 3	Tangencias y enlaces. Inversión	1º trimestre
Unidad 4	Cónicas : Elipse, hipérbola y parábola	1º trimestre
Unidad 5	Curvas técnicas: curvas cíclicas	1º trimestre
Unidad 6	Transformaciones geométricas. Homología y afinidad	1º trimestre
Unidad 7	Sistema diédrico. Intersección de recta con plano, Intersección entre planos	1º trimestre
Unidad 8	Sistema diédrico. Paralelismo, perpendicularidad y distancias	1º trimestre
Unidad 9	Sistema diédrico. Abatimientos, cambios de planos, giros y ángulos	2º trimestre
Unidad 10	Sistema diédrico. Sólidos, secciones y desarrollos	2º trimestre
Unidad 11	Sistema de planos acotados	2º trimestre
Unidad 12	Sistema axonométrico	3º trimestre
Unidad 13	Sistema de perspectiva caballera	3º trimestre
Unidad 14	Sistema cónico de perspectiva lineal. Punto, recta y plano, cuerpos	3º trimestre
Unidad 15	Acotación. Normas generales. Tipos de cotas. Sistemas de	3º trimestre

¹ Este orden se podrá ver alterado en función de las características y a criterios del profesor/a.

	acotación	
--	-----------	--

Unidad didáctica 1: TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Distinguir los elementos geométricos.
2. Conocer los principales signos geométricos.
3. Utilizar el concepto de lugar geométrico a figuras, superficies y cuerpos.
4. Resolver problemas geométricos sencillos sobre segmentos, paralelas, perpendiculares y ángulos.
5. Interpretar el concepto de arco capaz y sus aplicaciones prácticas.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

- Elementos geométricos. Signos geométricos. Lugar geométrico. Mediatriz de un segmento. Clases de ángulos.
- Bisectriz de un ángulo. Arco capaz.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Operaciones con la regla y el compás. Operaciones con segmentos. Trazado de la mediatriz de un segmento.
- Trazado de perpendiculares y paralelas. División de un segmento y de un arco en partes iguales. Construcción de ángulos con las plantillas y el compás. Construcción del arco capaz de un segmento bajo un ángulo dado.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Disposición a incorporar al lenguaje gráfico los elementos y signos geométricos.
- Interés por los conceptos de lugar geométrico y arco capaz y valoración de sus aplicaciones prácticas.
- Aprecio de la importancia que tienen los trazados geométricos sencillos de esta unidad y sus aplicaciones prácticas reales en el dibujo técnico.

ACTIVIDADES

Las actividades normales se centrarán en el dominio razonado de las construcciones geométricas sencillas.

Las actividades de refuerzo se harán aplicando estas construcciones, de forma reiterativa, en planos reales sencillos.

Las actividades de ampliación se basarán en el trazado de figuras poligonales en las que haya que utilizar, a la vez, varios problemas de los estudiados.

CRITERIO DE EVALUACION

Resolver problemas geométricos sencillos en los que intervengan, paralelas, perpendiculares, mediatrices, bisectrices, algún lugar geométrico y arco capaz creando figuras diversas en el plano.

Se pretende comprobar de este modo, si el alumnado es capaz de construir las formas geométricas más elementales y si comprende el alcance potencial de los conceptos de lugar geométrico y arco capaz.

Unidad didáctica 2: Formas poligonales: TRIÁNGULOS, CUADRILATEROS Y POLIGONOS REGULARES CONVEXOS Y ESTRELLADOS

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Conocer las líneas y puntos notables de los triángulos.
2. Utilizar el concepto de arco capaz en la construcción de triángulos y cuadriláteros.
3. Aplicar los procedimientos generales en la construcción de polígonos regulares convexos o estrellados.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

- Líneas y puntos notables de un triángulo. Polígonos regulares convexos y estrellados.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Utilizar métodos indirectos en construir triángulos y cuadriláteros. División de la circunferencia en partes iguales y construcción de polígonos regulares inscritos. Construcción de polígonos regulares estrellados. Construcción de polígonos regulares a partir del lado.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Interés por conocer las propiedades de las líneas y puntos notables del triángulo.
- Curiosidad e interés por investigar sobre las formas poligonales regulares convexas y estrelladas.
- Sensibilidad y gusto por el rigor y por la precisión en el trazado de composiciones gráficas.

ACTIVIDADES

Normales: Construcción de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares utilizando el concepto de arco capaz.

De refuerzo: Reiteración de estas construcciones para triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares.

De ampliación: Construcción de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares cuando en los datos intervienen otros elementos.

CRITERIO DE EVALUACION

Resolver problemas geométricos en los que intervengan triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Crear formas y redes con ellos. Se pretende comprobar de esta forma, si el alumno es capaz de construir formas geométricas elementales.

Unidad didáctica 3: TANGENCIAS Y ENLACES. Inversión. Rectificaciones

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Adquirir y saber aplicar el concepto de "inversión".
2. Resolver casos de tangencias y enlace de líneas sencillas, entre circunferencias y entre recta y circunferencia.
3. Conseguir que el alumno no memorice las construcciones sino que aprenda a deducir "el por qué" de cada caso.
4. Conseguir que el alumno adquiriera la precisión necesaria en este tipo de dibujos, comenzando a mentalizarse de que un plano debe ser un trabajo preciso y rápido.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

- Nociones de inversión. Circunferencias de puntos dobles. Consideraciones sobre tangencias. Puntos de tangencia.
- Enlace de líneas. Rectificaciones.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Resolución de problemas de tangencia sencillos. Trazado de rectas tangentes a circunferencias. Trazado de circunferencias tangentes a circunferencias. Trazado de circunferencias tangentes a rectas y a circunferencias. Trazado de enlaces de líneas en casos prácticos. Determinación gráfica de la rectificación de la circunferencia y de partes de ella.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Valoración de la precisión en este tipo de problemas.
- Interés por determinar los puntos de tangencia.
- Interés por conocer las aplicaciones prácticas de los problemas de tangencia en el dibujo técnico.

ACTIVIDADES

Normales: Resolución de los problemas de tangencia que se proponen en la unidad didáctica.

De refuerzo: Para su mejor comprensión aplicar lo anterior a uniones sencillas de líneas.

De ampliación: Aplicación de los problemas de tangencias en la representación de piezas reales sencillas, tales como juntas, manivelas, volantes, ganchos, etc.

CRITERIOS DE EVALUACION

Diseñar y resolver formas sencillas en las que intervengan problemas de tangencias y enlaces entre rectas, circunferencias o ambas.

Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado conoce y comprende la teoría de la circunferencia y sus aplicaciones en la resolución de tangencias, aplicando el procedimiento más idóneo en cada caso. En la realización de estas tareas, los alumnos y las alumnas deben indicar el proceso seguido, así como señalar todos los puntos del resultado obtenidos, tanto de centros como de tangencia.

Unidad didáctica 4: Curvas cónicas: ELIPSE, HIPÉRBOLA Y PARÁBOLA

OBJETIVOS DIDACTICOS

1. Distinguir la elipse, la hipérbola y la parábola como sección cónica, reconociendo las propiedades que tiene como lugar geométrico.
2. Relacionar los elementos notables de la elipse: centro, vértices, focos, ejes, radios vectores, circunferencia principal, circunferencias focales o directrices, etc.
3. Relacionar los elementos notables de la hipérbola: centro, vértices, focos, ejes, radios vectores, asíntotas, circunferencias principal y focales, etc.
4. Relacionar los elementos notables de parábola, centro, vértice, foco, eje, radios vectores y las circunferencias principal y focal que en este caso son rectas (circunferencias de radio infinito).
5. Adquirir destreza en el trazado de la elipse, la hipérbola y la parábola.
6. Reconocer y distinguir la presencia de las cónicas en la realidad, apreciando la belleza que encierra su geometría y descubrir sus aplicaciones en las distintas ramas de la ciencia y de la tecnología.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

- Definiciones de la elipse y de sus elementos. Diámetros conjugados. Definiciones de la hipérbola y de sus elementos. Asíntotas. Definiciones de la parábola. Elementos y propiedades de la curva.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Construcciones de la elipse por puntos, aplicando su definición y propiedades. Trazado de la tangente a la curva en un punto, desde un punto y paralelas a una dirección. Puntos de intersección de una recta con la curva. Determinación de los ejes a partir de una pareja de diámetros conjugados. Centros de curvatura.
- Construcciones de la hipérbola por puntos. Trazado de las tangentes a la curva en un punto, desde un punto y paralelas a una dirección dada. Determinación de las asíntotas. Puntos de intersección de una recta con la curva. Centros de curvatura.
- Construcción de la parábola por puntos. Trazado de la tangente y de la normal a la curva en un punto de ella. Trazado de las tangentes desde un punto exterior, propio o impropio. Determinación gráfica de los elementos definidores de la curva a partir de unos datos. Puntos de intersección de una recta con la curva. Centro de curvatura en el vértice y en un punto cualquiera.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Disposición a incorporar al lenguaje cotidiano los términos de elipse, focos, distancia focal, ejes etc., usándolos con precisión.
- Disposición a incorporar al lenguaje cotidiano los términos de hipérbola, focos, asíntotas. etc., usándolos con precisión.
- Disposición a incorporar al lenguaje cotidiano los términos de parábola, vértice, foco, eje, directriz, etc, usándolos con precisión.
- Interés por reconocer estas curvas en la naturaleza y en la técnica, apreciando sus valores estéticos y funcionales.

ACTIVIDADES

Normales: Construir las curvas al menos por dos procedimientos y trazado de tangentes a la misma.

De refuerzo: Elegir otros métodos de construcción y hallar los puntos de intersección de una recta a las curvas.

De ampliación: Hallar centros de curvatura, dividir las curvas en partes iguales y hallar los elementos que la definen a partir de diversos datos de la misma.

CRITERIO DE EVALUACION

Construir cualquiera de las curvas a partir de los parámetros que la definen.

De este modo se valora de qué forma los alumnos comprendieron la teoría de estas curvas, de uso tan común en la construcción de elementos industriales, así como la destreza en el uso de los instrumentos de dibujo, en lo relativo a la exactitud y al acabado final.

Unidad didáctica 5: Curvas técnicas: CURVAS CÍCLICAS

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Adquirir destreza en el trazado de las curvas cíclicas de cara a las aplicaciones prácticas que se van a presentar.
2. Conocer la generación de las curvas cíclicas y la forma de obtenerlas por puntos, siguiendo el razonamiento teórico.
3. Reconocer y distinguir la presencia de estas curvas y descubrir sus aplicaciones en las distintas ramas de la ciencia y de la tecnología.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

- Definición de curvas cíclicas. Conocimiento de la forma y de las características de cada una de ellas. Formas de generarse.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Construcción de las cicloides, epicicloides e hipocicloides normal, alargada y acortada. Trazado de tangentes y normales. Construcción de la evolvente de la circunferencia.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Valoración de la utilidad de estas curvas en las aplicaciones prácticas que se presentan.
- Valoración crítica de la precisión en el trazado por medio de plantillas de curvas

ACTIVIDADES

Normales: Construcción de la cicloide, epicicloide e hipocicloide normal.

De refuerzo: Construcción de estas curvas, alargadas y acortadas.

De ampliación: Construcción de la pericicloide y de la evolvente de la circunferencia.

CRITERIO DE EVALUACION

Construir con precisión las diferentes curvas cíclicas a partir de la base y de la ruleta.

De este modo se valora de qué forma los alumnos han comprendido la teoría de las curvas cíclicas y su forma de generación, así como la destreza en el uso de los instrumentos de dibujo, en lo relativo a la exactitud y al acabado final.

Unidad didáctica 6: Transformaciones geométricas: HOMOLOGÍA Y AFINIDAD

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Completar el dominio de las relaciones que ligan a las figuras planas bajo ciertas condiciones.
2. Desarrollar destrezas y habilidades que le permitan al alumno expresar soluciones gráficas claras, sencillas, precisas, objetivas y con sentido de la estética.
3. Aprender a utilizar las diversas técnicas gráficas con el empleo adecuado de instrumentos y materiales, para conseguir una correcta presentación.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

- Concepto de homología. Concepto de afinidad, elementos que intervienen. Datos necesarios que definen la transformación homológica y la transformación afín. Definiciones del eje y de las rectas límites.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Construcción de la figura homóloga de otra partiendo de los datos definidores de la transformación. Transformación homóloga de la circunferencia en elipse, hipérbola o parábola. Construcción de la figura afín de otra. Transformación afín de la elipse en circunferencia.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Interés por conocer las condiciones que ligan las figuras homólogas y las figuras afines.
- Valorar la importancia que tienen estas transformaciones en el estudio de la Geometría Descriptiva y la simplificación que se obtiene al hacer aplicación de las mismas.

ACTIVIDADES

Normales: Hacer aplicación de la homología y de la afinidad a figuras poligonales sencillas.

De refuerzo: Aplicar estas transformaciones a la circunferencia.

De ampliación: Búsqueda de los elementos de la transformación para que a partir de una figura se obtenga otra determinada de antemano.

CRITERIOS DE EVALUACION

Resolver problemas geométricos sencillos en los que intervengan figuras poligonales y la circunferencia y crear formas a partir de ellas utilizando las transformaciones del plano.

Se pretende comprobar de este modo, si el alumnado es capaz de construir las formas geométricas más elementales y si comprende el alcance potencial y la importancia de las transformaciones geométricas en el plano: homología y afinidad.

Unidad didáctica 7: Sistema Diédrico: INTERSECCION ENTRE PLANOS Y DE RECTA CON PLANOS

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Hacer ver al alumno que la Geometría Descriptiva y el Dibujo Técnico están íntimamente unidos, de forma que el dominio de ambos, permite representar y definir completamente sobre un plano, cualquier objeto real u otro que se esté diseñando.
2. Conseguir que el alumno comience a ver en el espacio, incluso sin necesidad de materializarse sobre un plano y que sea capaz, mediante el lenguaje hablado, explicar una operación, un paso o un problema completo.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

- Procedimiento general en el espacio para hallar la intersección de dos planos y de una recta con un plano.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Intersecciones de recta y planos. Intersecciones entre dos planos.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Disposición favorable a incorporar al lenguaje cotidiano términos como, proyección, L.T, bisector, trazas, cota, alejamiento, etc, usándolos con precisión.
- Interés por avanzar en el dominio del espacio.
- Valorar la importancia que tiene el conocimiento riguroso de las posiciones de los elementos geométricos y de su representación.

ACTIVIDADES

Normales: Ejercicios de intersecciones de planos y de rectas con planos.

De refuerzo: Intensificación de las actividades anteriores.

De ampliación: Ejercicios de intersecciones de planos y de rectas con planos de una cierta dificultad.

CRITERIOS DE EVALUACION

Resolver problemas sencillos de intersección de recta con planos y entre planos. Valorar los reflejos y la rapidez de respuesta a preguntas elementales sobre problemas del espacio.

Con este criterio se pretende saber si el alumno ha asimilado, de forma global y con claridad de ideas.

Unidad didáctica 8: Sistema Diédrico: PARALELISMO, PERPENDICULARIDAD Y DISTANCIAS

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Conseguir que el alumno sepa trazar, en posiciones sencillas, la recta o el plano paralelo al elemento dado.
2. Conocer las condiciones de perpendicularidad entre recta y plano y entre plano y recta.
3. Adquirir destreza en la determinación de distancias, refiriéndose éstas a distancias en verdadera magnitud.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

- Condición de paralelismo entre rectas y entre planos. Condición de perpendicularidad entre recta y plano. Esquemas en el espacio para resolver otros problemas de perpendicularidad. Esquemas en el espacio que resuelven los problemas de distancias entre dos puntos, entre punto y plano, punto y recta, dos rectas paralelas y dos planos paralelos.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Resolución gráfica de los problemas de paralelismo, perpendicularidad y distancia, con posiciones sencillas de los elementos geométricos dados.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Disposición favorable para el trazado correcto de esquemas del espacio, hechos a mano alzada que permitan ver las operaciones elementales a realizar para resolver problemas de perpendicularidad y de distancias.
- Valorar la importancia que tiene el conocimiento de las condiciones de paralelismo y de perpendicularidad y su aplicación a la representación de cuerpos y a la resolución de problemas espaciales.

ACTIVIDADES

Normales: Se centrarán en la resolución de ejercicios sobre paralelismo, perpendicularidad y distancias. *De refuerzo:* Cada problema se resolverá primero en el espacio y luego se pasará al Sistema Diédrico. *De ampliación:* Se buscarán posiciones de rectas y de planos en las que por la simple inspección de las proyecciones se pueda deducir que las rectas entre sí o los planos entre sí, son perpendiculares.

CRITERIOS DE EVALUACION

Definir las condiciones de paralelismo y de perpendicularidad y valorar la importancia de hallar la verdadera magnitud de la distancia que existe entre dos elementos dados. Con este criterio se comprueba si el alumno domina los procedimientos generales empleados en problemas de perpendicularidad no simples, es decir, que requieran más de una operación y a su vez si es capaz de hallar la verdadera magnitud de la distancia entre dos elementos.

Unidad didáctica 9: Sistema Diédrico: ABATIMIENTOS, CAMBIOS DE PLANOS, GIROS Y ÁNGULOS

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Dominar los tres métodos que utiliza la Geometría Descriptiva para simplificar problemas o para determinar la verdadera magnitud de segmentos o figuras planas.
2. Dominar el espacio mediante el conocimiento de la teoría de ángulos.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

- Los métodos de la Geometría Descriptiva. Concepto espacial de los abatimientos, cambios de planos y giros.
- Procedimientos generales en el espacio para determinar el ángulo que forman dos elementos.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Abatimiento de un punto y de una recta contenida en un plano. Abatimiento de un plano. Aplicación de los abatimientos a los problemas de verdaderas magnitudes lineales y de figuras planas. Proyecciones de una circunferencia. Nuevas proyecciones de un punto, una recta y un plano al cambiar uno de los planos de proyección. Giro de un punto, de una recta y de un plano. Ángulo de dos rectas. Ángulo de recta y plano. Ángulos de una recta y de un plano con los planos de proyección.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Disposición a incorporar al lenguaje cotidiano los términos: abatimientos, charnela, amplitud, cambio de plano, eje de giro, etc, usándolos con precisión.
- Curiosidad e interés por hallar la verdadera magnitud o forma de cualquier elemento del espacio.

ACTIVIDADES

Normales: Se centrarán en la determinación de verdaderas magnitudes lineales, superficiales y angulares.

De refuerzo: Se desarrollarán las actividades anteriores con elementos en posiciones muy favorables, realizando previamente el esquema del espacio que resuelve el problema.

De ampliación: Se partirá de elementos en posición de oblicuidad respecto a los planos de proyección.

CRITERIOS DE EVALUACION

Aplicar el Sistema Diédrico para la obtención de verdaderas magnitudes empleando alguno de los llamados "métodos" de la geometría descriptiva.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad de los alumnos para elegir el método más adecuado de obtener la verdadera magnitud de un segmento de una figura plana o la amplitud de un ángulo, llegando incluso a saber utilizar los tres métodos en la resolución de un mismo problema.

Unidad didáctica 10: Sistema Diédrico: POLIEDROS REGULARES, PRISMAS, CILINDROS, PIRÁMIDES Y CONOS. SECCIONES, DESARROLLOS, INTERSECCIÓN DE UNA RECTA CON UN CUERPO

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Hacer aplicación de toda la parte instrumental del sistema a la representación de cuerpos, a la determinación de secciones planas y al trazado del desarrollo y de la transformada de una sección.
2. Comprender que todo cuerpo puede descomponerse en cuerpos geométricos, macizos o huecos.
3. Representar mediante croquis acotados, siguiendo las normas convencionales.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

- Conocimiento de los cuerpos geométricos: Poliedros regulares, el prisma, la pirámide, el cono, el cilindro.
- Propiedades métricas más importantes. Concepto de desarrollo de una superficie y transformada de una sección.
- Intersección de una recta con uno de los cuerpos citados.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Representación diédrica, en diversas posiciones, de los cuerpos geométricos estudiados. Determinación de la sección plana de cuerpos. Desarrollos de superficies y transformada de una sección en el desarrollo: aplicaciones a las superficies radiadas: prisma, pirámide, cono y cilindro.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Curiosidad e interés por investigar sobre formas, sobre configuraciones y sobre relaciones geométricas.
- Valoración de la utilidad de los cambios de planos para la determinación de secciones y para el trazado del desarrollo.
- Interés por buscar un proyecto de resolución de problemas sobre cuerpos y superficies, investigando la posibilidad de utilizar varios métodos.

ACTIVIDADES

Normales: Aplicaciones de la teoría de esta unidad a la posición más favorable de cada cuerpo.

De refuerzo: Insistir en el mismo tipo de actividades aplicadas a posiciones particulares o interesantes de cada cuerpo con respecto a los planos.

De ampliación: Hacer aplicación de la homología a la obtención de secciones planas de superficies radiadas.

CRITERIOS DE EVALUACION

Desarrollar y construir un sólido poliédrico o de revolución, a partir de su representación en diédrico, al que se le practicó un corte oblicuo respecto a los planos del sistema.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad de comprensión del espacio, así como el análisis de la forma realizado por el alumno.

Unidad didáctica 11: SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Adquirir el fundamento del sistema para representar la superficie terrestre, auxiliándose de curvas de nivel y de símbolos normalizados para el dibujo topográfico.
2. Comprender que este sistema de planos acotados es un sistema más de la Geometría Descriptiva, definido y reversible, y que por lo tanto permite resolver cualquier tipo de problema en el plano y en el espacio.
3. Adquirir una visión general del dibujo topográfico, representando la superficie terrestre con sus accidentes naturales y artificiales.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

- Sistema de planos acotados. Fundamentos y aplicaciones.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Representación del punto, de la recta y del plano. Intersección de planos: aplicaciones. Superficies topográficas.
- Perfiles. Dibujo topográfico.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Curiosidad e interés por conocer la metodología de este sistema.
- Valoración de la utilidad de este sistema para la confección de planos topográficos.

ACTIVIDADES

Normales: Ejercicios sencillos sobre la representación de los elementos geométricos.

De refuerzo: Aplicación a la intersección de planos y sus aplicaciones y a la determinación de perfiles y explanaciones.

De ampliación: Confección de un pequeño plano topográfico.

CRITERIOS DE EVALUACION

Aplicar el sistema de planos acotados a la representación de perfiles y de explanaciones, así como a la confección de un plano topográfico.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad de los alumnos de aplicar el sistema de planos acotados, uniendo el sistema de representación con la simbología normalizada propia del mismo.

Unidad didáctica 12: SISTEMA AXONOMÉTRICO

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Iniciar al alumno en la representación de cuerpos mediante una perspectiva, es decir, mediante una sola vista en la que aparezcan las tres dimensiones. En este caso, mediante una perspectiva axonométrica.
2. Familiarizar al alumno con la escala isométrica.
3. Adquirir soltura en el trazado de las elipses isométricas.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

- Fundamentos del sistema axonométrico ortogonal. Sistema axonométrico isométrico. Escala isométrica.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Fundamentos del sistema axonométrico ortogonal. Sistema axonométrico isométrico. Escala isométrica.
- Representación del punto. Proyecciones de una recta en las posiciones más sencillas. Representación del plano en las posiciones más sencillas. Trazas de un plano dado por tres puntos. Posiciones relativas de dos rectas. Intersección de planos y de recta y plano. Perspectiva axonométrica isométrica de la circunferencia. Perspectivas sin reducir. Rayado de secciones. Perspectiva axonométrica de cuerpos y ejercicios sobre secciones planas.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Interés por conocer la metodología de este sistema.
- Valoración de la importancia y sencillez que supone la representación de sólidos mediante una perspectiva isométrica.

ACTIVIDADES

Normales: Resolución de problemas sencillos sobre la metodología del sistema.

De refuerzo: Perspectiva isométrica de la circunferencia y de cuerpos geométricos sencillos.

De ampliación: Perspectiva isométrica de cuerpos DIDACTICOS sencillos.

CRITERIOS DE EVALUACION

Analizar el montaje de objetos compuestos de escasa dificultad, utilizando para esto el sistema isométrico y las nociones de acotación ajustadas a este sistema.

Por medio de este criterio se pretende comprobar si los alumnos conocen el sistema, en la doble vertiente de expresión y comprensión. El uso de las perspectivas de estos montajes se hará siguiendo el conocido efecto "explosión", en el que los componentes se mantienen conectados axialmente, aunque lo suficientemente separados como para que la representación de uno no entorpezca la lectura del otro.

Desarrollar y construir un sólido poliédrico o de revolución, a partir de su representación en diédrico, al que se le practicó un corte oblicuo respecto a los planos fundamentales para dibujarlo en axonometría.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad de comprensión del espacio, así como el análisis de la forma realizado por el alumnado.

Unidad didáctica 13: SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Iniciar al alumno en la representación en perspectiva caballera.
2. Aprender a elegir unos datos del sistema con los que obtener perspectivas estéticas, agradables a la vista.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

- Fundamentos del sistema. Datos del sistema. Valores del eje Y. Notaciones. Coeficiente de reducción.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Representación del punto. Coordenadas. Distancia entre dos puntos: diversos casos. Perspectivas de figuras planas. Perspectiva caballera de la circunferencia. Perspectiva de cuerpos geométricos en posiciones sencillas.
- Representación de la esfera.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Interés por conocer la metodología del sistema.
- Valoración de la importancia y sencillez que supone la representación de sólidos mediante una perspectiva caballera.

ACTIVIDADES

Normales: Ejercicios Sobre perspectivas de figuras planas poligonales y de la circunferencia.

De refuerzo: Aplicación a perspectivas de cuerpos geométricos en posiciones sencillas.

De ampliación: Aplicación a perspectivas de piezas sencillas con caras oblicuas y superficies curvas.

CRITERIOS DE EVALUACION

Analizar el montaje de objetos compuestos de escasa dificultad, utilizando para esto la perspectiva caballera y las nociones de acotación ajustadas a este sistema.

Por medio de este criterio se pretende comprobar si los alumnos conocen el sistema, en la doble vertiente de expresión y comprensión. El uso de las perspectivas de estos montajes se hará

siguiendo el conocido efecto "explosión", en el que los componentes se mantienen conectados axialmente, aunque lo suficientemente separados como para que la representación de uno no entorpezca la lectura del otro.

Unidad 14: SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL. Elección de los elementos. Punto, recta y plano. Sólidos

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Iniciar al alumno en la representación en perspectiva cónica, fijando los elementos definidores del sistema.
2. Iniciar al alumno en el trazado de perspectivas cónicas de cuerpos sencillos.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

- Proyección cónica o central. Elementos empleados en la perspectiva cónica. Lo que se debe tener en cuenta en toda perspectiva.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Representación del punto. Proyecciones de una recta en las posiciones más sencillas. Representación del plano en diversas posiciones. Coordenadas de un punto. Escalas. Puntos de medida. Puntos de concurso. Puntos métricos.
- Líneas de escalas. Perspectiva de cuerpos sencillos.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Interés por conocer la metodología del sistema cónico.
- Valoración de la importancia que tiene la elección del punto de vista para obtener perspectivas agradables.

ACTIVIDADES

Normales: Ejercicios sobre perspectivas de figuras planas situadas en el plano geometral o en planos de perfil.

De refuerzo: Aplicación a perspectivas de interiores sencillos.

De ampliación: Ejercicios de perspectivas de cuerpos geométricos sencillos situados en posiciones favorables.

CRITERIOS DE EVALUACION

Analizar la variación de los distintos elementos del sistema cónico en la representación.

Por medio de este criterio, el alumnado demostrará sus conocimientos del sistema cónico, así como de aquellos elementos del sistema en los cuales la variación provoca cambios significativos en la representación.

Unidad 15: ACOTACIÓN. Normas generales. Tipos de cotas. Sistemas de acotación

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Interpretar correctamente los principios generales de representación de cuerpos sobre un plano.
2. Comenzar a acotar "con sentido común" cuerpos sencillos y piezas de dificultad media.
3. Aprender a integrar los conocimientos que el Dibujo Técnico proporciona dentro de los procesos de investigación científicos y tecnológicos.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

- Acotación. Reglas para el acotado.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Procedimientos de acotación. Detalles a tener en cuenta en el proceso de acotación. Inscripción de las cotas.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Valoración de la importancia de una correcta acotación.
- Interés por el estudio previo de la pieza antes de iniciar su acotación.

ACTIVIDADES

En esta unidad temática las actividades normales, de refuerzo y de ampliación se diferenciarán en la dificultad de las

piezas a acotar y en el número de prácticas realizadas.

En todas ellas se motivará al alumno para que cumpla, al menos, las normas siguientes:

- Poner las cotas precisas, es decir, no repetir las y que no falte alguna.
- Situar cada cota en la vista que de mejor idea de la medida.

CRITERIOS DE EVALUACION

Interpretar y representar elementos compuestos sencillos, así como sus componentes, empleando para ello los sistemas de representación y los convencionalismos normalizados.

La finalidad de este criterio es verificar el conocimiento y el manejo de los sistemas de representación, tanto de expresión, como de comprensión, atendiendo a los principios normalizados de representación y a la presentación de documentos técnicos.

4.11 EVALUACIÓN TANTO DE DIBUJO TÉCNICO I COMO DIBUJO TÉCNICO II

4.11.1 FUNCIONES DE LA EVALUACIÓN

Las principales funciones son:

a) Función de orientación. Coincide, en cierto modo, con la intención de la evaluación formativa, es decir, es la función de ir dando claves sobre cómo se desarrolla la actividad docente. Por ello permite ir modificando estrategias y, en último término, volviendo a elaborar todo el currículo.

b) Función de motivación. Para los alumnos la circunstancia de ser evaluados tiene un carácter fuertemente alentador, positivo/negativo, según sea la valoración. Está ampliamente probado que si no hay calificaciones, bien sean parciales o finales, se pierden bastantes factores de motivación.

c) Función de valoración de la Programación Didáctica. Parte fundamental de los procesos de evaluación es la valoración de la actuación del profesor y del diseño de la propia programación didáctica. **Estos controles los realizará el propio Departamento Didáctico, por unidades didácticas o por evaluaciones.**

4.11.2 ELABORACIÓN DE LOS CRITERIOS PARA EVALUAR

Los criterios de evaluación establecen el tipo y grado de aprendizaje que se espera que los alumnos hayan alcanzado con respecto a las capacidades indicadas en los objetivos generales. El nivel de cumplimiento de estos objetivos en relación con los criterios de evaluación fijados no ha de ser medido de forma mecánica, sino con flexibilidad, teniendo en cuenta la situación del alumno, el ciclo educativo en el que se encuentra, y también sus propias características y posibilidades.

Es decir, que, por una lado, deben indicar tipo y grado de aprendizaje y, por otro, se reclama una adecuación de los mismos a las peculiaridades de nivel, del centro y del alumno.

La propuesta oficial de los criterios de evaluación para Dibujo técnico I es la siguiente:

1. *Identificar elementos del dibujo técnico en obras de arte que faciliten el análisis de los aspectos artísticos y técnicos del dibujo.* Con este criterio se intenta conocer si el alumnado capta un concepto del dibujo técnico realmente implicado en el arte, no sólo actual sino de todos los tiempos y esto no sólo como aportación de la geometría al arte, sino también del arte al dibujo técnico.

2. *Resolver problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de los trazados propuestos valorando las distintas fases para su resolución, así como su acabado y presentación.* Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumnado para enfrentarse a problemas de apariencia real, en los que tenga que aplicar, de forma razonada, los distintos trazados geométricos aprendidos, superando bloqueos y aplicando las distintas estrategias de resolución de problemas (figura de análisis, justificación de los pasos, considerar el ejercicio resuelto, etc.).

3. *Realizar dibujos técnicos que, como la interpretación de planos o la elaboración de figuras, precisen de la aplicación de escalas.* Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado comprende y utiliza las relaciones de tamaño entre la realidad a representar y el objeto representado.

4. *Diseñar formas planas en las que sea preciso resolver problemas básicos de tangencias, de rectas con circunferencias o de éstas entre sí.* Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumnado para dibujar formas que incorporen los casos más corrientes de tangencias en representaciones de objetos reales y fácilmente reconocibles.

5. *Diferenciar las posibilidades de comunicación y análisis de los principales sistemas de representación con relación al espectador u observador.* Con este criterio se pretende conocer si el alumnado entiende las finalidades prácticas que persiguen los distintos sistemas de representación, de acuerdo con dos puntos de vista: el de comprensión por quien lo utiliza (emisor) y el de comprensión por parte de quien lo lee (receptor).

Igualmente permitirá al alumnado discernir la utilización de un sistema u otro para la adecuada comunicación de un proyecto.

6. *Dibujar en perspectiva cónica y, preferentemente, a mano alzada formas del entorno desde distintos puntos de vista, analizando gráficamente tanto sus aspectos externos como los internos.* Este criterio permite averiguar el nivel desarrollado por el alumnado en cuanto a la capacidad de

comprender el espacio, así como valorar la destreza lograda en cuanto a la facilidad del trazo y la calidad gráfica del mismo. Por otra parte, este criterio permite evaluar las habilidades conseguidas en el uso de las distintas técnicas gráficas, que pueden ir de las puramente lineales hasta las que requieren el concurso de texturas o de color.

7. Representar en el sistema diédrico piezas, elementos industriales, de construcción u objetos cotidianos sencillos. Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado es capaz de manejar el sistema diédrico, resolviendo ejercicios de obtención de vistas de objetos sencillos de uso cotidiano, incluyendo en los casos necesarios cortes y secciones para aclarar la comprensión de la forma, y valorando la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, acotación y simplificaciones.

8. Representar gráficamente las curvas cónicas, a partir de su definición y de los elementos que la componen. Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumnado para configurar gráficamente una cónica, tanto por la comprensión que de la misma hayan adquirido (definición) como por la destreza lograda en el uso de los instrumentos específicos para configurarla.

9. Aplicar los conocimientos sobre el uso de las principales técnicas gráficas del dibujo técnico, para lograr un buen acabado y una adecuada presentación de los dibujos. Se evaluará con este criterio el grado de destreza y de conocimiento logrado por el alumnado en el empleo de los materiales específicos del dibujo técnico, incluyendo las aportaciones de la informática a través de los sistemas CAD. Además, este criterio hace referencia al correcto acabado y a la adecuada presentación de los trabajos, así como su adecuación al objetivo propuesto.

LA DISTRIBUCIÓN Y DESARROLLO DE ESTOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA CADA UNIDAD DIDÁCTICA ESTAN EN EL APARTADO DE LOS CONTENIDOS

La propuesta oficial de los criterios de evaluación para Dibujo técnico II es la siguiente:

1. Resolver problemas geométricos y valorar el método y el razonamiento de los trazados propuestos, así como su acabado y presentación. Con este criterio se pretende averiguar si el alumnado ha comprendido la naturaleza de las formas geométricas y el alcance de sus transformaciones en el plano para poder, no sólo reproducirlas, sino crear formas inéditas en las que se planteen condicionantes de configuración y tamaño.

2. *Ejecutar dibujos técnicos a distinta escala, bien utilizando una escala gráfica establecida previamente o bien mediante la aplicación de las diferentes escalas normalizadas.* Con la ayuda de este criterio se trata de saber en qué medida el alumnado ha comprendido el fundamento de las escalas, no sólo su concepto abstracto-matemático sino su aplicación a la comprensión de planos técnicos, mapas, diagramas y en general a la lectura de las medidas de información visual proporcionada.

3. *Aplicar el concepto de tangencia a la resolución de problemas técnicos y al correcto acabado del dibujo en la elaboración de enlaces y puntos de contacto.* A través de este criterio se intenta conocer si el alumnado utiliza con fundamento los conceptos geométricos implicados en las tangencias (potencia, inversión, etc.), que les permitan representar formas concretas mediante la resolución de enlaces, logrando un buen nivel medio en la calidad del acabado y razonando el proceso seguido.

4. *Aplicar las curvas cónicas a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición, las tangencias o las intersecciones con una recta. Trazar curvas técnicas a partir de su definición.* La principal intención de este criterio es la de valorar la capacidad del alumnado para configurar gráficamente las cónicas, tanto por la comprensión que de las mismas hayan adquirido como por la destreza lograda en el uso de los instrumentos específicos para configurarlas.

5. *Utilizar el sistema diédrico para la representación de figuras poliédricas o de revolución. Hallar la verdadera forma y magnitud, así como obtener sus desarrollos y secciones.* Con este criterio se quiere valorar el nivel alcanzado por el alumnado en el conocimiento del sistema diédrico, uniendo el sistema de representación con la normalización, referida esta última a las cuestiones básicas sobre acotación, cortes, secciones y roturas.

6. *Realizar la perspectiva de un objeto definido por sus vistas o secciones y viceversa.* A través de este criterio se pretende evaluar si el alumnado ha desarrollado la capacidad de comprender el espacio y ha alcanzado cierta destreza en cuanto a la facilidad del trazado y la calidad gráfica del mismo. Se pretende también con este criterio saber si el alumnado maneja los métodos de manipulación de los sistemas que le permitan un conocimiento más profundo del mundo geométrico y la utilización de la figura y sus propiedades de forma analítica.

7. *Definir un objeto gráficamente por sus vistas fundamentales o su perspectiva, ejecutadas a mano alzada.* Se busca conocer con este criterio si el alumnado ha entendido las finalidades que

se persiguen en la definición de la representación de las formas, desde la comprensión de quien lo utiliza hasta la de quien lo lee o interpreta. Igualmente se podrá comprobar si el alumnado es capaz de discernir la utilización del sistema más idóneo para la comunicación de un proyecto.

8. *Obtener la representación de piezas o elementos industriales o de construcción y valorar la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, cortes, secciones, acotación y simplificación, indicadas en ellas.* A través de este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumnado para analizar las formas complejas, montajes y maclajes, mediante la utilización del sistema diédrico.

9. *Culminar los trabajos de dibujo técnico utilizando los diferentes recursos gráficos para obtener una representación clara, limpia y objetiva y, de este modo, responder al fin propuesto.* Con este criterio se pretende evaluar el grado de destreza desarrollada por el alumnado en el empleo del material específico del dibujo técnico, incluyendo las aportaciones de la informática, y la valoración que hace del correcto acabado y presentación de los trabajos.

LA DISTRIBUCIÓN Y DESARROLLO DE ESTOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA CADA UNIDAD DIDÁCTICA ESTAN EN EL APARTADO DE LOS CONTENIDOS

4.11.3. **¿CÓMO EVALUAR?**

Los modos de obtener la información que queremos del alumno o del grupo puede ser diversa, uno de los modos pudiera ser a través de:

- **Ejercicios prácticos.**

- En cada evaluación será obligatorio la presentación de TODOS los trabajos que se propongan, el profesor tendrá que ir inculcando el sentido de limpieza, precisión en los trazados y correcta aplicación de las normas del Dibujo Técnico.

- Estas láminas serán evaluadas y contarán para la nota de la evaluación en una proporción de un 20%.

- **Ejercicios teóricos - prácticos.**

- En cada trimestre se hará una o dos pruebas teóricas – prácticas sobre las materias explicadas y se ajustaran a lo programado para cada nivel (Dibujo Técnico I o Dibujo Técnico II).

- En cada ejercicio teórico – práctico se reservará un 10% para valorar la limpieza, presentación y la precisión del trazado.

- La recuperación de las evaluaciones se hará en la fecha que determinen los alumnos de acuerdo con el profesor.

- El examen final, de mayo o junio, debe ser un examen que se valore los conocimientos medios del alumno y debe de plantearse de forma equilibrada en cuanto a conocimientos y tiempos de ejecución.

- Para aprobar la asignatura, será necesario tener aprobadas todas las evaluaciones.

- Los alumnos que no aprueben la asignatura en Junio, en el examen de Septiembre, se examinarán de todas las evaluaciones y solamente se tendrá en cuenta lo realizado por el alumno en esta prueba.

4.11.4 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y PROMOCIÓN EN RELACIÓN A LAS COMPETENCIAS

Competencias específicas

		PORCENTAJES EN LA NOTA DE EVALUACIÓN
Conocimientos. Pruebas y exámenes	(1,2,3,4 y 5)	70%
Trabajos de clase	(1,2,3,4 y 5)	20%
Actitud	(1,2,3,4 y 5)	10%
Calificación total		

		PORCENTAJES EN LA NOTA FINAL
1.ª evaluación		33%
2.ª evaluación		33%
3.ª evaluación		33%
Calificación total		

4.11.5 EVALUACIÓN DE ALUMNOS CON EL DIBUJO TÉCNICO PENDIENTE

· El alumno que está matriculado en Dibujo Técnico de 2º de bachillerato y tiene el Dibujo Técnico de 1º no tiene ninguna hora lectiva específica para recuperarlo.

· El profesor que imparta el Dibujo Técnico de 2º asesorará (semanalmente o mensualmente) al alumno para que pueda superar con éxito el examen trimestral que será fijado por el departamento en las fechas que para ello indique la Jefatura de Estudios.

El profesor de cada turno se encargará de los alumnos pendientes de su turno. Por lo cual, las pruebas extraordinarias podrían ser diferentes en cada uno de los turnos.

4.12 ASPECTOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS. MÍNIMOS EXIGIBLES

Hay cuatro horas lectivas a la semana. El desarrollo de cada unidad didáctica será el siguiente:

- Introducción.
- Explicación.
- Aclaraciones en grupo.
- Aclaraciones individuales si algún alumno lo necesitara.
- Problemas de aplicación para resolver por los alumnos en sus casas.
- Cuando sea necesario resolución de estos problemas en clase.

El profesor fomentará los siguientes valores:

- Que el Dibujo Técnico es una herramienta que un Ingeniero o Arquitecto utiliza para expresar ideas y transmitir las a terceras personas, de ahí la necesidad de utilizar “las normas” correctamente.
- Que esta herramienta utilizada tanto por expertos como por profanos, tiene un léxico propio que hay que aprender y utilizar con propiedad.
- Correcto empleo de los materiales. Elección del formato, tipo de papel, tipo de minas, acabado y presentación final.
- Estudio diario de la asignatura para poder superar las evaluaciones sin dificultad.

- Solucionar de una forma lógica y razonada los problemas de geometría plana y geometría descriptiva.

-

Los mínimos exigibles en el Dibujo Técnico 1º y 2º está marcado por:

- La relación con niveles posteriores, el valor propedéutico de la materia es indiscutible para aquellos estudios superiores que requieren un soporte de lenguaje técnico importante, tanto de carácter universitario como los ciclos formativos de grado superior de las distintas familias profesionales y de Artes Plásticas y Diseño.
- La prueba de EBAU, Selectividad o reválida que tienen que superar los alumnos.

4.13 UTILIZACIÓN DE LAS TIC EN EL DIBUJO TÉCNICO

En cuanto a las innovaciones y su implicación didáctica, el hecho de la aparición de una herramienta como el ordenador ha trastocado, sobre todo en el campo profesional, las técnicas de representación y, en consecuencia, las de presentación. Ello implica cambios notables en el concepto tradicional de la materia y en su planteamiento, ya que la facilidad, rapidez y precisión de los trazados obtenidos con ordenador hacen inútiles multitud de operaciones auxiliares, conducentes al buen aspecto y acabado de ciertos trazados (tangentes, cónicas, envolventes, etc.). De este modo, una mejor distribución del tiempo ocupado tradicionalmente en la representación, puede derivarse a la adquisición de los conceptos que facilitan la comprensión sobre qué operaciones o decisiones hay que tomar en cada caso, revalorizar la importancia de los dibujos realizados a mano alzada, como croquis y bocetos, preparatorios de cualquier proyecto técnico y facilitar, mediante al resolución de problemas, el desarrollo del pensamiento abstracto y la visión espacial del alumnado.

- Se pretende iniciar a los alumnos en el uso del Qcad, que es una aplicación de CAD (Computer Aided Design), es decir de Diseño Asistido por Ordenador (DAO), que permite realizar y modificar planos fácilmente.
- QCAD es uno de los programas gráficos que trae la última versión de LINEX. Con su uso se potencia las tecnologías de la información y comunicación entre los alumnos y se enseña al alumno una faceta actual del Dibujo Técnico.
- Se impartirá a los alumnos matriculados en Dibujo Técnico de 1º y de 2º. Durante del curso se impartirán 15 horas lectivas, 5 horas por trimestre.

Menciones honoríficas

Según aparece en la Orden del 9 de diciembre de 2022 por la que se regula la evaluación.

En el Artículo 28, sobre Mención honorífica y matrícula de honor en bachillerato. Establecemos los siguientes criterios para otorgar las menciones honoríficas.

1. *Al final de cada curso se podrá otorgar mención honorífica (ME) en una determinada materia a los alumnos y alumnas que hayan obtenido en la evaluación final una calificación igual o superior a 9 y, además, hayan demostrado un interés especialmente destacable. Dicha mención se consignará en los documentos de evaluación junto a la calificación numérica obtenida y no supondrá alteración de dicha calificación.*

El número de menciones honoríficas otorgadas para cada materia no podrá ser superior a una por cada cinco estudiantes o fracción superior a dos del conjunto del alumnado matriculado en dicha materia.

Además de los aspectos anteriores, se tendrá en cuenta los siguientes criterios:

- Puntualidad en la entrega de trabajos y ejercicios.
- Motivación e interés por la materia.
- la precisión en las pruebas y exámenes, limpieza y pulcritud.

5. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Exposiciones, instalaciones e intervenciones artísticas.

Alumnos 1º, 3º y 4º de ESO. Debido al gran número de alumnado por grupo en 1º y 3º de ESO se hace muy difícil organizar cualquier tipo de actividad en grupo fuera del aula. De cualquier manera, pueden ir surgiendo actividades a lo largo del curso para desarrollarlas fuera del aula o del centro.

Excursiones a museos, salas de cine, Festival de cine Ibérico, programas de TV... y cualquier tipo de exposición temporal sobrevenida de interés para nuestras asignaturas (Madrid, Badajoz, Cáceres, Sevilla...)

Realización y desarrollo de actividades en museos y centros de arte como el (MEIAC, MUBA, Vostell, Reina Sofia...)

Realización y coordinación de concursos y certámenes relacionados con las asignaturas de nuestro departamento, así como labores de jurado en éstos y otros concursos que pudieran programar otros departamentos.

Badajoz. Octubre 2023

UNIDAD DIDÁCTICA: PLATAFORMA DIGITAL EDUCATIVA. CUENTA EDUCAREX.G-SUITE GOOGLE. CLASSROOM

LA PRESENTE UNIDAD DIDÁCTICA IRÁ ADAPTADA EN FUNCIÓN DE LOS DIFERENTES NIVELES EDUCATIVOS QUE SE IMPARTEN EN ESTE DEPARTAMENTO.

PRESENTACIÓN

El objetivo fundamental de esta unidad debe ser dotar a los alumnos de destrezas y capacidades no solo para afrontar las tareas de edición y publicación con utilidades actuales sino también para investigar, auto-aprender e innovar con herramientas y servicios que nacen en el mundo de los dispositivos electrónicos, las aplicaciones de software y los servicios de Internet.

El desarrollo de esta materia consiste en dotar a los alumnos de criterios para el conocimiento y el uso correcto de las herramientas que las nuevas tecnologías ponen a nuestro servicio.

En esta unidad nos adentramos en el mundo de las comunicaciones virtuales y los grandes objetivos que debemos plantearnos al iniciar la unidad son los de dotar a los alumnos de las capacidades para aprovechar los servicios que nos ofrece Internet en esta sociedad de la información y manejarse con soltura y seguridad en las plataformas digitales que hoy forman parte esencial de nuestro entorno social y cultural.

Vivimos en la sociedad del conocimiento y este se transmite hoy en día por medios audiovisuales. Realizar y compartir una fotografía, crear un archivo de audio, editar y publicar un vídeo en la Red son tareas cotidianas que los alumnos realizan frecuentemente pero, ¿realmente conocen los parámetros de imágenes, audios y vídeos que manejan?.

Veremos la producción de documentos multimedia de todo tipo. Utilizando diversas herramientas, aprenderemos los procesos básicos de edición y publicación así como los parámetros técnicos que definen cada producción de fotografías, dibujos, audios y vídeos.

Podemos dividir los contenidos de la unidad en tres bloques: Bloque 1: G-suite de Google, Classroom. Bloque 2: Producción ofimática. Bloque 3: Producción multimedia. , para que los alumnos sean conscientes de los cambios tan rápidos que se han producido en la sociedad mediante el uso de la Red; las comunicaciones virtuales, con las que los alumnos pueden acceder al conocimiento y al intercambio de información sobre sus intereses.

En el bloque 1 abordaremos las utilidades y ventajas, junto con el manejo correcto que ofrece una cuenta educarex vinculada a la G-suite de Google. El alumnado aprenderá a navegar, comunicarse e interactuar a través de esta plataforma con especial atención al uso de la aplicación de gestión educativa Classroom.

Uno de los grandes mitos que existen con la informática y sus estudiantes es que los alumnos por ser de una generación digital dominan todos los aspectos de la informática. Cuando abordamos aspectos como el manejo de los sistemas operativos o el estudio de redes sociales y plataformas

digitales sí veremos unos mayores niveles de conocimientos previos en un alto porcentaje de alumnos.

En el bloque 2 se estudiarán los procesadores de texto y la creación de presentaciones, digitalización y manipulación de imágenes y para empezar y como herramienta imprescindible para llevar a cabo el proceso de enseñanza- aprendizaje dedicaremos la mayor parte de los contenidos de la unidad al mundo de la ofimática en la Red con herramientas como las que ofrece Google.

El objetivo fundamental de esta unidad debe ser dotar a los alumnos de destrezas y capacidades no solo para afrontar las tareas de edición y publicación con utilidades actuales sino también para investigar, auto-aprender e innovar con herramientas y servicios que nacen en el mundo de los dispositivos electrónicos, las aplicaciones de software y los servicios de Internet. Cuando hablamos de producción digital, ya sea de producciones multimedia como de documentos ofimáticos, los conocimientos previos no alcanzan las expectativas y debemos partir de niveles más básicos. Consideramos esta unidad como un inicio importante de la materia por tener un gran peso en el futuro desarrollo profesional del alumno y como preparación a una formación ofimática más intensa.

En esta unidad veremos producción de documentos multimedia. Utilizando diversas herramientas libres y gratuitas aprenderemos los procesos básicos de edición y publicación.

En el bloque 3 de la unidad abordamos la imagen digital. El proceso de captura, el estudio de sus características, el almacenamiento y transmisión así como los formatos de imágenes existentes. La edición de las fotografías digitales para mejorar su calidad y estudiando con herramientas libres y gratuitas como es el caso de GIMP.

OBJETIVOS

- Integrar la información de distintos tipos (textual, numérica y gráfica) para elaborar contenidos propios y publicarlos en la web utilizando servicios de comunicación virtuales.
- Conocer y utilizar mensajería en correo electrónico de cuenta Educarex.
- Navegar e interactuar con fluidez en el entorno de la cuenta Educarex.
- Utilizar los servicios de la G-suite de Google que permiten interactuar con el usuario.
- Desarrollar interés por utilizar Internet no solo como fuente de recursos, sino también como expositor de sus ideas, creaciones e inquietudes.
- Utilizar de manera correcta y adecuada la aplicación de gestión educativa Classroom.
- Recibir y enviar tareas al profesor en Classroom.
- Conocer y manejar con soltura herramientas ofimáticas de escritorio para la creación de documentos de distintos tipos.
- Respetar la propiedad intelectual y fomentar la creación propia de documentos

ofimáticos.

- Fomentar el trabajo colaborativo en documentos ofimáticos obteniendo el mayor rendimiento de las herramientas.
- Reconocer las distintas herramientas en G-suite de Google que nos permiten producir documentos ofimáticos.
- Utilizar periféricos para capturar y digitalizar imágenes, audios y vídeos.
- Buscar y seleccionar recursos disponibles en la Red para incorporarlos a sus propias producciones, valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.
- Conocer las principales características de la fotografía digital.
- Publicar en distintos medios y soportes las creaciones multimedia propias.

BLOQUE 1: G-SUITE GOOGLE. CLASSROOM

Criterios de Evaluación

- Integrar la información de distintos tipos (textual, numérica y gráfica) para elaborar contenidos propios y publicarlos en la web utilizando servicios de comunicac virtuales.
- Utilizar los servicios de la G-suite de Google que permiten interactuar con el usuario.
- Desarrollar interés por utilizar Internet no solo como fuente de recursos, sino también como expositor de sus ideas, creaciones e inquietudes.

PROGRAMACIÓN DE LA UNIDAD

Saberes Básicos	Criterios de evaluación	Indicadores de Logro	Instrumentos de evaluación (actividades LA)	Competencias clave
	1. Acceder al correo electrónico de educarex, recibir y enviar mensajes.	1.1. Accede correctamente a su correo electrónico con cuenta educarex. 1.2. Recibe y envía mensajes adjuntando archivos		CCL CMCCT CAA CD CCEC CSC CSIEE
G-SUITE GOOGLE CLASSROOM Correo electrónico G-suite. Google Classroom Chat Mensajería instantánea Blogs	2. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la Red.	2.1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales.		CCL CMCCT CAA CD CCEC CSC CSIEE
	3. Acceder a G-suite como medio de comunicación, creación y empleo de correo electrónico, chats, videoconferencia, blogs y almacenamiento.	3.1. Accede correctamente a las diferentes aplicaciones que ofrece la G-suite de Google. 3.2. Utiliza Drive como sistema de almacenamiento e intercambio de información.		
	4. Acceder a Classroom como medio de comunicación y gestión educativa, empleando la plataforma digital y sus usos.	4.1. Participa activamente en Classroom con criterios de seguridad, privacidad y con capacidad para su utilización correcta.		
			Accede a Classroom formando parte de una clase con código de acceso. Recibe tareas y se comunica con compañeros de clase y profesores.	CCL CMCCT CD CCSC
Tareas de Classroom. Recibir y enviar tareas.	6. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la intercambiabilidad de documentos y archivos en Classroom..	6.1. Elabora materiales que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma. 6.2. Realiza intercambio de información y archivos en Drive.	Adjunta y envía las actividades y tareas realizadas.	CD CAA CSIEE CSC CD CAA CSIEE CSC

				CD CAA CSIEE CSC
--	--	--	--	---------------------------

Comunicación lingüística (**CCL**); competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (**CMCCT**); competencia digital (**CD**); aprender a aprender (**CAA**); competencias sociales y cívicas (**CSC**); sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (**CSIEE**); conciencia y expresiones culturales (**CCEC**).

INDICADORES DE LOGRO

- Realiza operaciones básicas de almacenamiento.
- Utiliza de manera adecuada y correcta el correo electrónico.
- Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales y con respeto hacia los otros usuarios.
- Conoce las diferentes aplicaciones que ofrece G-suite de Google.
- Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa.
- Intercambia elementos multimedia, imagen y texto en Classroom con el objetivo al que va dirigido.
- Utiliza G-suite de Google y participa activamente en los servicios que ofrece.

BLOQUE 2: PRODUCCIÓN OFIMÁTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Conocer y manejar con soltura herramientas ofimáticas de escritorio para la creación de documentos de distintos tipos.
- Respetar la propiedad intelectual y fomentar la creación propia de documentos ofimáticos.
- Fomentar el trabajo colaborativo en documentos ofimáticos obteniendo el mayor rendimiento de las herramientas.
- Reconocer las distintas herramientas en G-suite de Google que nos permiten producir documentos ofimáticos.

PROGRAMACIÓN DE LA UNIDAD

Saberes Básicos	Criterios de evaluación	Indicadores de Logro	Instrumentos de evaluación (actividades LA)	Competencias clave
<p>PRODUCCIÓN OFIMÁTICA. EL PROCESADOR DE TEXTOS.</p> <p>Formato de documentos Inserción de elementos en el texto Tablas en un documento de texto Herramientas del procesador de textos Finalización del trabajo</p>	<p>1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos de texto y conoce y aplica la terminología y procesos básicos del procesador de textos. 2. Utiliza la aplicación de procesador de texto que ofrece G-suite.Google.</p>	<p>1.1. Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa. 1.2. Conoce y utiliza terminología básica de los procesadores de texto.</p>	<p>Presentación de documento que muestre el uso de las principales herramientas del procesador de textos Libre Office Documentos en G-suite.Google.</p>	<p>CCL CMCCT CD CAA CSC CSIEE CCEC</p>
<p>PRESENTACIONES.</p> <p>Diseño de una presentación Trabajo con plantillas Realizar una presentación Publicación de una presentación</p>	<p>4. Utilizar aplicaciones informáticas de G-suite.Google para la producción de presentaciones multimedia y conoce y aplica la terminología y procesos básicos del programa de presentaciones.</p>	<p>4.1. Elabora y maqueta presentaciones con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa</p>	<p>Realización de una presentación en G-suite.Google.</p>	<p>CCL CD CAA CSIEE CCEC</p>
<p>OFIMÁTICA EN LA RED.</p>	<p>5. Adoptar conductas de interés e innovación utilizando herramientas ofimáticas en la G-suite..</p>	<p>5.1. Elabora documentos ofimáticos sencillos en la G-suite.</p>	<p>Realización de trabajos de ofimática con G-Suite.Google. Gestión de archivos en cuenta educarex.</p>	<p>CMCCT CD CAA CSC</p>

Comunicación lingüística (**CCL**); competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (**CMCCT**); competencia digital (**CD**); aprender a aprender (**CAA**); competencias sociales y cívicas (**CSC**); sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (**CSIEE**); conciencia y expresiones culturales (**CCEC**).

BLOQUE 3 PRODUCCIÓN MULTIMEDIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Utilizar periféricos para capturar y digitalizar imágenes, audios y vídeos.
- Buscar y seleccionar recursos disponibles en la Red para incorporarlos a sus propias producciones, valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.
- Conocer las principales características de la fotografía digital.
- Publicar en distintos medios y soportes las creaciones multimedia propias.

Saberes Básicos	Criterios de evaluación	Indicadores de Logro	Instrumentos de evaluación (actividades LA)	Competencias clave
PRODUCCIÓN MULTIMEDIA IMAGEN DIGITAL. Obtención de la imagen digital Almacenamiento y transmisión de imágenes Características de la imagen digital Formatos y compresión de imágenes Tratamiento de la imagen digital	1. Utilizar aplicaciones informáticas y dispositivos electrónicos para la captura, edición y publicación de imagen digital conociendo las características y formatos que la definen.	1.1. Utiliza dispositivos electrónicos y aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de fotografía digital. 1.2. Elabora contenidos de imagen y desarrolla capacidades para integrarlas en diversas producciones.	Trabajo de retoque digital con Gimp	CCL CMCCT CD CAA CSC CCEC

TEMPORALIZACIÓN

Se dedicará para cada Bloque de la unidad un máximo de 4 sesiones. Una primera sesión para explicación de los contenidos y las otras tres para prácticas y realización de actividades por parte de los alumnos/as.

RECURSOS Y METODOLOGÍA

Estos recursos están concebidos para facilitar la dinámica de aula, para atender a la diversidad, para trabajar las competencias, para completar, ampliar o profundizar en los contenidos de la unidad y para evaluar. Además, están disponibles en diferentes formatos. Son los siguientes:

1. Mapas conceptuales.
2. Tutoriales paso a paso.
3. Vídeo tutoriales.
4. Materiales necesarios para la realización de las prácticas.
5. Programas libres.
6. Selección de enlaces interesantes.
7. Pizarra digital. Apuntes realizados por el profesor.
8. No se utilizará libro de texto.



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
DIBUJO
CURSO 2024/25