

PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE

DIBUJO

IES VALLE DEL ALBERCHE

PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO PARA EL CURSO 2025/2026

ÍNDICE

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| 1. MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO. NIVELES, GRUPOS, MATERIAS Y ASIGNATURAS IMPARTIDAS | 8 |
| 2. MARCO LEGAL APLICABLE | 9 |
| 2.1 EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA (ESO) | 9 |
| 2.2 BACHILLERATO | 9 |
| 3. OBJETIVOS DE LA ETAPA | 10 |
| 3.1 OBJETIVOS DE LA ETAPA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA. | 10 |
| 3.2 OBJETIVOS DE LA ETAPA DE BACHILLERATO | 10 |
| 3.2.1. Vinculación de los objetivos con los descriptores operativos de las competencias clave | 11 |
| 4. PERFIL COMPETENCIAL DE SALIDA, COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS | 15 |
| 5. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA A LOS OBJETIVOS DE ETAPA Y COMPETENCIAS CLAVE. | 26 |
| 5.1 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE EPVA A LOS OBJETIVOS DE ESO | 26 |
| 5.2 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE EPVA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE | 27 |
| 5.3 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE TALLER DE ARTES PLÁSTICAS (TAP) A LOS OBJETIVOS DE ESO | 28 |
| 5.4 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE TAP AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE | 29 |
| 5.5 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA A LOS OBJETIVOS DE ESO | 30 |
| 5.6 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE | 31 |
| 5.7 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE DIBUJO TÉCNICO A LOS OBJETIVOS DEL BACHILLERATO | 32 |
| 5.8 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE DIBUJO TÉCNICO AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE | 33 |

| | |
|--|----|
| 6. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. | 34 |
| 6.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA DE EPVA | 34 |
| 6.2 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA DEL TALLER DE ARTES PLÁSTICAS | 35 |
| 6.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA | 36 |
| 6.4 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA DE DIBUJO TÉCNICO | 37 |
| 7. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL. | 38 |
| 8. METODOLOGÍA | 39 |
| 8.1 PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS | 39 |
| 8.1.1 PRINCIPIOS METODOLÓGICOS | 40 |
| 8.1.2 DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS | 41 |
| 8.1.3 MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR | 41 |
| 9. LIBROS DE TEXTO | 42 |
| 10. USO DE ESPACIOS | 42 |
| 11. ATENCIÓN INDIVIDUALIZADA DEL ALUMNADO | 43 |
| 11.1 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD | 43 |
| 11.2 ALUMNADO CON NECESIDAD ESPECÍFICA DE APOYO EDUCATIVO. ADAPTACIONES | 44 |
| 11.3 PLAN DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN. CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN DE LAS MATERIAS Y DE PENDIENTES | 44 |
| 12. USO DE LAS TIC | 47 |
| 13. FOMENTO DE LA LECTURA | 49 |
| 14. ACTIVIDADES PARA EL FOMENTO DE LA CULTURA EMPRENDEDORA. | 50 |
| 15. PROGRAMA DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES | 51 |
| 16. EVALUACIÓN | 53 |
| 16.1. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE | 53 |
| 16.1.1. RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN | 53 |

| | |
|---|----|
| 16.1.2. ADECUACIÓN DEL MATERIAL DIDÁCTICO | 54 |
| 16.1.3 VALORACIÓN GLOBAL | 56 |
| 16.2. EVALUACIÓN PRÁCTICA DOCENTE | 57 |
| 16.3. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA | 58 |
| 17. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL DEPARTAMENTO | 60 |
| 17.1. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE ESO | 60 |
| 17.1.1. INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN TRIMESTRAL EN ESO | 60 |
| 17.1.2. CÓMPUTO DE LA NOTA FINAL DEL CURSO EN ESO | 61 |
| 17.1.3. VALORACIÓN DE LÁMINAS Y TRABAJOS EN ESO | 62 |
| 17.1.4. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES | 62 |
| 17.1.5. PLAN DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LA MATERIA | 63 |
| 17.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE BACHILLERATO | 64 |
| 17.2.1. INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN TRIMESTRAL EN BACHILLERATO | 64 |
| 17.2.2. CÓMPUTO DE LA NOTA FINAL DEL CURSO EN BACHILLERATO | 65 |
| 17.2.3. VALORACIÓN DE LÁMINAS Y TRABAJOS EN BACHILLERATO | 65 |
| 17.2.4. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES | 65 |
| 18. PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL | 66 |
| 18.A) PROGRAMACIÓN DE 1º DE ESO | 66 |
| 18.1 A) INTRODUCCIÓN 1º DE ESO | 66 |
| 18.2 A) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 1ºESO | 67 |
| 18.2.1. A) MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES (COMP ESPECÍFICAS-COMPETENCIAS CLAVE)1º DE ESO | 69 |
| 18.3 A) CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO Y CONTENIDOS 1ºESO | 71 |
| 18.3.1 A) MAPA CRITERIAL (CRITERIOS-COMPETENCIAS) 1ºESO | 71 |
| 18.3.2 A) DESGLOSE DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN INDICADORES DE LOGRO 1ºESO | 72 |

| | |
|--|----|
| 18.3.3 A) CONTENIDOS 1º DE ESO | 75 |
| 18.4 A) METODOLOGÍA 1ºESO | 77 |
| 18.4.1.A Aprendizaje competencial. | 77 |
| 18.4.2.A Diversidad e inclusión | 78 |
| 18.4.3.A Aprendizaje cooperativo | 78 |
| 18.4.4.A Aprender a pensar. | 79 |
| 18.5 A) UNIDADES DE TRABAJO Y SECUENCIACIÓN 1ºESO | 80 |
| 18.B) PROGRAMACIÓN DE 3º DE ESO | 81 |
| 18.1.B) INTRODUCCIÓN 3º DE ESO | 81 |
| 18.2.B) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EPVA | 82 |
| 18.2.1 B) MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES (COMP ESPECÍFICAS-COMPETENCIAS CLAVE)3ºESO | 83 |
| 18.3 B) CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO Y CONTENIDOS. 3ºESO | 85 |
| 18.3.1 B) MAPA CRITERIAL (CRITERIOS-COMPETENCIAS)3ºESO | 85 |
| 18.3.2 B) DESGLOSE DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN INDICADORES DE LOGRO 3ºESO | 87 |
| 18.3.3 B) CONTENIDOS 3º DE ESO | 91 |
| 18.4 B) METODOLOGÍA 3ºESO | 93 |
| 18.5 B) UNIDADES DE TRABAJO Y SECUENCIACIÓN 3ºESO | 93 |
| 19. PROGRAMACIÓN DE TALLER DE ARTES PLÁSTICAS | 94 |
| 19.A) PROGRAMACIÓN DE 3º DE ESO | 94 |
| 19.1 A) INTRODUCCIÓN 3º DE ESO | 94 |
| 19.2 A) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 3ºESO | 95 |
| 19.2.1. A) MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES (COMP ESPECÍFICAS-COMPETENCIAS CLAVE) 3º DE ESO | 96 |
| 19.3 A) CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO Y CONTENIDOS 3ºESO | 97 |
| 19.3.1 A) MAPA CRITERIAL (CRITERIOS-COMPETENCIAS) 3ºESO | 97 |

| | |
|---|-----|
| 19.3.2 A) DESGLOSE DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN INDICADORES DE LOGRO 3ºESO | 97 |
| 19.3.3 A) CONTENIDOS 3º DE ESO | 101 |
| 19.4 A) METODOLOGÍA 3ºESO | 103 |
| 19.4.1.A Aprendizaje competencial. | 103 |
| 19.4.2.A Diversidad e inclusión | 104 |
| 19.4.3.A Aprendizaje cooperativo | 104 |
| 19.4.4.A Aprender a pensar. | 105 |
| 19.5 A) UNIDADES DE TRABAJO Y SECUENCIACIÓN 3ºESO | 106 |
| 20. PROGRAMACIÓN DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA | 107 |
| 20.A) PROGRAMACIÓN DE 4º DE ESO | 107 |
| 20.1 A) INTRODUCCIÓN 4º DE ESO | 107 |
| 20.2 A) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 4ºESO | 108 |
| 20.3 A) CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO Y CONTENIDOS 4ºESO | 109 |
| 20.3.1 A) MAPA CRITERIAL (CRITERIOS-COMPETENCIAS) 4ºESO | 109 |
| 20.3.3 A) CONTENIDOS 4º DE ESO | 114 |
| 20.4 A) METODOLOGÍA 4ºESO..... | 115 |
| 20.4.1.A Aprendizaje competencial. | 115 |
| 20.4.2.A Diversidad e inclusión | 116 |
| 20.4.3.A Aprendizaje cooperativo | 116 |
| 20.4.4.A Aprender a pensar. | 117 |
| 20.5 A) UNIDADES DE TRABAJO Y SECUENCIACIÓN 4ºESO | 118 |
| 21. PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA DIBUJO TÉCNICO | 119 |
| 21.A) PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I | 119 |
| 21.1 A) INTRODUCCIÓN DIBUJO TÉCNICO | 119 |

| | |
|--|-----|
| 21.2 A) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DIBUJO TÉCNICO | 120 |
| 21.2.1 A) MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES DIBUJO TÉCNICO (COMP ESPECÍFICAS- COMP CLAVE) | 121 |
| 21.3 A) CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO Y CONTENIDOS. DIBUJO TÉCNICO I | 123 |
| 21.3.1 A) MAPA CRITERIAL (CRITERIOS-COMPETENCIAS) DIBUJO TÉCNICO I | 123 |
| 21.3.2 A) DESGLOSE DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN INDICADORES DE LOGRO. DIBUJO TÉCNICO I | 124 |
| 21.3.3 A) CONTENIDOS DIBUJO TÉCNICO I | 127 |
| 21.4 A) METODOLOGÍA | 129 |
| 21.4.1. A Aprendizaje competencial. | 129 |
| 21.4.2. Diversidad e inclusión | 129 |
| 21.4.3. Aprendizaje cooperativo | 130 |
| 21.4.4. Aprender a pensar. | 131 |
| 21.5 A) UNIDADES DE TRABAJO Y SECUENCIACIÓN. DIBUJO TÉCNICO I | 131 |
| 22. PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA DIBUJO TÉCNICO II | 133 |
| 22.1 A) INTRODUCCIÓN DIBUJO TÉCNICO | 133 |
| 22.2 A) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DIBUJO TÉCNICO | 133 |
| 22.2.1 A) MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES DIBUJO TÉCNICO (COMP ESPECÍFICAS- COMP CLAVE) | 135 |
| 22.3 A) CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO Y CONTENIDOS. DIBUJO TÉCNICO II | 136 |
| 22.3.1 A) MAPA CRITERIAL (CRITERIOS-COMPETENCIAS) DIBUJO TÉCNICO II | 136 |
| 22.3.2 A) DESGLOSE DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN INDICADORES DE LOGRO. DIBUJO TÉCNICO II | 137 |
| 22.3.3 A) CONTENIDOS DIBUJO TÉCNICO II | 140 |
| 22.4 A) METODOLOGÍA..... | 141 |
| 22.4.1. A Aprendizaje competencial. | 141 |
| 22.4.2. Diversidad e inclusión | 142 |
| 22.4.3. Aprendizaje cooperativo | 142 |

| | |
|---|-----|
| 22.4.4. Aprender a pensar. | 143 |
| 23. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL DEPARTAMENTO | 144 |
| 23.1. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE BACHILLERATO | 144 |
| 23.1.1. INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN TRIMESTRAL EN BACHILLERATO | 144 |
| 23.1.2. CÓMPUTO DE LA NOTA FINAL DEL CURSO EN BACHILLERATO | 145 |
| 23.1.3. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES | 145 |
| 23.2 A) UNIDADES DE TRABAJO Y SECUENCIACIÓN. DIBUJO TÉCNICO II | 147 |
| 24. ANEXO I | 148 |

1. MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO. NIVELES, GRUPOS, MATERIAS Y ASIGNATURAS IMPARTIDAS

| MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO | | | |
|---|-------------------|------------|--|
| PROFESORAS | NIVEL/GRUPO | Nº ALUMNOS | MATERIA O ASIGNATURA |
| Dña. Violeta López López Profesor de EPVA, Taller de Artes Plásticas y Expresión Artística. | 3º ESO A, 1ºDIVER | 18 | Educación Plástica, Visual y Audiovisual |
| | 3º ESO B | 17 | Educación Plástica, Visual y Audiovisual |
| | 3º ESO C | 15 | Educación Plástica, Visual y Audiovisual |

| | | | |
|---|---------------------|----|--|
| | 3º ESO A, B, C | 6 | Taller de Artes Plásticas |
| | 4º ESO A,B, 2ºDIVER | 9 | Expresión Artística |
| Francisco Menduiña Martín Jefe de departamento y Profesor de EPVA y Dibujo Técnico | 1º ESO A | 22 | Educación Plástica, Visual y Audiovisual |
| | 1º ESO A | 23 | Educación Plástica, Visual y Audiovisual |
| | 1º Bachillerato | 4 | Dibujo Técnico I |
| | 2º Bachillerato | 4 | Dibujo Técnico II |

2. MARCO LEGAL APLICABLE

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, tras su modificación por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, establece en el artículo 6.3 que el Gobierno fijará, en relación con los objetivos, competencias, contenidos y criterios de evaluación, los aspectos básicos del currículo, que constituyen las enseñanzas mínimas.

2.1 EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA (ESO)

Mediante Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, en cuyo artículo 13.3 determina que las administraciones educativas establecerán, conforme a lo dispuesto en este real decreto, el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

2.2 BACHILLERATO

Mediante Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, en cuyo artículo 18.3 determina que las administraciones educativas establecerán, conforme a lo dispuesto en este real decreto, el currículo del Bachillerato

3. OBJETIVOS DE LA ETAPA

3.1 OBJETIVOS DE LA ETAPA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.

Los objetivos de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León son los establecidos en el artículo 23 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo y en el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, y además los siguientes:

- a) Conocer, analizar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.
- b) Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y oportunidad de desarrollo para el medio rural, protegiéndolo, y apreciando su valor y diversidad.
- c) Reconocer y valorar el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León indagando sobre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología y su valor en la transformación y mejora de su sociedad, de manera que fomente la iniciativa en investigaciones, responsabilidad, cuidado y respeto por el entorno.

3.2 OBJETIVOS DE LA ETAPA DE BACHILLERATO

Los objetivos del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León son los establecidos en el artículo 33 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo y en el artículo 7 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, y además los siguientes:

- a) Investigar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.
- b) Reconocer el patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y oportunidad de desarrollo para el medio rural, protegiéndolo y mejorándolo, y apreciando su valor y diversidad.
- c) Reconocer y valorar el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León indagando sobre los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología y su valor en la transformación, mejora y evolución de su sociedad, de manera que fomente la investigación, eficiencia, responsabilidad, cuidado y respeto por el entorno.

3.2.1. Vinculación de los objetivos con los descriptores operativos de las competencias clave

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

| | CCL | | | | | CP | | | STEM | | | | | CD | | | | | CPSAA | | | | | CC | | | | CE | | | CCEC | | | |
|--------------------------|------|------|------|------|------|-----|-----|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-----|-----|-----|-----|-----|--------|--------|--------|--------|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-------|-------|-------|
| | CCL1 | CCL2 | CCL3 | CCL4 | CCL5 | CP1 | CP2 | CP3 | STEM1 | STEM2 | STEM3 | STEM4 | STEM5 | CD1 | CD2 | CD3 | CD4 | CD5 | CPSAA1 | CPSAA2 | CPSAA3 | CPSAA4 | CPSAA5 | CC1 | CC2 | CC3 | CC4 | CE1 | CE2 | CE3 | CCEC1 | CCEC2 | CCEC3 | CCEC4 |
| Competencia Específica 1 | ✓ | | | | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | ✓ | ✓ | | | | | | | ✓ | ✓ | | |
| Competencia Específica 2 | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | |
| Competencia Específica 3 | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | |
| Competencia Específica 4 | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | | | |
| Competencia Específica 5 | | ✓ | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | ✓ | | |
| Competencia Específica 6 | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | | | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | |
| Competencia Específica 7 | | ✓ | ✓ | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | ✓ | | |
| Competencia Específica 8 | ✓ | | | | | | | | | ✓ | | | | ✓ | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ | |

Expresión Artística

| | CCL | | | | | CP | | | STEM | | | | | CD | | | | | CPSAA | | | | | CC | | | | CE | | | CCEC | | | |
|--------------------------|------|------|------|------|------|-----|-----|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-----|-----|-----|-----|-----|--------|--------|--------|--------|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-------|-------|-------|
| | CCL1 | CCL2 | CCL3 | CCL4 | CCL5 | CP1 | CP2 | CP3 | STEM1 | STEM2 | STEM3 | STEM4 | STEM5 | CD1 | CD2 | CD3 | CD4 | CD5 | CPSAA1 | CPSAA2 | CPSAA3 | CPSAA4 | CPSAA5 | CC1 | CC2 | CC3 | CC4 | CE1 | CE2 | CE3 | CCEC1 | CCEC2 | CCEC3 | CCEC4 |
| Competencia Específica 1 | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | ✓ | | | ✓ | | | | | | | ✓ | ✓ | | |
| Competencia Específica 2 | | | | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | ✓ |
| Competencia Específica 3 | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | ✓ |
| Competencia Específica 4 | ✓ | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | ✓ | ✓ | | | | ✓ | | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | ✓ | | | | ✓ | ✓ |

Dibujo Técnico

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

4. PERFIL COMPETENCIAL DE SALIDA, COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS

El Perfil de salida identifica el nivel de desarrollo de cada competencia clave que el alumnado debe lograr al finalizar la enseñanza básica, concretando los principios y los fines del sistema educativo referidos a este periodo. Se trata del elemento angular de todo el currículo, sobre el que convergen los objetivos de las etapas de educación primaria y de educación secundaria obligatoria, además de ser el referente último de la evaluación de los aprendizajes del alumnado.

Si bien la Recomendación se refiere al aprendizaje permanente, que debe producirse a lo largo de toda la vida, el Perfil de salida remite al momento preciso del final de la enseñanza básica. Del mismo modo, y dado que las competencias clave se adquieren necesariamente de forma secuencial y progresiva a lo largo de toda la vida, resulta necesario adecuar las mismas a ese otro momento del desarrollo personal, social y formativo

del alumnado que supone el final del Bachillerato. Consecuentemente, aquí se definen para cada una de las competencias clave un conjunto de descriptores operativos, que dan continuidad, profundizan y amplían los niveles de desempeño previstos al final de la enseñanza básica, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de esta etapa postobligatoria.

Este perfil se identifica a partir de una serie de descriptores operativos que concretan y contextualizan la adquisición de cada una de las competencias clave en el ámbito escolar y en el proceso de desarrollo personal, social y formativo del alumnado.

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)

La competencia en comunicación lingüística es la habilidad de identificar, comprender, expresar, crear e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral (escuchar y hablar), escrita (leer y escribir) o signada, mediante materiales visuales, sonoros o de audio y digitales en las distintas disciplinas y contextos. Esto implica interactuar eficazmente con otras personas, de manera respetuosa, ética, adecuada y creativa en todos los posibles ámbitos y contextos sociales y culturales, tales como la educación y la formación, la vida privada, el ocio o la vida profesional.

| <i>Descriptorios operativos Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...</i> | Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna... |
|--|---|
| 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. | CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales. |
| CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento. | CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento. |
| CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual. | CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual. |
| CCL4. Lee con autonomía obras 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. | CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto sociohistórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural. |
| CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando 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 y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación. |

COMPETENCIA PLURILINGÜE (CP)

La competencia en comunicación plurilingüe es la habilidad de utilizar distintas lenguas de forma adecuada y efectiva para el aprendizaje y la comunicación. En líneas generales, comparte las principales capacidades de la competencia en comunicación

lingüística, es decir, identificar, comprender, expresar, crear e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral, escrita y signada en diversos contextos sociales y culturales de acuerdo con los deseos o las necesidades

de cada cual.

Además, esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales. También implica 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(s) lengua(s) materna(s), así como 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.

| <i>Descriptorios operativos</i> Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... | Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna... |
|--|---|
| 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. | CP1. Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional. |
| CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual. | CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz. |
| CP3. Conoce, 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. | CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión |

| | |
|--|---|
| | mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social. |
|--|---|

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM)

De sus siglas en inglés “Science, Technology, Engineering & Mathematics”, la competencia STEM integra la comprensión del mundo, junto a los cambios causados por la actividad humana, utilizando el pensamiento y la representación matemática, los métodos científicos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno a partir de la responsabilidad de cada individuo como ciudadano.

Así, la competencia matemática es la habilidad de desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos, junto a sus herramientas de pensamiento y representación, al objeto de describir, interpretar y predecir distintos fenómenos que permitan resolver problemas en situaciones cotidianas.

La competencia en ciencia es la habilidad de comprender y explicar el mundo natural y social utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación, la experimentación y la contrastación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para así poder interpretar, conservar y mejorar 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 en respuesta a lo que se percibe como deseos o necesidades humanos en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

| <i>Descriptorios operativos</i> Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... | Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna... |
|---|--|
| 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. | STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario. |
| STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar 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 | STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la |

| | |
|---|--|
| indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia. | observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados. |
| STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, 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. | STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad. |
| STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de 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. | STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos. |
| STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable. | STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global. |

COMPETENCIA DIGITAL (CD)

La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, seguro, crítico, saludable, sostenible y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, en 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 alfabetización 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 propiedad intelectual, la privacidad, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

| <i>Descriptorios operativos</i> Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... | Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna... |
|---|--|
| 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. | CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente. |
| CD2. 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. | CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento. |
| CD3. 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. | CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva. |
| CD4. 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 | CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.. |

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

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA)

La competencia personal, social y de aprender a aprender es la habilidad de reflexionar sobre uno mismo, gestionar el tiempo y la información eficazmente, colaborar con otros de forma constructiva, mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje y la carrera propios. Incluye la habilidad de hacer frente a la incertidumbre y la complejidad, adaptarse a los cambios, iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje, contribuir al propio bienestar físico y emocional, conservar la salud física y mental, y ser capaz de llevar una vida saludable y orientada al futuro, expresar empatía y gestionar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

| <i>Descriptorios operativos</i> Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna... | Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna... |
|--|---|
| 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. | CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje. |
| | CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida. |
| CPSAA2. 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. | CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable. |
| CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, | CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia. |

| | |
|--|---|
| distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas. | CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos. |
| CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes. | CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes. |
| CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento. | CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía. |

COMPETENCIA CIUDADANA (CC)

La competencia ciudadana es la habilidad de actuar como ciudadanos responsables y participar plenamente de forma responsable y constructiva en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y fenómenos básicos relativos al individuo, a la organización del trabajo, a las estructuras sociales, económicas, culturales, jurídicas y políticas, así como al conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso con la sostenibilidad, en especial con el cambio demográfico y climático en el contexto mundial.

| <i>Descriptorios operativos Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...</i> | Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna... |
|---|--|
| 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. | CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con los demás y con el entorno. |

| | |
|--|---|
| <p>CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución Española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.</p> | <p>CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.</p> |
| <p>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.</p> | <p>CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.</p> |
| <p>CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.</p> | <p>CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.</p> |

COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE)

La competencia emprendedora es la habilidad de la persona para actuar con arreglo a oportunidades e ideas que aparecen en diferentes contextos, y transformarlas en actividades personales, sociales y profesionales que generen resultados de valor para otros. Se basa en la innovación, la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, en tomar la iniciativa, la perseverancia, la asunción de riesgos y la habilidad de trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa en la planificación y gestión de proyectos de valor financiero, social o cultural adoptando planteamientos éticos.

| <i>Descriptorios operativos Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...</i> | Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna... |
|---|---|
| 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. | CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora. |
| CE2. Evalúa 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. | CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor. |
| CE3. 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. | CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender. |

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES (CCEC)

La competencia en conciencia y expresión culturales implica comprender y respetar diferentes formas en que las ideas, las emociones y el significado se expresan de forma creativa y se comunican en las distintas culturas, así como a través de una serie de artes y otras manifestaciones culturales. Implica esforzarse por comprender, desarrollar y expresar las ideas propias y un sentido de pertenencia a la sociedad o de desempeñar una función en esta en distintas formas y contextos.

| <i>Descriptorios operativos Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...</i> | Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna... |
|---|--|
| 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. | CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad. |
| CCEC2. 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. | CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan |
| CCEC3. 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. | CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística. |
| | CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación. |
| CCEC4. 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. | CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición. |
| . | CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, |

| | |
|--|--|
| | corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen. |
|--|--|

5. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA A LOS OBJETIVOS DE ETAPA Y COMPETENCIAS CLAVE.

5.1 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE EPVA A LOS OBJETIVOS DE ESO

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

Desarrolla la creatividad y fomenta mediante el trabajo en equipo, actitudes de tolerancia, cooperación y solidaridad entre las personas y grupos.

A través del conocimiento de diversas manifestaciones culturales se fomentan actitudes de respeto por la igualdad de derechos, y de rechazo a los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

La formación en las artes plásticas fomenta el conocimiento histórico y cultural como desarrollo y fomento de la facultad de valorar, de entender, de analizar, de interpretar y de gozar.

La llegada de medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, por este motivo desde la materia se desarrollan las competencias tecnológicas básicas facilitando la indispensable alfabetización del alumnado en este campo.

Igualmente, utilizar el lenguaje plástico proporcionará al alumnado las herramientas necesarias para representar emociones y sentimientos, así como vivencias e ideas, contribuyendo a mejorar la comunicación y a valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con el consumo y el impacto del ser humano en el medio ambiente, para adoptar actitudes responsables.

Por último, destacar que a través del acercamiento a producciones plásticas, visuales y audiovisuales como patrimonio cultural y artístico, así como la utilización del lenguaje visual como forma de comunicación, la indagación el proceso creativo se contribuye a apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

5.2 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE EPVA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

Competencia en comunicación lingüística CCL

Esta competencia se desarrollará cuando el alumnado maneje el vocabulario propio de la materia, realice lecturas objetivas y subjetivas de imágenes, describa el proceso de creación, argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas de una obra artística. Es una competencia ampliamente desarrollada mediante el uso de pictogramas, logotipos, anagramas y marcas.

Competencia plurilingüe CP

Se reforzará en esta materia a través del conocimiento de los distintos lenguajes plásticos, cuyo poder de transmisión es universal al no tener barreras idiomáticas, siendo accesible a toda la población, independientemente de su ubicación geográfica, idioma y grupo social o cultural.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería STEM

Los procedimientos relacionados con el método científico ayudan a desarrollar esta competencia. La geometría plana, la perspectiva y la representación objetiva de las formas permiten la utilización de las proporciones, dimensiones, relaciones, posiciones y transformaciones.

Competencia digital CD

Esta materia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital. Favorece que el alumnado mejore sus posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos.

Competencia personal, social y aprender a aprender CPSAA

Procesos como la reflexión y la experimentación artística, la planificación de los procesos creativos ajustados a unos objetivos finales y la evaluación de los resultados obtenidos, aceptando los aciertos y errores como instrumento de mejora, contribuyen al desarrollo de esta competencia.

Competencia ciudadana CC

La creación y producción artística supone la adquisición de habilidades sociales y el fomento de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y de comprensión, respetando los valores y la personalidad de los demás, así como la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación.

Competencia emprendedora CE

Esta materia ayuda a la adquisición de esta competencia, en la medida en que todos los procesos de creación artística suponen convertir una idea en una obra.

Para el desarrollo de la competencia es necesario potenciar en el alumnado las capacidades de análisis, planificación, organización, resolución de problemas, evaluación y autoevaluación.

Competencia en conciencia y expresión culturales CCEC

El desarrollo de la materia implica conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente, con actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estilos y tendencias de los distintos periodos, así como utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos, contribuyendo de esta forma a su conservación.

5.3 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE TALLER DE ARTES PLÁSTICAS (TAP) A LOS OBJETIVOS DE ESO

La materia Taller de Artes Plásticas permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

Es una materia de carácter eminentemente práctico, necesitando un soporte teórico, que debe proporcionar al alumnado los conocimientos básicos de distintos materiales, así como el manejo de diferentes técnicas gráfico-plásticas con los que se puede trabajar.

Esta práctica de técnicas y materiales les permitirá representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas de todo tipo, con la intención de expresarse y comunicar, sin miedo a experimentar, a probar, valorando el proceso tanto como el resultado final, contribuyendo con ello a la mejora de la autoestima y a valorar la creatividad, la cooperación, la tolerancia y la solidaridad, disfrutando del aprendizaje y los resultados obtenidos.

Contribuye al desarrollo de todas las competencias, ya que, aunque es una materia artística, para poder adquirir los objetivos el alumnado tiene que incorporar unos contenidos y métodos que pertenecen tanto a la cultura científico-técnica como a la humanística.

La materia Taller de las Artes Plásticas también ayudará al alumnado a entender a través de las técnicas estudiadas y su evolución cómo ha cambiado el mundo para participar del progreso social, de los cambios futuros que ellos mismos propiciarán, asumiendo los cambios tecnológicos con espíritu emprendedor, iniciativa, flexibilidad y creatividad.

Los alumnos, gracias al uso de softwares específicos, realizarán sus propias creaciones, alcanzando nuevas habilidades y destrezas, así como motivación y ganas de aprender por sí mismos.

5.4 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE TAP AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

La materia Taller de Artes Plásticas contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

Competencia en comunicación lingüística

Se potenciará a través de la interrelación entre la imagen y el texto en diferentes formas de expresión, como ilustración o diseño gráfico.

Competencia plurilingüe

Se potenciará con desarrollo simultáneo a la anterior, favoreciendo a través del diseño o la ilustración el desarrollar sus habilidades lingüísticas y necesitando el idioma para la búsqueda de información en internet. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

Se ven potenciadas por los métodos científicos que el alumnado deberá utilizar para llevar a término los distintos proyectos. Estas pueden ser relativas a la aplicación de la geometría para la creación de formas planas o al análisis espacial para trabajar formas en el espacio y al conocimiento de sistemas tecnológicos.

Competencia digital

Es imprescindible como medio de búsqueda y ampliación de la información, y por el uso de software específico de diseño, favoreciendo la adquisición de habilidades y destrezas, además de una actitud crítica en la creación y utilización de contenido, privacidad y seguridad dentro de la legalidad, fomentando el desarrollo sostenible y cuidado del medio ambiente.

Competencia personal, social y aprender a aprender

Se reforzará a través de la práctica de nuevas técnicas que requieren de una constancia para su dominio, por lo que la experimentación para buscar resultados óptimos les ayudará a reforzar su personalidad y su deseo de superación, y a trabajar en equipo cuando los proyectos lo requieran.

Competencia ciudadana

Se enriquecerá trabajando los proyectos de manera que permita desarrollar habilidades, conocimientos y disposiciones que contribuyan activamente a la tolerancia, la pluralidad de ideas para cultivar la cooperación y respetar las diferencias.

Competencia emprendedora

Se fomentará al potenciar que los estudiantes trabajen con autonomía e iniciativa personal al tener que barajar posibilidades y encontrar soluciones diversas, originales e innovadoras, en un contexto de incertidumbre.

Competencia en conciencia y expresión culturales

Se trabajará continuamente con el planteamiento del taller para la experimentación de diferentes técnicas de creación de imágenes, que llevan al alumnado a expresarse mediante imágenes de todo tipo con actitud abierta y respetuosa, como fuente de enriquecimiento y disfrute personal.

5.5 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA A LOS OBJETIVOS DE ESO

La materia Expresión Artística permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

La contribución de la materia Expresión Artística al logro de los objetivos de la etapa se significa y se entiende en términos de creatividad, fomento de la interdisciplinariedad, la experimentación y en una formación en técnicas artísticas muy completa.

Se pone de relieve el marcado interés por el proceso más allá de la obra terminada, proceso que cultivará en el alumnado el deseo por la investigación, la indagación y la experimentación a través de técnicas que le posibiliten crear su propio lenguaje con el que expresar sus emociones e ideas.

La Expresión Artística ayudará al alumnado a entender mejor la realidad que le rodea, a realizar un análisis con sentido crítico y a desarrollar un espíritu emprendedor con el que afrontar diversas situaciones con el fin de abordar diferentes retos.

Se entiende el cariz interdisciplinar por la interconexión existente en los conocimientos que están presentes en muchas materias a lo largo de la etapa. Le ayudará a conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute, además de considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.

Asimismo, dará a conocer básicamente las técnicas artísticas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos y la utilización de sus códigos para expresarse con iniciativa, imaginación y creatividad, además de ayudar a valorar los contextos contemporáneos de producción artística.

Todo ello contribuirá a consolidar una confianza en sí mismo reforzando la idea del individuo creador, capaz de transformar la realidad a través de la estética, pero también de la ética.

5.6 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

La materia Expresión Artística contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

Competencia en comunicación lingüística

Se introduce en esta materia para que el alumnado sepa expresar con coherencia, de forma oral y escrita, procesos y contenidos que le permita interacciones comunicativas con actitud reflexiva y crítica.

Competencia plurilingüe

En la actualidad es muy común que la terminología en los estilos y técnicas artísticas se expresen en diferentes idiomas. Su uso eficaz ampliará el repertorio lingüístico para una transferencia comunicativa completa.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

Permitirá plantear interrogantes e hipótesis a través de la experimentación y la indagación en los procesos creativos con los que elaborar y evaluar producciones propias o en grupo.

Competencia digital

Es de vital importancia en el desarrollo de destrezas básicas la utilización de herramientas digitales y fuentes de información fidedignas que sirvan para adquirir conocimientos con sentido crítico en los diferentes procesos de creación artística en los que sea vea inmerso.

Competencia personal, social y aprender a aprender

La regulación de las emociones y el fortalecimiento de la motivación son aspectos indispensables para la gestión de los retos. Indispensable también asumir la importancia de los diferentes enfoques y perspectivas que incorpora el resto del alumnado para la obtención de aprendizajes y conclusiones relevante.

Competencia ciudadana

En todo proceso de enseñanza-aprendizaje es importante detenerse en la contribución de las responsabilidades que, en este caso el alumnado, debe de asumir en materia de deberes y derechos, en la práctica de la tolerancia y la solidaridad entre personas y grupos, más cuando uno de los rasgos que caracterizan a esta materia es la de la práctica en grupo, la de los proyectos colaborativos, la de la escucha activa, el diálogo y la reflexión de ideas.

Competencia emprendedora

El desarrollo de las destrezas irá supeditado al descubrimiento de nuevas oportunidades utilizando los conocimientos específicos que permitan generar producciones obtenidas por medio de la confianza.

Competencia en conciencia y expresión culturales

La práctica artística introduce al alumnado en un verdadero proceso de indagación en el desarrollo de sus habilidades manuales, al mismo tiempo que introduce la relación cerebro-mano que se fortalecerá a medida que se desarrollen y consoliden los hábitos con la disciplina y trabajo necesarios para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y desarrollo personal. Este permanente desarrollo, cognitivo y emocional, conducirá a un fortalecimiento de la sensibilidad hacia la apreciación de la creación y la comprensión de los lenguajes de las distintas manifestaciones artísticas para su valoración, respeto y conservación.

5.7 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE DIBUJO TÉCNICO A LOS OBJETIVOS DEL BACHILLERATO

La materia Dibujo Técnico permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de bachillerato, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

Es un medio a través del cual la ciencia de la geometría consigue dar respuesta a multitud de interrogantes permitiendo al alumnado plantearse por sí mismo problemas y soluciones, favoreciendo el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor y el sentido crítico.

En la actualidad, el dibujo técnico entendido como lenguaje gráfico se ha convertido en uno de los medios de expresión y comunicación convencional más importantes en los campos del diseño la arquitectura, la ingeniería y la construcción, por lo que se hace necesario fomentar actitudes de tolerancia y respeto por las iniciativas ajenas, y de rechazo a estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

En este currículo se incide en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y ayuda a la creación de obras y proyectos, en su doble función, tanto transmisoras como generadoras de información y conocimiento. En la actualidad se van creando nuevos programas de diseño y dibujo que facilitan el proceso de creación junto a las herramientas tradicionales.

A través de la percepción, análisis e interpretación crítica de las formas del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos, y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo así su respeto, conservación y mejora.

La realización de diseños y presentación de proyectos técnicos implica la participación activa e inclusiva, la tolerancia y la cooperación potenciando el trabajo en equipo, mejorando el entorno personal y social.

5.8 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE DIBUJO TÉCNICO AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

La materia Dibujo Técnico contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave en el bachillerato en la siguiente medida:

Competencia en comunicación lingüística CCL

Se reforzará en esta materia a través del uso del lenguaje gráfico, cuyo poder de transmisión es universal al estar normalizado. Esta competencia se incrementará cuando el alumnado consiga manejar el vocabulario propio de la materia, describa los procesos de creación, las aplicaciones de las distintas construcciones geométricas, los elementos de los sistemas de representación; así como cuando argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas.

Competencia plurilingüe CP

Tan importante como resolver problemas es compartir los resultados con personas de diferentes lenguas y culturas por eso la respuesta a esa necesidad de comunicación es la utilización del dibujo técnico como un lenguaje universal.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería STEM

La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico abordados desde dibujo técnico ayudan al desarrollo de esta competencia. Esta materia exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con la formulación de hipótesis, la observación, la reflexión, el análisis y la extracción de conclusiones. Todo ello implica realizar proyectos, optimizar recursos, valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos. La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, también contribuye a su adquisición.

Competencia digital CD

El dominio de aplicaciones informáticas es básico en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por eso es necesario dotar al alumno de habilidades y destrezas en programas informáticos de diseño vectorial en 2D y modelado en 3D, exigiendo un uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

Competencia personal, social y aprender a aprender CPSAA

El carácter práctico favorece el aprendizaje autónomo a través de actividades en las que el alumno debe comprender principios y fundamentos, aplicándolos y relacionándolos con otros contenidos. La resolución de problemas conlleva a reflexiones y toma de decisiones que contribuyen a un aprendizaje más efectivo. Las diversas representaciones gráficas y sus aplicaciones se concretan mediante estrategias de planificación, de retroalimentación y evaluación del proceso y resultados obtenidos.

Competencia ciudadana CC

La expresión y creación en el dibujo técnico estimulan el trabajo en equipo y proporcionan situaciones donde se propicia el respeto, la convivencia, la tolerancia y la cooperación. La aceptación de las producciones ajenas y la valoración de las diferentes formas de responder al mundo y de entenderlo a través de la expresión gráfica, en las diferentes culturas y entre diferentes personas, son valores que se desarrollan en esta materia y que colaboran en la adquisición de esta

competencia.

Competencia emprendedora CE

La resolución de problemas y proyectos cooperativos o individuales, contribuyen a la adquisición de capacidades propias de esta competencia que permiten transformar las ideas en actos. Se favorecen las capacidades para gestionar los proyectos, pero a la vez, se posibilita el pensamiento creativo, divergente e innovador. Las representaciones gráficas y la resolución de problemas deben responder a objetivos planificados dentro de un contexto cercano al mundo laboral.

Competencia en conciencia y expresión culturales CCEC

El dibujo técnico aporta las capacidades creativas del diseño industrial, estéticas y de valor crítico del patrimonio arquitectónico y en general, las capacidades comunicativas de cualquier imagen. El arte es una fuente permanente de referencias para el análisis de las formas, para el enunciado de problemas y el análisis de las diversas geometrías.

6. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

Los descriptores operativos de las competencias clave son el marco de referencia a partir del cual se concretan las competencias específicas, convirtiéndose así éstas en un segundo nivel de concreción de las primeras, ahora sí, específicas para cada materia.

6.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA DE EPVA

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, CD2, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

6. *Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.*

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM1, STEM3, STEM4, CD1, CD5, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

6.2 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA DEL TALLER DE ARTES PLÁSTICAS

1. *Conocer la importancia de las diferentes manifestaciones artísticas tradicionales y contemporáneas que han sucedido en diferentes momentos de la historia, y descubrir la práctica artística como un medio para expresar ideas y sentimientos de forma creativa, mostrando interés por las principales técnicas, recursos y convenciones de lenguajes artísticos, identificando herramientas y destrezas necesarias para integrarlos en la realización de un proyecto artístico con su propia identidad cultural.*

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL5, CP1, CD1, CC3, CCEC1, CCEC2.

2. *Entender y aplicar las fases del proceso creativo en tareas individuales o en grupo, incorporando las destrezas necesarias para aplicarlas a proyectos y/o tareas de diversa índole, para valorar tanto el proceso como el producto final y experimentar las diferentes posibilidades creativas.*

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC4.

3. Realizar proyectos y/o tareas, experimentando con diferentes técnicas y procedimientos de elaboración para descubrir las posibilidades de la expresión plástica como forma de expresión de sentimientos, ideas, emociones, así como enriquecer y personalizar las producciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

4. Conocer e investigar de forma creativa las posibilidades expresivas y constructivas de materiales y soportes, teniendo en cuenta criterios de uso responsable y sostenible de los materiales, para desarrollar la capacidad de resolución de las dificultades propias del proceso creativo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.

5. Descubrir las posibilidades constructivas y narrativas de las tecnologías digitales mediante la puesta en práctica de forma creativa de proyectos audiovisuales y de diseño, para potenciar el disfrute de la representación y transformación de la realidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4.

6.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

3. Explorar 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 y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, STEM3, CD1, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.

6.4 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA DE DIBUJO TÉCNICO

1. *Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.*

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

2. *Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico- matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.*

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

3. *Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.*

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

4. *Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.*

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

5. *Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.*

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

7. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL.

| CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL EN EPVA | |
|--|--|
| CONTENIDOS | MOMENTO Y SITUACIÓN DE TRABAJO |
| Educación emocional y en valores Igualdad de género Educación afectivo sexual Educación para la salud Formación estética Educación para la sostenibilidad y consumo responsable Respeto mutuo Cooperación entre iguales Convivencia Resolución pacífica de conflictos | Estos contenidos se trabajarán en el aula en las sesiones ordinarias de clase fomentando por parte del profesorado de la materia el desarrollo y cumplimiento de estos contenidos en situaciones como el uso adecuado de los materiales y el trabajo en equipo. |
| Comprensión lectora y expresión oral y escrita. | En algunos de los periodos lectivos de todas las situaciones de aprendizaje con la lectura de textos y artículos relacionados con la materia así como la exposición y defensa por parte del alumnado de algunos trabajos realizados. |
| Comunicación audiovisual | Se trabajará como parte del contenido de la asignatura: Vídeo e infografías. |
| Competencia digital y TIC | Se fomentará el uso de las TIC en la interacción del alumnado con el profesorado, así como en dar visibilidad a ciertos trabajos en redes sociales. En ciertas situaciones de aprendizaje influirán contenidos de la asignatura relacionados con la competencia digital: fotografía digital, programas informáticos de dibujo y diseño de imagen. |

| | |
|---|--|
| Emprendimiento social y empresarial | Se realizarán proyectos relacionados con el diseño de imágenes corporativas en los cuales deberán estudiar antes el funcionamiento y desarrollo empresarial basado en el entorno social relacionado con la imagen. |
| Fomento del espíritu crítico y científico | En la realización de bocetos y proyectos previos a los resultados finales de los trabajos se realiza una autoevaluación previa por parte del alumnado analizando los pros y contras de las distintas posibilidades para la ejecución del trabajo plástico o técnico. Se realizarán evaluaciones para desarrollar el espíritu crítico. |
| Creatividad | Es uno de los ítems que se evalúa siempre en cada proyecto y actividad realizada en la asignatura. |

8. METODOLOGÍA

8.1 PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS

1. Se elaborarán propuestas pedagógicas para todo el alumnado atendiendo a su diversidad, arbitrando métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, de manera que favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.
2. En esta etapa se prestará una atención especial a la adquisición y el 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 y el uso de las matemáticas en los contenidos relacionados con el Dibujo Técnico. A fin de promover el hábito de la lectura, se dedicará un tiempo a la misma en la práctica docente.
3. Para fomentar la integración de las competencias trabajadas, en la mayoría de propuestas de trabajo se dedicará un tiempo a la realización de proyectos significativos y relevantes y a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.
4. 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 algún momento de los períodos lectivos de la materia. En todo caso, se fomentarán 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.
5. Se establecerá comunicación periódica con los encargados de la tutoría personal del alumnado y la orientación educativa, psicopedagógica y profesional, para que constituyan así un elemento fundamental en la ordenación de esta etapa.
6. En la aplicación de los puntos anteriores se encontrarán soluciones específicas para la atención de aquellos alumnos y alumnas que manifiesten dificultades especiales de aprendizaje o de integración en la actividad ordinaria del centro, de los alumnos y alumnas de alta capacidad intelectual y de los alumnos y alumnas con discapacidad.

8.1.1 PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Las estrategias y orientaciones metodológicas, partiendo de temas de interés del alumnado, les permitirán construir el conocimiento con autonomía y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias. La práctica docente garantizará la personalización del aprendizaje, la igualdad de oportunidades y la inclusión educativa a través de la puesta en práctica de los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Los tres pilares que explican las consecuencias que se proyectan sobre el estilo de enseñanza, las estrategias metodológicas y el resto de elementos curriculares según las directrices de DeSeCo son: La actuación autónoma (en situaciones personales y sociales, simples y complejas), la interacción con grupos heterogéneos (para relacionarse, cooperar y resolver situaciones) y el uso interactivo de herramientas (desde el lenguaje hablado y escrito y otros lenguajes formales hasta las más variadas tecnologías de la información y de la comunicación).

Estilos de enseñanza.

Los principios metodológicos adecuados para los objetivos de etapa reservarán para el alumnado un desempeño activo y participativo que potencie la capacidad reflexiva y de aprender por sí mismos y la capacidad de búsqueda selectiva y el tratamiento de la información a través de diferentes soportes, de forma que sean capaces de crear, organizar y comunicar su propio conocimiento.

El profesor actuará de guía y apoyo diseñando situaciones de aprendizaje en las que se propondrán tareas que permitan al alumnado resolver problemas aplicando los conocimientos o saberes de manera interdisciplinar. De esa manera se potenciará la autonomía progresiva de los alumnos en el desarrollo de su aprendizaje.

Así mismo, el papel del docente será determinante a la hora de presentar los contenidos con una estructuración clara en sus relaciones, de diseñar secuencias de aprendizaje integradas que planteen la interrelación entre distintos saberes de una materia o de diferentes materias y de planificar tareas y actividades que estimulen el interés y el hábito de la expresión oral y la comunicación.

8.1.2 DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS

DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS

En la selección de metodologías adecuadas al estilo de enseñanza primarán, como consecuencia, los principios de individualización del aprendizaje, de progresiva promoción de la autonomía del alumno y de aprovechamiento del trabajo en equipo.

Si bien la finalidad del área es adquirir conocimientos y las estrategias propias de los aprendizajes artísticos, el alumnado deberá además desarrollar actitudes conducentes a la observación y 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.

Para poder adquirir los indicadores de logro y por tanto cumplir con los criterios de evaluación, se propondrán fórmulas de trabajo individuales y en grupo en el aula una vez entendidos los contenidos expuestos a través de distintos medios (presentaciones, videos, imágenes, fotocopias, debate, etc.).

8.1.3 MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR

MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR

Los materiales didácticos utilizados se caracterizarán por su variedad, polivalencia y capacidad de motivación o estímulo, de manera que potencien la manipulación, la observación, la investigación y la elaboración creativa. Se hará uso, por tanto, de material, tanto tradicional como innovador, en diferentes soportes, tales como materiales impresos (murales, libros, prensa, diccionarios...), audiovisuales, multimedia e informáticos, que aseguren la accesibilidad a la diversidad del mismo.

Dada la sociedad tecnológica en la que se vive, será de especial importancia el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) tanto en lo que se refiere al equipamiento (ordenadores, tabletas, pizarra digital, panel interactivo, dispositivos personales, móviles inteligentes...) como a herramientas y programas (robots, realidad aumentada y apps de usos muy diferenciados).

9. LIBROS DE TEXTO

| LIBROS DE TEXTO | |
|---|--|
| ESO | BACHILLERATO |
| En la etapa de Educación secundaria obligatoria no se utilizará libro de texto. | Para la etapa de Bachillerato, en la asignatura de Dibujo Técnico, no se utilizarán libros de texto. |

10. USO DE ESPACIOS

| USO DE ESPACIOS | |
|---|---|
| ESO | BACHILLERATO |
| <p>-AULA DE DIBUJO: El centro cuenta con un aula específica para la asignatura dotada con mesas individuales de dibujo reclinables y asientos regulables en altura para ellas, dispone además de dos fregaderos para las actividades manipulativas correspondientes de la asignatura, así como de pizarra para rotulador y proyector.</p> <p>En este aula se impartirán la mayoría de periodos lectivos de la asignatura, configurando la distribución de las mesas en función de las necesidades de las distintas situaciones de aprendizaje, primando siempre el trabajo colaborativo.</p> <p>-AULA DE INFORMÁTICA: El centro también cuenta con un aula de informática que desde la asignatura de EPVA se utilizará para la realización de actividades donde se requiera el uso de ordenadores por parte del</p> | <p>-AULA DE DIBUJO: El centro cuenta con un aula específica para la asignatura dotada con mesas individuales de dibujo reclinables y asientos regulables en altura para ellas. La configuración de estas mesas es idónea para la realización de los dibujos mediante las herramientas específicas del Dibujo Técnico.</p> <p>En este aula se impartirán la mayoría de periodos lectivos de la asignatura, situadas en filas paralelas a la situación de la pizarra para propiciar la mejor visibilidad posible a las explicaciones o proyecciones que en ella se realicen, y también para que la distribución del alumnado en ellas sea lo más próxima posible entre sí y fomentar así los posibles trabajos colaborativos y de ayudas entre sí.</p> <p>-AULA DE INFORMÁTICA: El centro también cuenta con un aula de</p> |

| USO DE ESPACIOS | |
|--|--|
| ESO | BACHILLERATO |
| alumnado, el cual se distribuirá en grupos en función del número de dispositivos operativos. | informática que desde la asignatura de Dibujo Técnico se utilizará para los contenidos relacionados con el dibujo digital. |

11. ATENCIÓN INDIVIDUALIZADA DEL ALUMNADO

| ATENCIÓN INDIVIDUALIZADA DEL ALUMNADO |
|---|
| 11.1 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD |
| <p>El conjunto de diferencias individuales, tales como capacidad, ritmo de aprendizaje, estilo de aprendizaje, motivación, intereses, contexto social, situación cultural, circunstancia lingüística o estado de salud, que coexisten en todo el alumnado hace que el aula sea un espacio diverso. No obstante, todo el alumnado, con independencia de sus especificidades, tiene derecho a una educación inclusiva y de calidad, adecuada a sus características y necesidades. Por ello los principios pedagógicos de atención al alumnado y a sus diferencias individuales constituirán la pauta ordinaria de la acción educativa del profesorado de la asignatura.</p> |
| MEDIDAS ADOPTADAS |

ATENCIÓN INDIVIDUALIZADA DEL ALUMNADO

- Flexibilidad en el plazo de entrega de los trabajos para la mejor adaptación de los distintos ritmos de trabajo de todo el alumnado.
- Seguimiento continuado del proceso de trabajo de cada alumno por parte del profesorado de la asignatura.
- Configuración de grupos de trabajo acorde a la diversidad de capacidades individuales del alumnado propiciando el trabajo colaborativo equitativo.
- Se proporcionará la información de contenidos de la asignatura y las propuestas de los trabajos mediante distintos medios (aula física y aula virtual)

11.2 ALUMNADO CON NECESIDAD ESPECÍFICA DE APOYO EDUCATIVO. ADAPTACIONES

Mediante la colaboración con el departamento de orientación y los tutores de los distintos grupos que cursen la asignatura, se detectará el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo para elaborar las distintas adaptaciones significativas teniendo en cuenta los diferentes informes que se proporcionen al respecto.

Estas adaptaciones y las no significativas se diseñarán bajo los resultados obtenidos en la evaluación inicial que se realice en los primeros días de curso.

11.3 PLAN DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN. CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN DE LAS MATERIAS Y DE PENDIENTES

El objetivo es recuperar por parte del alumnado los aprendizajes imprescindibles que no alcanzaron durante el curso 2022/2023, sobre la base de la información recogida en los informes de evaluación del citado curso, y lograr los objetivos previstos en cada enseñanza/etapa educativa

Los alumnos a los que se destina cada medida estarán identificados por el profesor que imparta la asignatura. Y este listado se remitirá a Jefatura de Estudios tutor y a Orientación. Inicialmente se hará una valoración y evaluación de las necesidades del alumnado. La aplicación personalizada de las medidas se revisará de manera mensual, o siempre que sea necesario y, en todo caso, al finalizar el curso académico, con reuniones periódicas del equipo docente, seguimiento de casos e intervención cuando la situación lo aconseje.

*Los planes que se entregarán a los estudiantes que cumplan estas características quedan recogidos en esta programación en el **Anexo I**

ATENCIÓN INDIVIDUALIZADA DEL ALUMNADO

CRITERIOS PARA LA RECUPERACIÓN DE LAS MATERIAS Y DE PENDIENTES

| Medidas | Descripción, aspectos a trabajar, metodología, evaluación, etc | Alumnado destinatario | Responsables de aplicar la medida. |
|---|---|---|---|
| Valoración y evaluación de las necesidades | Evaluación inicial. Resultados e información curso anterior desde plataforma y reuniones | Todos | Profesores de materia Tutor/a Orientación |
| Planes de trabajo individualizado | Plan para trabajar y superar las materias no aprobadas | Alumnos con materias/competencias suspensas de cursos anteriores. | Profesores de materia |
| Realización de trabajos | Entrega de trabajos sobre determinados contenidos. Se considerará esta medida como complementaria a otras de evaluación del aprendizaje. | Alumnos con materias/competencias suspensas de cursos anteriores. | Profesor materia |
| Atención individual | Se atenderán individualmente las dudas y cuestiones que planteen estos alumnos. En espacios y tiempos libre y/o on line. | Alumnos repetidores y alumnos que tengan deficiencias en competencias y contenidos, con retraso curricular. | Profesores de materia |
| Pruebas objetivas de evaluación | Durante el seguimiento se realizarán dos pruebas prácticas donde se evaluarán los contenidos propuestos en los trabajos. Las fechas serán consensuadas con el equipo directivo. | Alumnos con materias/competencias suspensas de cursos anteriores. | Profesores de materia |
| <p>El alumnado superará la materia si el resultado que arroje la realización de los trabajos y de las pruebas supera la nota de 5 en cada competencia clave que quede relacionada con los criterios de evaluación trabajados. Al final del curso, si esta nota no fuese apta, se realizará una prueba práctica final en las fechas destinadas a tal efecto en el mes de Junio, con el fin de evaluar de nuevo las 8 competencias. La presentación de los trabajos y la realización de la prueba serán obligatorias.</p> | | | |

12. USO DE LAS TIC

USO DE LAS TIC

| RECURSOS | FINALIDAD | USUARIO ACTIVO | ESO | BACHILLERATO |
|---------------------------------|---|------------------------|-----|--------------|
| Blogs online | Visualizar contenido | Profesorado y alumnado | X | X |
| Videos de Youtube | Visualizar contenido | Profesorado y alumnado | X | |
| Videos y presentaciones propias | Visualizar contenido | Profesorado | X | X |
| Autocad 2004 | Visualizar contenido, explicaciones, realización de ejercicios. | Profesorado y alumnado | | X |
| Geoenzo | Visualizar contenido, explicaciones, realización de ejercicios. | Profesorado y alumnado | | X |
| Aula Virtual | Visualizar contenido, intercambio de información, comunicación. | Profesorado y alumnado | X | X |
| Google Drive | Visualizar contenido | Profesorado | X | X |
| Correo electrónico | Intercambio de información, comunicaciones | Profesorado y alumnado | X | X |

| | | | | |
|-----------------------|---|------------------------|---|---|
| Formularios | Resolución de ejercicios, encuestas | Alumnado | X | X |
| Cuaderno del profesor | Seguimiento de evolución del alumnado, mostrar información. | Profesorado | X | X |
| Rúbricas | Autoevaluación y coevaluación | Profesorado y alumnado | X | |

13. FOMENTO DE LA LECTURA

FOMENTO DE LA LECTURA

Uno de los ejes de los principios pedagógicos es el fomento de la lectura. Para ello se han diseñado estas propuestas que fomentan el interés y el hábito de la lectura:

- Realización de tareas de investigación en las que sea imprescindible leer

documentos de distinto tipo y soporte.

- Realización de un glosario de términos artísticos traducido a los idiomas necesarios para el alumnado, acompañados de descripción y pictogramas.

- Lectura de instrucciones escritas para la realización de actividades lúdicas.

- Lecturas recomendadas: divulgativas, etc.

- Plan lector y participación en tertulias literarias sobre libros de su interés.

- Elaboración en común de distintos proyectos de clase: un periódico, un blog, una

gaceta de noticias, etc.

14. ACTIVIDADES PARA EL FOMENTO DE LA CULTURA EMPRENDEDORA.

ACTIVIDADES PARA EL FOMENTO DE LA CULTURA EMPRENDEDORA

Tanto la metodología como los programas de cooperativo, de pensamiento y de comunicación, impulsan la adquisición de las habilidades emprendedoras, que son las siguientes:

- Habilidades personales: iniciativa, autonomía, capacidad de comunicación, sentido crítico, creatividad, adaptabilidad, observación y análisis, capacidad de síntesis, visión emprendedora.
- Habilidades cognitivas: expresión y comunicación oral, escrita y plástica; aplicación de recursos TIC en el aula.
- Habilidades sociales: trabajo en grupo, comunicación; cooperación; capacidad de relación con el entorno; empatía; habilidades directivas; capacidad de planificación; toma de decisiones y asunción de responsabilidades; capacidad organizativa.

15. PROGRAMA DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

| PROGRAMA DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES | | | | | |
|---|-------------------|-------------------------------|--|--|---|
| ACTIVIDAD | FECHA | CURSO/S | PROFESOR/ES | OBJETIVOS/ESTÁNDARES/TEMA | EVALUACIÓN |
| MUSEO DE LA LUZ MADRID | PRIMER TRIMESTRE | 1º, 3º, 4º ESO | DÑA. Violeta López López Francisco Menduiña Martín | <ul style="list-style-type: none"> - Comprender la relación entre arte, percepción y ciencia. - Experimentar la luz y el color como lenguajes expresivos. - Desarrollar la observación activa y la creatividad perceptiva. - Reconocer la importancia de la óptica y la geometría en la representación visual. - Aplicar conceptos vistos en el museo a proyectos plásticos y audiovisuales propios. | Se evaluarán contenidos y valoración personal en un mismo formulario. |
| VISITA AI MUSEO DE LAS ILUSIONES ÓPTICAS. (Madrid) | SEGUNDO TRIMESTRE | 1º, 3º, 4º ESO | DÑA. Violeta López López Francisco Menduiña Martín | Educación Plástica. Elementos básicos del lenguaje visual. Comunicación audiovisual. Figuración y abstracción. La iconicidad de la imagen. Funciones de los mensajes audiovisuales. Obras artísticas de nuestro tiempo. | Se evaluarán contenidos y valoración personal en un mismo formulario. |
| VISITA AI MUSEO THYSSEN | SEGUNDO TRIMESTRE | 1º, 3º, 4º ESO y 1º y 2º BACH | DÑA. Violeta López López Francisco Menduiña Martín | <ul style="list-style-type: none"> - El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. - Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. | Se evaluarán contenidos y valoración personal en un mismo formulario. |

PROGRAMA DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

| ACTIVIDAD | FECHA | CURSO/S | PROFESOR/ES | OBJETIVOS/ESTÁNDARES/TEMA | EVALUACIÓN |
|------------------------------------|------------------|-------------------------------|--|--|---|
| VISITA AI MUSEO REINA SOFÍA | TERCER TRIMESTRE | 1º, 3º, 4º ESO y 1º y 2º BACH | DÑA. Violeta López López Francisco Menduiña Martín | <ul style="list-style-type: none"> - El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. - Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. | Se evaluarán contenidos y valoración personal en un mismo formulario. |
| MUSEO DE LA FELICIDAD MÜF | TERCER TRIMESTRE | 1º, 3º, 4º ESO y 1º y 2º BACH | DÑA. Violeta López López Francisco Menduiña Martín | <ul style="list-style-type: none"> - Explorar el vínculo entre arte, emoción y bienestar. - Desarrollar la inteligencia emocional a través de la creación artística. - Experimentar con el color, la luz y el espacio como medios expresivos de estados de ánimo. - Fomentar la reflexión artística sobre la felicidad desde perspectivas individuales y colectivas. - Aplicar lo aprendido en un proyecto plástico o audiovisual propio. | Se evaluarán contenidos y valoración personal en un mismo formulario. |

16. EVALUACIÓN

16.1. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

16.1.1. RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN

| RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN | | | | | | | | | | | |
|---|-------|--------------|---|------------|---|------------|---|------------|---|---------------|---|
| MATERIA: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL | | | | | | | | | | | |
| CURSO | TOTAL | INSUFICIENTE | | SUFICIENTE | | BIEN | | NOTABLE | | SOBRESALIENTE | |
| | | Nº Alumnos | % | Nº Alumnos | % | Nº Alumnos | % | Nº Alumnos | % | Nº Alumnos | % |
| 1º ESO A | | | | | | | | | | | |
| 1º ESO B | | | | | | | | | | | |
| 3º ESO A | | | | | | | | | | | |
| MATERIA: EXPRESIÓN ARTÍSTICA | | | | | | | | | | | |
| 4º A | | | | | | | | | | | |
| MATERIA: DIBUJO TÉCNICO I Y II | | | | | | | | | | | |
| 1º Bach | | | | | | | | | | | |

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN

MATERIA: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

| CURSO | TOTAL | INSUFICIENTE | | SUFICIENTE | | BIEN | | NOTABLE | | SOBRESALIENTE | |
|---------|-------|--------------|---|------------|---|------------|---|------------|---|---------------|---|
| | | Nº Alumnos | % | Nº Alumnos | % | Nº Alumnos | % | Nº Alumnos | % | Nº Alumnos | % |
| 2º Bach | | | | | | | | | | | |

16.1.2. ADECUACIÓN DEL MATERIAL DIDÁCTICO

ADECUACIÓN DEL MATERIAL DIDÁCTICO

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| LIBRO DE TEXTO | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |

| ADECUACIÓN DEL MATERIAL DIDÁCTICO | | | | | | | | | | |
|-----------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| VALORACIÓN | | | | | | | | | | |
| PROPUESTAS DE MEJORA | | | | | | | | | | |

16.1.3 VALORACIÓN GLOBAL

| VALORACIÓN GLOBAL | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Organización y aprovechamiento de recursos | | | | | | | | | | |
| Convivencia | | | | | | | | | | |
| Coordinación departamento | | | | | | | | | | |
| Coordinación CCP | | | | | | | | | | |
| Coordinación departamento de Orientación | | | | | | | | | | |
| Coordinación Equipo Directivo | | | | | | | | | | |
| Medidas de apoyo y refuerzo empleadas | | | | | | | | | | |
| Idoneidad materiales curriculares y didácticos | | | | | | | | | | |
| OBSERVACIONES | | | | | | | | | | |
| PROPUESTAS DE MEJORA | | | | | | | | | | |

16.2. EVALUACIÓN PRÁCTICA DOCENTE

| EVALUACIÓN PRÁCTICA DOCENTE | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| CUESTIONARIO ALUMNOS | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Las explicaciones son claras | | | | | | | | | | |
| Da oportunidad de plantear dudas y preguntas | | | | | | | | | | |
| Pone ejemplos cercanos a tus intereses y despierta curiosidad | | | | | | | | | | |
| Llega puntualmente a clase | | | | | | | | | | |
| Las actividades que plantea son fáciles de alcanzar, si pones interés | | | | | | | | | | |
| Aplica los criterios de calificación explicados a principio de curso | | | | | | | | | | |
| Promueve el respeto entre los alumnos | | | | | | | | | | |

| EVALUACIÓN PRÁCTICA DOCENTE | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| CUESTIONARIO ALUMNOS | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Escucha las sugerencias | | | | | | | | | | |
| Tiene buena relación con el grupo | | | | | | | | | | |
| El uso de las nuevas tecnologías han favorecido el aprendizaje | | | | | | | | | | |

16.3. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

| VALORACIÓN DE OBJETIVOS | | | | | | | | | | |
|-------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| ETAPA: | | | | | | | | | | |
| OBJETIVOS | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | |
|-----------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| VALORACIÓN | | | | | | | | | | |
| PROPUESTAS DE MEJORA | | | | | | | | | | |

17. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL DEPARTAMENTO

17.1. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE ESO

17.1.1. INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN TRIMESTRAL EN ESO

| INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN TRIMESTRAL EN ESO | | |
|---|--|---|
| INSTRUMENTO | VALOR CRITERIAL | OBSERVACIONES |
| -Láminas y situaciones de aprendizaje realizados en el trimestre -Cuaderno | Aritmética Redondeo de la nota: 100% | Se evaluará en base a una rúbrica donde se reflejarán notas por indicadores de logro. Las láminas se devuelven corregidas durante el trimestre. Se pueden repetir el número de veces que el alumno considere oportuno, pudiendo entonces sacar como nota máxima un 9 en dicho trabajo. La nota del cuaderno vale lo mismo que el resto de los trabajos. |
| Pruebas | | Debido a la evaluación formativa e integradora es posible que en algún trimestre no se realice prueba teórica objetiva si no se considera oportuno. |
| Observación (CPSAA) | | Se evaluará en base a una rúbrica junto a ítems como puntualidad, orden, limpieza, material, respeto, asistencia a clase... |
| En cada instrumento, las notas aportadas a cada contenido estarán relacionadas con los respectivos indicadores, criterios de evaluación, descriptores operativos y competencias clave, obteniendo así calificación global en cada criterio de evaluación y competencia clave. | | |

17.1.2. CÓMPUTO DE LA NOTA FINAL DEL CURSO EN ESO

| CÓMPUTO DE LA NOTA FINAL DEL CURSO EN ESO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|----------|----------|----------|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Dado que la evaluación es criterial y continúa, la nota de la materia en cada trimestre y a final de curso resultará de la media ponderada de los criterios de evaluación. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| En función del número de criterios de evaluación que influyen en cada competencia, la ponderación de estas competencias es la siguiente para la ESO: | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Criterios | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 2.1 | 2.2 | 3.1 | 3.2 | 3.3 | 3.4 | 4.1 | 4.2 | 5.1 | 5.2 | 5.3 | 6.1 | 6.2 | 7.1 | 7.2 | 7.3 | 7.4 | 8.1 | 8.2 | 8.3 | 8.4 |
| EPVA 1ºESO % | 2.1 | 3.3 | 2.1 | 2.1 | 2.2 | 2.2 | 2.1 | 2.1 | 2.1 | 2.1 | 8.6 | 2.2 | 8.6 | 8.6 | 2.1 | 3.4 | 8.6 | 8.6 | 8.5 | 8.5 | 2.2 | 2.2 | 3.3 | 2.2 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Criterios | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 1.4 | 2.1 | 2.2 | 3.1 | 3.2 | 3.3 | 3.4 | 4.1 | 4.2 | 5.1 | 5.2 | 5.3 | 6.1 | 6.2 | 7.1 | 7.2 | 7.3 | 7.4 | 8.1 | 8.2 | 8.3 |
| EPVA 3ºESO % | 1.2 5 | 1.2 5 | 1.2 5 | 1.2 5 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 1 | 1 | 10 | 9 | 9 | 5 | 5 | 9 | 9 | 15 | 15 | 1 | 1 | 1 |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Criterios | 1.1 | | 1.2 | | 2.1 | | 2.2 | | 3.1 | | 3.2 | | 4.1 | | 4.2 | | 5.1 | | 5.2 | | | | | |
| TAP 3ºESO % | 5 | | 5 | | 20 | | 5 | | 20 | | 5 | | 5 | | 10 | | 5 | | 20 | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Criterios | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 2.1 | 2.2 | 2.3 | 3.1 | 3.2 | 4.1 | 4.2 | 4.3 | 4.4 | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | |
|--------------------|------|-------|------|------|------|------|------|-------|----|-----|-----|-----|
| EXP.ART 4ºESO % | 8.45 | 11.26 | 9.86 | 4.22 | 9.86 | 7.04 | 8.45 | 11.26 | 14 | 7.1 | 7.1 | 1.4 |
|--------------------|------|-------|------|------|------|------|------|-------|----|-----|-----|-----|

17.1.3. VALORACIÓN DE LÁMINAS Y TRABAJOS EN ESO

Todos los trabajos y pruebas serán evaluados mediante rúbricas específicas. Estas rúbricas evaluarán ítems relacionados con los indicadores de logro para poder evaluar al alumnado en cada criterio de evaluación y competencias clave.

17.1.4. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

| RECUPERACIÓN DE EPVA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES | | | | |
|---|--|-------------------|--------------|--|
| CURSO | ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN | FECHAS DE ENTREGA | | |
| | | 1ª CUAT. | 2ª CUAT. | |
| 3º | Selección de 10 láminas por cuatrimestre, especificadas en un documento entregado al alumno. | Enero de 2024 | Mayo de 2024 | |
| 1º | Selección de 10 láminas por cuatrimestre, especificadas en un documento entregado al alumno. *En caso de cursar la asignatura de EPVA de 3ºESO y aprobar todas las evaluaciones, implicará la recuperación automática de la asignatura de EPVA de 1ºESO | Enero de 2024 | Mayo de 2024 | |

17.1.5. PLAN DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LA MATERIA

| PLAN DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LA MATERIA | |
|--|--|
| ALUMNO | |
| DEPARTAMENTO DE | |
| PROFESOR | |
| OBSERVACIONES | |
| CONTENIDOS CURRICULARES | |
| METODOLOGÍAS COMPETENCIALES UTILIZADAS | |
| TAREAS PROPUESTAS | |
| MÉTODOS Y FECHAS DE EVALUACIÓN | |
| INFORMADA FAMILIA | El tutor informa telefónicamente y entrega copia en papel de este documento a través de los alumnos con acuse de recibo. |
| TUTOR | |
| ORIENTADOR | |

17.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE BACHILLERATO

17.2.1. INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN TRIMESTRAL EN BACHILLERATO

| INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN TRIMESTRAL EN BACHILLERATO | | |
|---|------------------------------|--|
| INSTRUMENTO | VALOR CRITERIAL | OBSERVACIONES |
| Nota media de todas las láminas y trabajos realizados en el trimestre. | 25% | Las láminas se devuelven corregidas durante el trimestre. Se pueden repetir el número de veces que el alumno considere oportuno, pudiendo entonces sacar como nota máxima un 9 en dicho trabajo. La falta de una lámina o trabajo implica la evaluación suspensa. |
| Pruebas y proyectos de situaciones de aprendizaje | 75% | Se realizará una prueba por cada situación de aprendizaje para valorar mediante rúbrica los indicadores de logro de los criterios de evaluación asignados. |
| Cuaderno y observación | Redondeo al alza 0,75 → 1 | Se evaluará en base a una rúbrica junto a ítems como puntualidad, orden, limpieza, material, respeto, asistencia a clase... |
| Cada nota evaluada por contenidos estará relacionada con los respectivos indicadores, criterios de evaluación, descriptores operativos y competencias clave, obteniendo así calificación global en cada criterio de evaluación y competencia clave. | | |

17.2.2. CÓMPUTO DE LA NOTA FINAL DEL CURSO EN BACHILLERATO

| CÓMPUTO DE LA NOTA FINAL DEL CURSO EN BACHILLERATO | | | | | | | | |
|--|-----|----|------|-----|-------|----|----|------|
| Dado que la evaluación es competencial y continua, la nota de la materia en cada trimestre y a final de curso resultará de la media ponderada de las competencias clave. En función del número de criterios de evaluación que influyen en cada competencia, la ponderación de estas competencias es la siguiente para Bachillerato: | | | | | | | | |
| | CCL | CP | STEM | CD | CPSAA | CC | CE | CCEC |
| 1ºBCH | 6% | 6% | 40% | 10% | 20% | 2% | 6% | 10% |
| 2ºBCH | 0% | 0% | 0% | 0% | 0% | 0% | 0% | 0% |

17.2.3. VALORACIÓN DE LÁMINAS Y TRABAJOS EN BACHILLERATO

Todos los trabajos y pruebas serán evaluados sobre 10 y los contenidos que en ellos se trabajen estarán relacionados con los indicadores de logro para poder evaluar al alumnado en cada criterio de evaluación y competencias clave. Esta evaluación competencial será continua, por lo que la nota final será el cómputo aritmético de los criterios evaluados durante todo el curso.

17.2.4. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

| RECUPERACIÓN DE BACHILLERATO PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES | | | |
|---|---|--------------------------------|------------------------------|
| CURSO | ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN | FECHAS DE ENTREGA | |
| | | 1ª CUAT. | 2ª CUAT. |
| 1ºBCH | Selección de un proyecto basado en una situación de aprendizaje en la que se trabajen los contenidos de los bloques, será especificado en un documento entregado al alumno. | Enero de 2023 Bloques A y B | Mayo de 2023 Bloque B y C |

18. PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

18.A) PROGRAMACIÓN DE 1º DE ESO

18.1 A) INTRODUCCIÓN 1º DE ESO

INTRODUCCIÓN

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

Desarrolla la creatividad y fomenta mediante el trabajo en equipo, actitudes de tolerancia, cooperación y solidaridad entre las personas y grupos.

A través del conocimiento de diversas manifestaciones culturales se fomentan actitudes de respeto por la igualdad de derechos, y de rechazo a los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

La formación en las artes plásticas fomenta el conocimiento histórico y cultural como desarrollo y fomento de la facultad de valorar, de entender, de analizar, de interpretar y de gozar.

La llegada de medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, por este motivo desde la materia se desarrollan las competencias tecnológicas básicas facilitando la indispensable alfabetización del alumnado en este campo.

Igualmente, utilizar el lenguaje plástico proporcionará al alumnado las herramientas necesarias para representar emociones y sentimientos, así como vivencias e ideas, contribuyendo a mejorar la comunicación y a valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con el consumo y el impacto del ser humano en el medio ambiente, para adoptar actitudes responsables.

Por último, destacar que a través del acercamiento a producciones plásticas, visuales y audiovisuales como patrimonio cultural y artístico, así como la utilización del lenguaje visual como forma de comunicación, la indagación el proceso creativo se contribuye a apreciar la creación artística y comprender el lenguaje

de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

18.2 A) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 1ºESO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

- 1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.*
- 2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.*
- 3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.*
- 4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas*
- 5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza*
- 6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.*

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

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

18.2.1. A) MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES (COMP ESPECÍFICAS-COMPETENCIAS CLAVE)1º DE ESO

MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES 1º ESO

| | CCL | | | | | CP | | | STEM | | | | | CD | | | | | CPSAA | | | | | CC | | | | CE | | | CCEC | | | | |
|--------------------------|------|------|------|------|------|-----|-----|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-----|-----|-----|-----|-----|--------|--------|--------|--------|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-------|-------|-------|--|
| COMPETENCIAS ESPECÍFICAS | CCL1 | CCL2 | CCL3 | CCL4 | CCL5 | CP1 | CP2 | CP3 | STEM1 | STEM2 | STEM3 | STEM4 | STEM5 | CD1 | CD2 | CD3 | CD4 | CD5 | CPSAA1 | CPSAA2 | CPSAA3 | CPSAA4 | CPSAA5 | CC1 | CC2 | CC3 | CC4 | CE1 | CE2 | CE3 | CCEC1 | CCEC2 | CCEC3 | CCEC4 | |
| Competencia específica 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

18.3.2 A) DESGLOSE DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN INDICADORES DE LOGRO 1ºESO

Criterio 1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

Indicadores de logro:

1.1.1. Identifica la época y el contexto histórico de las producciones plásticas más relevantes. CONT.A3

1.1.2. Comprende la relevancia del arte como herramienta de comunicación y transmisión de valores y la importancia de conservarlo. CONT.A1

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 de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León.

1.2.1. Realiza composiciones basadas en el análisis de obras artísticas relevantes. CONT.A3

1.2.2. Conoce las principales producciones plásticas históricas y percibe su género y estilo. CONT.A2

Criterio 1.3 Identificar las transformaciones geométricas básicas aplicadas al diseño de composiciones de dibujo presentes en obras pertenecientes al patrimonio artístico y arquitectónico de Castilla y León, valorando su conservación y protección.

1.3.1. Identifica la presencia de la geometría en el arte. CONT.A4

1.3.2. Representa transformaciones geométricas basadas en otras conocidas y presentes en el patrimonio artístico. CONT. A4, C4, C7.

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

Indicadores de logro:

2.1.1. Analiza, comprende y categoriza el proceso de creación artística de diferentes producciones artísticas, de manera concreta y ordenada. CONT. C1, D5

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

2.2.1. Realiza autoevaluaciones y evaluaciones de las producciones artísticas del aula, analizándolas y comparándolas con otras de una manera crítica, razonada y respetuosa. CONT. B5

Criterio 3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

Indicadores de logro:

3.1.1. Realiza un análisis de dos propuestas artísticas plásticas, visuales o audiovisuales de épocas diferentes, comparándolas entre sí y prestando atención a su utilidad y significado. CONT. A2, D1, D3

Criterio 3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación aplicados a composiciones sencillas utilizando los recursos de manera apropiada.

3.2.1. Reconoce y utiliza los elementos de la comunicación en una composición sencilla. CONT. B1, B4, D1

3.2.2. Conoce las partes y el proceso de la percepción visual. CONT. B4

Criterio 3.3 Reconocer el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo, reflexionando sobre su presencia en la vida cotidiana actual.

3.3.1. Estudia y analiza distintas imágenes del entorno en base al nivel de iconicidad. CONT. D2

Criterio 3.4 Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, identificando los diferentes lenguajes visuales, construyéndose una cultura artística y visual con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época, analizando de manera crítica la posible presencia de estereotipos.

3.4.1. Investiga acerca de los lenguajes visuales utilizados para producir obras artísticas en el S.XXI. CONT. D2, D3

Criterio 4.1 Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando información con interés y eficacia y utilizando correctamente el vocabulario específico.

Indicadores de logro:

4.1.1. Investiga acerca de las técnicas y lenguajes artísticos utilizados en entornos diferentes tanto histórica, social y tecnológicamente. CONT. B1, B2, B3, D1

Criterio 4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

4.2.1. Compara analíticamente el lenguaje de dos producciones culturales de distinta época. CONT. A2, B3, D3.

Criterio 5.1 Identificar herramientas y técnicas empleados en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales, analizando y reflexionando sobre la intención de los autores, y abriendo nuevas líneas de investigación.

Indicadores de logro:

5.1.1. Reconoce las distintas herramientas de producción artística y sus posibilidades para la aplicación en distintas técnicas. CONT. C4, C8, D4

Criterio 5.2 Realizar los estudios previos necesarios a partir de las propuestas planteadas, valorando y seleccionando las herramientas y técnicas adecuadas, con actitud proactiva y colaboradora, reflexionando de manera guiada sobre el trabajo desarrollado.

5.2.1. Selecciona las herramientas artísticas más adecuadas en función de la técnica o propuesta a representar, para poder realizar la tarea a tiempo. CONT. B6, C1, C2, C4

Criterio 5.3 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica sobre el proceso de trabajo.

5.3.1. Consigue transmitir ideas y sentimientos propuestos gracias al manejo y selección de las técnicas, soportes y herramientas adecuadas. CONT. B2, B6, B7, C9, D1

Criterio 6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.

Indicadores de logro:

6.1.1. Identifica y explica los aspectos estéticos y sociales que caracterizan las producciones artísticas con las que tiene afinidad. A3, B3, B5

Criterio 6.2 Adoptar actitudes de investigación, aprendiendo, a consultar todo tipo de fuentes e identificando parámetros de calidad en creaciones culturales y artísticas del entorno, para utilizar creativamente estas referencias en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

6.2.1. Investiga a través de diferentes medios producciones artísticas con el fin de crear una conciencia estética propia y aplicarla después en sus expresiones artísticas de una manera creativa. CONT. B6, C1, C2, D2

Criterio 7.1 Elaborar un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto, aplicando las principales técnicas visuales o audiovisuales, mostrando creatividad y valorando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías.

Indicadores de logro:

7.1.1. Desarrolla un proyecto artístico visual o audiovisual de manera creativa y utilizando las técnicas más adecuadas. CONT. C1, C8, D3, D4

Criterio 7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles.

7.2.1. Resuelve correctamente trazados geométricos fundamentales con precisión y limpieza. C3, C4

7.2.2. Maneja herramientas digitales para la realización de dibujos geométricos. CONT. C3, C4, C5, C6, C8

Criterio 7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones.

7.3.1. Representa figuras geométricas planas de manera limpia y precisa. CONT. C5

7.3.2. Elabora un diseño modular y lo relaciona con distintas producciones artísticas relevantes. CONT. C5, C7

Criterio 7.4 Conocer los diferentes tipos de perspectiva aplicándolas a la realización de proyectos artísticos contemporáneos integrando el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico utilizando recursos geométricos en el desarrollo de producciones artísticas.

7.4.1. Conoce y aplica de manera geométrica las distintas perspectivas para el desarrollo de producciones artísticas. CONT. C6

Criterio 8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

Indicadores de logro:

8.1.1. Analiza y diferencia las funciones del arte. CONT. D1, D2, D5

Criterio 8.2 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas sencillas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario.

8.2.1. Conoce y aplica las distintas partes del proceso creativo para las producciones artísticas teniendo en cuenta la heterogeneidad del público. CONT. C1, D5

Criterio 8.3 Utilizar la terminología adecuada de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, abordando coloquialmente el debate y la defensa de la obra realizada.

8.3.1. Domina la terminología del arte y la utiliza de manera adecuada a la hora de exponer o debatir. CONT. C1, C8, D5

Criterio 8.4 Exponer en formatos visuales sencillos los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen con actitud crítica y reflexiva.

8.4.1. Expone y argumenta producciones artísticas individuales o colectivas, evaluando el proceso y el resultado con espíritu crítico, ayudándose de los materiales necesarios. CONT. C1, C8, D5

18.3.3 A) CONTENIDOS 1º DE ESO

BLOQUE A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.

- CONT.A1 Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.

- CONT.A2 Los géneros y los estilos artísticos.
- CONT.A3 Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
- CONT.A4 Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico

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

- CONT.B1 El lenguaje visual como forma de comunicación.
- CONT.B2 Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- CONT.B3 Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- CONT.B4 La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras
- CONT.B5 La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio.
- CONT.B6 Transformaciones gráfico-plásticas como recurso para la creación.
- CONT.B7 La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

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

- CONT.C1 El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación
- CONT.C2 El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- CONT.C3 Instrumentos y materiales de dibujo técnico.
- CONT.C4 Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos.
- CONT.C5 Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción.
- CONT.C6 Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas.
- CONT.C7 Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones.
- CONT.C8 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- CONT.C9 Formas de expresión en soportes físicos y digitales.

BLOQUE D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- CONT.D1 El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones.
- CONT.D2 Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica.
- CONT.D3 El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información.
- CONT.D4 Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
- CONT.D5 Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.

18.4 A) METODOLOGÍA 1ºESO

18.4.1.A Aprendizaje competencial.

Todos los elementos que constituyen el proceso de aprendizaje competencial se integran en situaciones de aprendizaje. De acuerdo con el artículo 12 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se planificarán situaciones de aprendizaje para la adquisición y desarrollo, tanto de las competencias clave como de las competencias específicas. Estas situaciones contextualizadas implican la puesta en práctica, de forma integrada, de competencias y contenidos, a través de un problema motivador, relevante y significativo.

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

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

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

18.4.2.A Diversidad e inclusión

Proyecto basado en los principios del diseño universal del aprendizaje. De acuerdo con los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), las situaciones de aprendizaje facilitan múltiples medios de representación (qué se va a aprender) y de acción y expresión (cómo se va a aprender), así como múltiples formas de implicación (por qué se aprende). Se pretende que todo el alumnado, independientemente de sus circunstancias y características, estén presentes, sean participativos y sean capaces de producir.

1) Alumnos presentes. Todos los alumnos y alumnas deben poder acceder a los aprendizajes; por eso, se emplean diversos soportes y formatos para trabajar los nuevos conocimientos: vídeos, audios, infografías...; iconos en las órdenes de las primeras unidades de primero, o una fuente propia que facilita la lectura.

2) Alumnos participativos. Todo el alumnado, independientemente de su estilo de aprendizaje debe encontrar motivación y participar en el aula. Por eso, se facilitan diversas metodologías y tipos de actividades: trabajo individual, trabajo en equipo, rutinas de trabajo (para los alumnos que sienten seguridad en la repetición), retos (para los alumnos que necesitan una novedad), propuestas de trabajo fuera del aula, actividades digitales, situaciones que parten de una variedad de contextos, transferencia de lo aprendido y utilidad del aprendizaje, trabajo de la metacognición para que sean conscientes de sus progresos.

3) Alumnos capaces de producir. Se facilitan diferentes canales para que los alumnos expresen lo aprendido, sin la obligación de hacerlo siempre de una misma forma. Se proponen actividades cuya resolución es visual, oral, cinestésica, escrita... Se utilizan también diferentes recursos de apoyo: plantillas, organizadores visuales, consejos de expresión oral.

Desde este enfoque, el diseño inicial de la enseñanza se realiza teniendo en cuenta de forma global la atención a las diferencias individuales del alumnado en su acceso al aprendizaje, sin necesidad de adaptar de forma particular las características de la enseñanza. Las situaciones de aprendizaje diseñadas a partir de este principio permiten desarrollar la competencia de aprender a aprender y sentar las bases de aprendizaje a lo largo de la vida y fomentar procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se adapten a las necesidades, las características y los ritmos de aprendizaje del alumnado.

18.4.3.A Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es un modelo que no solo responde a las necesidades de una sociedad multicultural y diversa como la nuestra, sino que respeta las particularidades del individuo, contribuyendo decididamente a potenciar el desarrollo integral del alumnado. El aprendizaje cooperativo es una opción metodológica que valora positivamente la diversidad y obtiene beneficios evidentes de situaciones marcadas por la heterogeneidad. Los diferentes niveles de desempeño, de culturas de origen o de capacidades del alumnado se convierten en un poderoso recurso de aprendizaje.

El aprendizaje cooperativo está presente en todas las situaciones de aprendizaje como una forma más de trabajar en el aula, como una rutina más de clase, totalmente incluida en la secuencia de aprendizaje. Las rutinas cooperativas que se plantean son técnicas cooperativas que permiten cooperativizar todas las situaciones y actividades del aula.

Responden a estas características:

1. No incluyen una tarea concreta.
2. Tienen diferentes niveles de andamiaje
3. Cumplen la tríada cooperativa: la interdependencia positiva, la participación equitativa y la responsabilidad individual.
4. Articulan una serie de escenarios cooperativos.

En todas las situaciones de aprendizaje se trabaja un contenido cooperativo, con la finalidad de que los alumnos adquieran las destrezas necesarias para cooperar cada vez mejor; cuanto mejor cooperen, más eficaz será su trabajo individual y el de su equipo.

18.4.4.A Aprender a pensar.

El desarrollo del pensamiento está presente en las situaciones de aprendizaje como una dinámica más incluida en la secuencia de aprendizaje. Las estrategias de pensamiento fomentan el hábito de pensar de forma ordenada y son un andamiaje para facilitar el aprendizaje. Se organizan según la función cognitiva que trabajan y se secuencian por ciclo según el nivel madurativo de los alumnos, fomentando el desarrollo del hábito de pensar en estos.

Cada estrategia desarrolla una función cognitiva o metacognitiva. Estas funciones son las que nos permiten recibir, procesar y elaborar información para llevar a cabo cualquier tarea:

1. Comprensión
2. Argumentación
3. Clasificación
4. Secuenciación
5. Análisis
6. Toma de decisiones
7. Solución de problemas
8. Autoconocimiento
9. Pensamiento creativo

En las situaciones de aprendizaje se trabaja de forma explícita un objetivo del pensamiento relacionado con una de las funciones anteriores, a través de una estrategia concreta. Además, a lo largo de cada situación de aprendizaje, se trabaja una décima función, la Autorregulación, través de preguntas de reflexión y metacognición y a través de las escalas de autoevaluación del reto.

18.5 A) UNIDADES DE TRABAJO Y SECUENCIACIÓN 1ºESO

| TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS 1ºESO | | | |
|-------------------------------------|----------|---|------------|
| TEMPORALIZACIÓN | PERIODOS | UNIDADES DE TRABAJO | CONTENIDOS |
| 1ª EVALUACIÓN | 3 | UD1. EL ARTE EN LA CALLE | BLOQUE A |
| | 6 | UD2. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL | BLOQUE A |
| | 15 | UD3. EL PROCESO ARTÍSTICO. TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS | BLOQUE C |
| | 8 | UD4. EL LENGUAJE VISUAL | BLOQUE B |
| | 8 | UD5. LA PERCEPCIÓN DE LA FORMA | BLOQUE B |
| 2ª EVALUACIÓN | 15 | UD6. EL COLOR | BLOQUE B |
| | 9 | UD7. LA TEXTURA | BLOQUE B |
| | 3 | UD8. LA GEOMETRÍA DE LAS FORMAS | BLOQUE C |
| | 9 | UD9. FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS | BLOQUE C |
| 3ª EVALUACIÓN | 9 | UD10. LA COMUNICACIÓN VISUAL | BLOQUE D |
| | 20 | UD11. LA IMAGEN FIJA Y EN MOVIMIENTO | BLOQUE D |

18.B) PROGRAMACIÓN DE 3º DE ESO

18.1.B) INTRODUCCIÓN 3º DE ESO

INTRODUCCIÓN

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

Desarrolla la creatividad y fomenta mediante el trabajo en equipo, actitudes de tolerancia, cooperación y solidaridad entre las personas y grupos.

A través del conocimiento de diversas manifestaciones culturales se fomentan actitudes de respeto por la igualdad de derechos, y de rechazo a los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

La formación en las artes plásticas fomenta el conocimiento histórico y cultural como desarrollo y fomento de la facultad de valorar, de entender, de analizar, de interpretar y de gozar.

La llegada de medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, por este motivo desde la materia se desarrollan las competencias tecnológicas básicas facilitando la indispensable alfabetización del alumnado en este campo.

Igualmente, utilizar el lenguaje plástico proporcionará al alumnado las herramientas necesarias para representar emociones y sentimientos, así como vivencias e ideas, contribuyendo a mejorar la comunicación y a valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con el consumo y el impacto del ser humano en el medio ambiente, para adoptar actitudes responsables.

Por último, destacar que a través del acercamiento a producciones plásticas, visuales y audiovisuales como patrimonio cultural y artístico, así como la utilización del lenguaje visual como forma de comunicación, la indagación el proceso creativo se contribuye a apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

18.2.B) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EPVA

| COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL |
|--|
| <i>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</i> |
| <i>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</i> |
| <i>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</i> |
| <i>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas</i> |
| <i>5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza</i> |
| <i>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</i> |
| <i>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico</i> |
| <i>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal</i> |

18.2.1 B) MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES (COMP ESPECÍFICAS-COMPETENCIAS CLAVE)3ºESO

MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES 1º ESO

| | CCL | | | | | CP | | | STEM | | | | | CD | | | | | CPSAA | | | | | CC | | | | CE | | | CCEC | | | | |
|--------------------------|------|------|------|------|------|-----|-----|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-----|-----|-----|-----|-----|--------|--------|--------|--------|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-------|-------|-------|--|
| COMPETENCIAS ESPECÍFICAS | CCL1 | CCL2 | CCL3 | CCL4 | CCL5 | CP1 | CP2 | CP3 | STEM1 | STEM2 | STEM3 | STEM4 | STEM5 | CD1 | CD2 | CD3 | CD4 | CD5 | CPSAA1 | CPSAA2 | CPSAA3 | CPSAA4 | CPSAA5 | CC1 | CC2 | CC3 | CC4 | CE1 | CE2 | CE3 | CCEC1 | CCEC2 | CCEC3 | CCEC4 | |
| Competencia específica 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | CCL | | | | | CP | | | STEM | | | | | CD | | | | | CPSAA | | | | | CC | | | | CE | | | CCEC | | | |
|-----|----------------------------|------|------|------|------|------|-----|-----|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-----|-----|-----|-----|-----|--------|--------|--------|--------|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-------|-------|-------|
| | | CCL1 | CCL2 | CCL3 | CCL4 | CCL5 | CP1 | CP2 | CP3 | STEM1 | STEM2 | STEM3 | STEM4 | STEM5 | CD1 | CD2 | CD3 | CD4 | CD5 | CPSAA1 | CPSAA2 | CPSAA3 | CPSAA4 | CPSAA5 | CC1 | CC2 | CC3 | CC4 | CE1 | CE2 | CE3 | CCEC1 | CCEC2 | CCEC3 | CCEC4 |
| CE1 | Criterio de Evaluación 1.1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | ✓ | | | | | | | ✓ | ✓ | | | |
| | Criterio de Evaluación 1.2 | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | | ✓ | ✓ | | |
| | Criterio de Evaluación 1.3 | ✓ | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | ✓ | ✓ | | |
| | Criterio de Evaluación 1.4 | | | | | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | |
| CE2 | Criterio de Evaluación 2.1 | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | ✓ | | | | | | | | ✓ | ✓ | | |
| | Criterio de Evaluación 2.2 | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | ✓ | | |
| CE3 | Criterio de Evaluación 3.1 | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | | ✓ | ✓ | | |
| | Criterio de Evaluación 3.2 | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | ✓ | |
| | Criterio de Evaluación 3.3 | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | ✓ | | | | | | | | | ✓ | | |
| | Criterio de Evaluación 3.4 | | ✓ | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | | | | ✓ | ✓ | | |
| CE4 | Criterio de Evaluación 4.1 | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | |
| | Criterio de Evaluación 4.2 | | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | |
| CE5 | Criterio de Evaluación 5.1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | | | | ✓ | | | | | | | ✓ | ✓ | |
| | Criterio de Evaluación 5.2 | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | |
| | Criterio de Evaluación 5.3 | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | ✓ | | | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | |
| CE6 | Criterio de Evaluación 6.1 | | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | | |
| | Criterio de Evaluación 6.2 | | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | | |
| CE7 | Criterio de Evaluación 7.1 | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | ✓ | | | | | | | | ✓ | |
| | Criterio de Evaluación 7.2 | | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | ✓ | | ✓ | ✓ | |
| | Criterio de Evaluación 7.3 | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | ✓ | |
| | Criterio de Evaluación 7.4 | | | | | | | | | ✓ | | ✓ | ✓ | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ |
| CE8 | Criterio de Evaluación 8.1 | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | | | | ✓ | |
| | Criterio de Evaluación 8.2 | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Criterio de Evaluación 8.3 | ✓ | | | | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | ✓ | | | | ✓ | |

18.3.2 B) DESGLOSE DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN INDICADORES DE LOGRO 3ºESO

Criterio 1.1 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 propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural.

Indicadores de logro:

1.1.1. Conoce y analiza distintas obras artísticas del patrimonio cultural valorando su aprovechamiento y conservación. CONT. A1

1.1.2. Conoce las distintas acciones y su entramado a la protección y conservación del patrimonio artístico. CONT. A1

Criterio 1.2 Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos, y los géneros artísticos significativos a lo largo de la historia, apreciando y reflexionando sobre su contribución artística, desarrollando el sentido estético del alumnado, su creatividad y las facultades de reflexión y pensamiento crítico.

1.2.1. Analiza y reconoce las obras históricas y sus diferentes estilos artísticos. CONT. A2

Criterio 1.3 Reconocer el valor del contexto histórico y social en la creación de las obras de arte, así como expresar por medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciadores de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León, identificando las manifestaciones del patrimonio: material e inmaterial.

1.3.1. Diferencia el contexto histórico y social de cada estilo artístico y su influencia en este. CONT. A1, A2, A3.

1.3.2. Conoce y expresa los elementos diferenciadores de los estilos artísticos del patrimonio cultural de Castilla y León. CONT. A2

Criterio 1.4 Analizar las distintas formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico, especialmente el de Castilla y León, valorando su importancia en el diseño.

1.4.1. Identifica formas geométricas en obras del patrimonio cultural de Castilla y León. CONT. A4, A5, C4.

Criterio 2.1 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más afines a cada proyecto o tarea; desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

Indicadores de logro:

2.1.1. Realiza autoevaluaciones y evaluaciones de las producciones artísticas del aula analizando la técnica y el estilo. CONT. A3, B5, C1, C3

Criterio 2.2 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios.

2.2.1. Explica y debate a cerca del proceso creativo y la importancia de mostrar respeto hacia la diversidad tanto en la lectura como en la creación de imágenes. CONT. A3, B3, B6, C1, C2.

Criterio 3.1 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

Indicadores de logro:

3.1.1. Valora la observación del arte y expresa su opinión al respecto de una manera abierta y respetuosa. CONT. B6, D1, D8

Criterio 3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativas, analizándolas con actitud crítica y rechazando usos de las mismas que supongan cualquier tipo de discriminación social, racial y/o de género.

3.2.1. Entiende el proceso y los elementos que intervienen en la percepción visual. CONT. B1, D3

3.2.2. Conoce y analiza el proceso de la comunicación visual y las posibilidades narrativas. CONT. B1, B2, B6, D2, D3.

Criterio 3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea.

3.3.1. Distingue el grado de iconicidad de las imágenes y la terminología de realismo, figuración y abstracción. CONT. D1

3.3.2. Analiza imágenes audiovisuales en función de su iconicidad. CONT. D1, D3.

3.3.3. Crea imágenes visuales o audiovisuales en base a su significante - significado teniendo en cuenta el mensaje que se quiere transmitir. CONT. D1, D2, D4, D6.

Criterio 3.4 Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia, así como sus características, a través de la observación directa de obras del pasado y tendencias actuales de las artes, siendo capaz de establecer las técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio.

3.4.1. Estudia las técnicas y lenguajes visuales y audiovisuales a lo largo de la historia. CONT. CONT. B6, B7, D5, D6, D7.

Criterio 4.1 Reconocer y diferenciar 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, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico.

Indicadores de logro:

4.1.1. Clasifica y desglosa los distintos lenguajes artísticos, sus elementos y el contexto en el que se generan. CONT. B2, B3, B4, D7.

Criterio 4.2 Analizar con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual y las funciones que predominan en diferentes mensajes, realizando composiciones en las que se utilicen distintos lenguajes artísticos valorando las potencialidades de los medios digitales.

4.2.1. Analiza los elementos y las funciones de distintos actos de comunicación visual y audiovisual. CONT. C3, D2, D7.

4.2.2. Realiza composiciones con distintos lenguajes artísticos, valorando la utilidad de los medios digitales. CONT. B7, D5, D6.

Criterio 5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

Indicadores de logro:

5.1.1. Realiza producciones artísticas utilizando el lenguaje, las herramientas y técnicas adecuadas. CONT. B3, B5, C1, C3, D6.

5.1.2. Organiza y utiliza las distintas etapas del proceso creativo para conseguir el resultado propuesto. CONT. C2.

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

5.2.1. Emite mensajes visuales o audiovisuales creativos a partir de un concepto o imagen. CONT. B2, B6, D4.

Criterio 5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes.

5.3.1. Plasma una idea o sentimiento a través del uso de distintos materiales y soportes de manera eficiente y ordenada. CONT. B2, B3, B5, B6, C3.

Criterio 6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad.

Indicadores de logro:

6.1.1. Utiliza de manera creativa referencias culturales de su entorno en las producciones artísticas propias, mostrando una visión personal. CONT. B6, B7.

Criterio 6.2 Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus producciones, mostrando una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano.

6.2.1. Analiza y compara producciones artísticas del entorno con otras más ajenas, desde un punto de vista respetuoso e ilustrativo. CONT. B6, C1.

Criterio 7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.

Indicadores de logro:

7.1.1. Elabora un proyecto artístico creativo experimentando con distintas técnicas. CONT. C2

Criterio 7.2 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.

7.2.1. Genera una producción artística acorde a un objetivo propuesto demostrando un criterio propio. CONT. B7, D5, D6, D8.

Criterio 7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas.

7.3.1. Conoce y realiza los fundamentos del dibujo técnico relacionados con transformaciones y tangencias. CONT. C4, C5.

7.3.2. Diseña composiciones geométricas aplicando giros, simetrías y redes modulares. CONT. C4

Criterio 7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballeras aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas.

7.4.1. Conoce y aplica la perspectiva axonométrica. CONT. A5, B4, C1, C6

7.4.2. Aplica la perspectiva cónica en diseños paisajísticos o arquitectónicos. CONT. A5, C1, C6.

Criterio 8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario.

Indicadores de logro:

8.1.1. Selecciona y organiza las diferentes etapas del desarrollo de producciones artísticas en función del receptor del mensaje. CONT. C2, D9.

Criterio 8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada.

8.2.1. Domina la terminología del arte y lo utiliza de manera adecuada a la hora de exponer o debatir. CONT. B2, C1, D6.

Criterio 8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas.

8.3.1. Expone y argumenta producciones artísticas individuales o colectivas utilizando aplicaciones informáticas, evaluando el proceso y el resultado con espíritu crítico. CONT. D7, D8, D9, D10.

18.3.3 B) CONTENIDOS 3º DE ESO

BLOQUE A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.

- CONT.A1 Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial. Acciones encaminadas a su protección y conservación.
- CONT.A2 Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea.
- CONT.A3 Clasificación y funciones de los géneros artísticos. La creación de obras de arte: su contexto artístico y social en relación con el actual. Análisis visual de los géneros artísticos: temas, técnicas y soportes.
- CONT.A4 Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
- CONT.A5 La representación del volumen y el espacio y su aplicación al arte y la arquitectura. El dibujo técnico aplicado a la creación de diseños modulares.

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

- CONT.B1 Incidencia de la luz en la percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Ilusiones ópticas.
- CONT.B2 El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes.
- CONT.B3 El color, la forma y la textura en la composición.
- CONT.B4 El volumen y el espacio. Luces y sombras, claroscuro.
- CONT.B5 La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. Esquemas compositivos en diferentes obras de arte.
- CONT.B6 Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico

- CONT.B7 Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen.

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

- CONT.C1 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- CONT.C2 Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.
- CONT.C3 Soportes y Tipos.
- CONT.C4 Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares.
- CONT.C5 Tangencias y enlaces. *Curvas técnicas*. Su uso en el diseño.
- CONT.C6 Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación.

BLOQUE D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- CONT.D1 Valor creativo y significación de las imágenes: significante y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad en relación con el Realismo, la Figuración y la Abstracción.
- CONT.D2 Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto.
- CONT.D3 Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- CONT.D4 Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas.
- CONT.D5 Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Elementos narrativos, procesos, técnicas y procedimientos del cómic, la ilustración, la fotografía, el cine, la televisión, el video, la publicidad, la animación y los formatos digitales.
- CONT.D6 Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
- CONT.D7 Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos.
- CONT.D8 Valores plásticos y estéticos en la producción artística.
- CONT.D9 Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto.
- CONT.D10 Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto.

18.4 B) METODOLOGÍA 3ºESO

(La mencionada en el apartado "19.4 A" correspondiente al curso de 1º de ESO.)

18.5 B) UNIDADES DE TRABAJO Y SECUENCIACIÓN 3ºESO

| TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS 3ºESO | | | |
|-------------------------------------|----------|--|------------|
| TEMPORALIZACIÓN | SESIONES | UNIDADES DE TRABAJO | CONTENIDOS |
| 1ª EVALUACIÓN | 6 | UD1. EL ARTE EN LA CALLE | BLOQUE A |
| | 4 | UD2. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL | BLOQUE A |
| | 6 | UD3. EL LENGUAJE VISUAL | BLOQUE B |
| | 9 | UD4. PRINCIPIOS PERCEPTIVOS. LUZ Y SOMBRA | BLOQUE B |
| | 15 | UD5. EL COLOR | BLOQUE B |
| 2ª EVALUACIÓN | 12 | UD6. EL PROCESO ARTÍSTICO. LA ESCULTURA | BLOQUE C |
| | 16 | UD7. GEOMETRÍA. TANGENCIAS Y CURVAS TÉCNICAS | BLOQUE C |
| | 8 | UD8. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN | BLOQUE C |
| 3ª EVALUACIÓN | 9 | UD9. LA COMUNICACIÓN VISUAL | BLOQUE D |
| | 14 | UD10. LA IMAGEN FIJA Y EN MOVIMIENTO | BLOQUE D |
| | 6 | UD11. TÉCNICAS EXPOSITIVAS. EL MUNDO DIGITAL | BLOQUE D |

19. PROGRAMACIÓN DE TALLER DE ARTES PLÁSTICAS

19.A) PROGRAMACIÓN DE 3º DE ESO

19.1 A) INTRODUCCIÓN 3º DE ESO

INTRODUCCIÓN

El ser humano se ha expresado a través del arte antes que, a través del lenguaje verbal, desde el mismo origen de nuestra historia, y seguimos haciéndolo: de niños empezamos a pintar antes que a hablar. Pero la sociedad logocéntrica que hemos construido hace que poco a poco se vaya dejando de lado esta habilidad natural que deberíamos cultivar. Picasso decía que "todo niño es un artista. El problema es cómo seguir siendo artistas al crecer". Además, el arte es parte sustancial de la naturaleza humana, ya que responde a una necesidad básica de expresión que nos define. El Taller de Artes Plásticas no pretende crear artistas, pero es el campo de cultivo ideal de la creatividad de nuestro alumnado, creatividad que debe cuidarse y asentarse como una de las competencias clave que el resto de las materias pueden utilizar para reforzar sus propios conocimientos, y que será imprescindible para desarrollar una sociedad que tendrá la capacidad de evolucionar y no se estancará en su progreso. La finalidad principal es desarrollar habilidades expresivas y comunicativas que permitan implementar el aprendizaje a través de la experiencia, mediante la aplicación de diversas técnicas gráfico-plásticas, usando los materiales cumpliendo los objetivos de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.

19.2 A) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 3ºESO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EDUCACIÓN TALLER DE ARTES PLÁSTICAS

1. Conocer la importancia de las diferentes manifestaciones artísticas tradicionales y contemporáneas que han sucedido en diferentes momentos de la historia, y descubrir la práctica artística como un medio para expresar ideas y sentimientos de forma creativa, mostrando interés por las principales técnicas, recursos y convenciones de lenguajes artísticos, identificando herramientas y destrezas necesarias para integrarlos en la realización de un proyecto artístico con su propia identidad cultural.

2. Entender y aplicar las fases del proceso creativo en tareas individuales o en grupo, incorporando las destrezas necesarias para aplicarlas a proyectos y/o tareas de diversa índole, para valorar tanto el proceso como el producto final y experimentar las diferentes posibilidades creativas.

3. Realizar proyectos y/o tareas, experimentando con diferentes técnicas y procedimientos de elaboración para descubrir las posibilidades de la expresión plástica como forma de expresión de sentimientos, ideas, emociones, así como enriquecer y personalizar las producciones.

4. Conocer e investigar de forma creativa las posibilidades expresivas y constructivas de materiales y soportes, teniendo en cuenta criterios de uso responsable y sostenible de los materiales, para desarrollar la capacidad de resolución de las dificultades propias del proceso creativo.

5. Descubrir las posibilidades constructivas y narrativas de las tecnologías digitales mediante la puesta en práctica de forma creativa de proyectos audiovisuales y de diseño, para potenciar el disfrute de la representación y transformación de la realidad.

19.2.1. A) MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES (COMP ESPECÍFICAS-COMPETENCIAS CLAVE) 3º DE ESO

| MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES 1º ESO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|-----|---|---|---|---|----|---|---|------|---|---|---|---|----|---|---|---|---|-------|---|---|---|---|----|---|---|---|----|---|---|------|---|---|---|
| | CCL | | | | | CP | | | STEM | | | | | CD | | | | | CPSAA | | | | | CC | | | | CE | | | CCEC | | | |
| COMPETENCIAS ESPECÍFICAS | C | C | C | C | C | C | C | C | S | S | S | S | S | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| | L | L | L | L | L | P | P | P | T | T | T | T | T | D | D | D | D | D | P | P | P | P | P | C | C | C | C | E | E | E | C | C | C | C |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Competencia específica 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

19.3 A) CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO Y CONTENIDOS 3ºESO

19.3.1 A) MAPA CRITERIAL (CRITERIOS-COMPETENCIAS) 3ºESO

| Mapas de Relaciones Criteriales | | | Competencia en Comunicación Lingüística | | | | | Competencia Plurilingüe | | | Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería | | | | | Competencia Digital | | | | | Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender | | | | | Competencia Ciudadana | | | | Competencia Emprendedora | | | | Competencia en Conciencia y Expresión Culturales | | | | Vinculaciones Criterios - Descriptores |
|---------------------------------|--------------|-------------------------|---|------|------|------|------|-------------------------|-----|-----|--|-------|-------|-------|-------|---------------------|-----|-----|-----|-----|---|--------|--------|--------|--------|-----------------------|-----|-----|-----|--------------------------|-----|-----|-------|--|-------|-------|--|--|
| | | | CCL1 | CCL2 | CCL3 | CCL4 | CCL5 | CP1 | CP2 | CP3 | STEM1 | STEM2 | STEM3 | STEM4 | STEM5 | CD1 | CD2 | CD3 | CD4 | CD5 | CPSAA1 | CPSAA2 | CPSAA3 | CPSAA4 | CPSAA5 | CC1 | CC2 | CC3 | CC4 | CE1 | CE2 | CE3 | CCEC1 | CCEC2 | CCEC3 | CCEC4 | | |
| Taller de Artes Plásticas | Comp. Esp. 1 | Criterio Evaluación 1.1 | 1 | | | | 1 | 1 | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 6 |
| | | Criterio Evaluación 1.2 | | 1 | | | | | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 3 |
| | Comp. Esp. 2 | Criterio Evaluación 2.1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 |
| | | Criterio Evaluación 2.2 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 7 |
| | Comp. Esp. 3 | Criterio Evaluación 3.1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 7 |
| | | Criterio Evaluación 3.2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 5 |
| | Comp. Esp. 4 | Criterio Evaluación 4.1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 4 |
| | | Criterio Evaluación 4.2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 6 |
| | Comp. Esp. 5 | Criterio Evaluación 5.1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 6 |
| | | Criterio Evaluación 5.7 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 8 |

19.3.2 A) DESGLOSE DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN INDICADORES DE LOGRO 3ºESO

Criterio 1.1 Investigar técnicas, materiales y procesos utilizados por los creadores en obras plásticas y visuales, valorando sus cualidades plásticas y expresivas, contextualizándolos en las corrientes artísticas correspondientes, teniendo en cuenta la evolución tecnológica de cada época histórica en el uso de las técnicas y los procesos artísticos, e incorporando la perspectiva de género.

Indicadores de logro:

1.1.1. Identifica técnicas, materiales y procesos utilizados en obras plásticas y visuales, relacionándolos con su contexto histórico y tecnológico. CONT.A, B, C, D

1.1.2. Describe las técnicas expresivas de obras representativas, incorporando la perspectiva de género y la diversidad cultural. CONT.A, B, C, D

1.1.3. Selecciona información relevante sobre corrientes artísticas y creadores, utilizando fuentes fiables y respetando la propiedad intelectual. CONT.A, B, C, D

Criterio 1.2 Comprender cómo las creaciones artísticas tradicionales sirven de base a las creaciones del mundo contemporáneo en todas sus disciplinas; aportando preceptos compositivos, formales y expresivos a través del diseño, en todas sus facetas, la fotografía, el cine, entre otras, e incorporando a estos preceptos las posibilidades creativas de las tecnologías digitales.

1.2.1. Reconoce elementos compositivos, formales y expresivos de obras tradicionales con producciones contemporáneas en disciplinas como el diseño, la fotografía o el cine. CONT.A, B, D

1.2.2. Analiza ejemplos de obras contemporáneas que incorporan referentes artísticos tradicionales, identificando influencias visuales y conceptuales. CONT.A, B, D

1.2.3. Selecciona recursos digitales adecuados para representar conexiones entre el arte tradicional y contemporáneo, respetando la propiedad intelectual . CONT.A, B, D

Criterio 2.1 Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en producciones individuales o de grupo, valorando su carácter procesual, para promover el desarrollo de la creatividad y la sensibilidad artística del alumno alumnado.

Indicadores de logro:

2.1.1. Aplica las fases del proceso creativo (investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación) en producciones individuales o grupales. CONT. A, B, C, D

2.1.2. Selecciona materiales físicos y herramientas digitales adecuados para cada fase del proceso creativo, aplicando criterios de sostenibilidad y respetando la propiedad intelectual. CONT. A, B, C, D

2.1.3. Colabora en proyectos artísticos grupales, respetando las ideas ajenas y contribuyendo al desarrollo creativo colectivo. CONT. A, B, C, D

Criterio 2.2 Trabajar de forma cooperativa, asumiendo roles, planificando y repartiendo tareas: buscando soluciones adecuadas a las necesidades planteadas, huyendo de todo tipo de representaciones discriminatorias por motivos culturales, raciales o de género.

2.2.1. Distribuye tareas y roles en proyectos grupales, asegurando la participación equitativa y evitando representaciones discriminatorias por motivos culturales, raciales o de género. CONT. A, B, C, D

2.2.2. Colabora activamente en la ejecución de producciones colectivas, aportando ideas y respetando las aportaciones del grupo. CONT. A, B, C, D

2.2.3. Utiliza plataformas digitales colaborativas para distribuir tareas, compartir materiales y registrar el desarrollo de proyectos artísticos de forma ordenada y respetuosa. CONT. A, B, C, D

Criterio 3.1 Experimentar con las técnicas y los procesos elegidos en composiciones que respondan a propuestas de trabajo externas o a intereses propios, utilizando diferentes lenguajes artísticos y visuales, buscando soluciones alternativas y de carácter personal.

Indicadores de logro:

3.1.1. Explora técnicas y procesos artísticos diversos en composiciones personales o grupales, adaptándolos a propuestas externas o intereses propios. CONT. A, B, C, D

3.1.2. Aplica diferentes lenguajes visuales (bidimensionales, tridimensionales y digitales) para expresar ideas y emociones de forma creativa y respetuosa. CONT. A, B, C, D

3.1.3. Reformula soluciones artísticas durante el proceso creativo, evaluando sus resultados y ajustando decisiones en función de los objetivos expresivos. CONT. A, B, C, D

Criterio 3.2 Conocer las principales técnicas de representación bidimensional y tridimensionales y aplicarlas en diferentes proyectos o tareas, desarrollando la autoestima y aplicándolas con imaginación y sentido crítico.

3.2.1. Utiliza técnicas específicas de dibujo, pintura, escultura o ensamblaje en proyectos artísticos, seleccionándolas en función del mensaje visual que desea comunicar. CONT. B, C, D

3.2.2. Experimenta con materiales y lenguajes visuales diversos, mostrando iniciativa personal y creatividad en la resolución de tareas. CONT. B, C, D

3.2.3. Justifica las decisiones técnicas y expresivas tomadas en sus producciones, mostrando actitud crítica y respeto por la diversidad cultural. CONT. B, C, D

Criterio 4.1 Elegir los materiales y/o soportes tradicionales o contemporáneos y los procesos de manipulación adecuados para cada proyecto o tarea, aplicables en el aula, mostrando interés por aprender las características fundamentales de cada uno de ellos, tomando en consideración el impacto medioambiental de los materiales usados para realizar creaciones originales.

Indicadores de logro:

4.1.1. Selecciona materiales y soportes adecuados para cada proyecto artístico, justificando su elección en función de sus propiedades técnicas y expresivas. CONT. A, B, C, D

4.1.2. Manipula materiales tradicionales o contemporáneos mediante técnicas específicas (como ensamblaje, vaciado, grabado o pintura), siguiendo normas de seguridad y seleccionando opciones que minimicen el impacto ambiental. CONT. A, B, C, D

4.1.3. Reconoce el impacto medioambiental de los materiales utilizados en sus producciones, proponiendo alternativas más sostenibles cuando sea posible. CONT. A, B, C, D

Criterio 4.2 Valorar, a lo largo de todo el desarrollo creativo, el proceso de toma de decisiones mostrando una actitud sincera y autocrítica: aceptando los errores con ánimo de superación, realizando propuestas de posibles mejoras que permitan afianzar la confianza en lo conseguido y mostrando una actitud abierta, positiva y curiosa necesaria para seguir progresando.

4.2.1. Analiza las decisiones tomadas en su proyecto artístico, señalando al menos un acierto y un error, y proponiendo una mejora concreta.. CONT. A2, B, C, D

4.2.2. Modifica su producción artística incorporando al menos una mejora basada en la revisión de errores cometidos durante el proceso creativo.. CONT. A2, B, C, D

4.2.3. Mantiene una actitud abierta y respetuosa ante la crítica, demostrando curiosidad y compromiso con el aprendizaje artístico. CONT. A2, B, C, D

Criterio 5.1 Experimentar, individual o colectivamente, con diferentes lenguajes audiovisuales, transmitiendo un mensaje, tanto personal como a partir de una propuesta, teniendo en cuenta las diferentes posibilidades constructivas y justificando la elección tomada.

Indicadores de logro:

5.1.1. Utiliza al menos un lenguaje audiovisual (fotografía, vídeo o diseño digital) en una producción artística, adaptándolo a una propuesta externa o mensaje personal. CONT. B, D

5.1.2. Produce contenidos audiovisuales utilizando herramientas digitales colaborativas, respetando normas de comunicación y ciudadanía digital. CONT. B, D

5.1.3. Justifica las decisiones técnicas y expresivas tomadas en su producción audiovisual, relacionándolas con la intención comunicativa del proyecto. CONT. B, D

Criterio 5.2 Presentar proyectos o tareas en diferentes formatos y/o soportes, desde los bocetos iniciales hasta el producto final, aplicando conceptos básicos de diseño, teniendo en cuenta a quién se quiere mostrar, valorando la repercusión del trabajo finalizado y explicando todo el proceso de trabajo llevado a cabo para estimarlo tanto como la obra acabada, argumentando las elecciones tomadas en su desarrollo.

5.2.1. Presenta su proyecto artístico en formato físico o digital, incluyendo bocetos, desarrollo y producto final, aplicando principios básicos de composición, color y forma. CONT. A, B, C, D

5.2.2. Explica el proceso creativo seguido, incluyendo las decisiones técnicas y expresivas tomadas desde la idea inicial hasta el producto final. CONT. A, B, C, D

5.2.3. Presenta su trabajo en entornos físicos o digitales, mostrando actitud positiva, respeto por las aportaciones del grupo y capacidad para valorar el impacto de su obra. CONT. A, B, C, D

19.3.3 A) CONTENIDOS 3º DE ESO

BLOQUE A. El proyecto creativo.

- A.1. Proyectos de producciones artísticas: fases y secuenciación: Investigación planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación.
- A.2. Estrategias y técnicas creativas.
- A.3. Organización y mantenimiento del espacio y equipo de trabajo.
- A.4. Acabado y conservación de las obras.
- A.5. Factores del proceso creativo: elección de materiales y técnicas en función del impacto ambiental y la creación sostenible.

BLOQUE B. Técnicas de Expresión Bidimensionales.

- B.1. Soportes. Tipos.
- B.2. El papel como soporte y material. Aplicaciones
- B.3. Técnicas de dibujo
- B.4. Encajado, proporción y técnicas de medida.
- B.5. Luces y sombras.
- B.6. Técnicas de pintura.
- B.7. Técnicas mixtas.
- B.8. Arte mural y grafiti. Técnicas pictóricas para superficies murales.
- B.9. Técnicas de grabado y estampación. Herramientas y utensilios apropiados. Materiales. Usos del grabado en técnicas artesanas.
- B.10. La comunicación visual y el diseño.
- B.11. Las formas básicas del diseño.
- B.12. Áreas de aplicación del diseño gráfico.
- B.13. Análisis y estudio de materiales reciclables.
- B.14. Creación a partir de la reutilización de obras bidimensionales previas.
- B.15. Estudio y análisis de diferentes artistas y sus técnicas.

BLOQUE C. Técnicas de Expresión Tridimensionales.

- C.1. Soportes. Tipos.
- C.2. Herramientas y utensilios.
- C.3. El papel como soporte y material. Estructuras. Aplicaciones
- C.4. Taller del escultor.
- C.5. Técnicas aditivas básicas.
- C.6. Técnicas sustractivas básicas.
- C.7. Técnicas de ensamblaje básicas.
- C.8. Técnicas y materiales básicos de reproducción. Moldes y vaciado. Presión sobre materiales rígidos.
- C.9. Técnicas y procedimientos de acabados básicos: texturas y tratamientos cromáticos.
- C.10. Maquetas.
- C.11. Generación del volumen a partir de una estructura bidimensional.
- C.12. Análisis y estudio de materiales reciclables.
- C.13. Restauración de objetos antiguos. Procesos y técnicas.
- C.14. Creación a partir de la reutilización de obras tridimensionales previas.
- C.15. El lenguaje tridimensional como medio de comunicación y expresión.
- C.16. Estudio y análisis de diferentes artistas y sus técnicas.
- C.17. Land-Art, Arte Povera y Ready Made. Arte Objetual y Conceptual. La instalación artística.

BLOQUE D. Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística.

- D.1. Programas informáticos de dibujo bidimensional. Programas vectoriales.
- D.2. La cámara fotográfica. Fotografía digital con cámaras y móviles.
- D.3. Programas informáticos de edición y retoque fotográfico.
- D.4. Programas informáticos de maquetación y edición gráfica.
- D.5. Programas informáticos de diseño y modelaje en 3D.
- D.6. Aplicaciones informáticas para la realización de grafitis.

- D.7. Aplicaciones informáticas para la realización de anamorfosis.
- D.8. Las tecnologías de la información y comunicación aplicadas al proyecto y a su presentación.
- D.9. Estudio y análisis de diferentes fotógrafos, diseñadores, artistas urbanos, y sus técnicas.

19.4 A) METODOLOGÍA 3ºESO

19.4.1.A Aprendizaje competencial.

Todos los elementos que constituyen el proceso de aprendizaje competencial se integran en situaciones de aprendizaje. De acuerdo con el artículo 12 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se planificarán situaciones de aprendizaje para la adquisición y desarrollo, tanto de las competencias clave como de las competencias específicas. Estas situaciones contextualizadas implican la puesta en práctica, de forma integrada, de competencias y contenidos, a través de un problema motivador, relevante y significativo.

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

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

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

19.4.2.A Diversidad e inclusión

Proyecto basado en los principios del diseño universal del aprendizaje. De acuerdo con los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), las situaciones de aprendizaje facilitan múltiples medios de representación (qué se va a aprender) y de acción y expresión (cómo se va a aprender), así como múltiples formas de implicación (por qué se aprende). Se pretende que todo el alumnado, independientemente de sus circunstancias y características, estén presentes, sean participativos y sean capaces de producir.

1) Alumnos presentes. Todos los alumnos y alumnas deben poder acceder a los aprendizajes; por eso, se emplean diversos soportes y formatos para trabajar los nuevos conocimientos: vídeos, audios, infografías...; iconos en las órdenes de las primeras unidades de primero, o una fuente propia que facilita la lectura.

2) Alumnos participativos. Todo el alumnado, independientemente de su estilo de aprendizaje debe encontrar motivación y participar en el aula. Por eso, se facilitan diversas metodologías y tipos de actividades: trabajo individual, trabajo en equipo, rutinas de trabajo (para los alumnos que sienten seguridad en la repetición), retos (para los alumnos que necesitan una novedad), propuestas de trabajo fuera del aula, actividades digitales, situaciones que parten de una variedad de contextos, transferencia de lo aprendido y utilidad del aprendizaje, trabajo de la metacognición para que sean conscientes de sus progresos.

3) Alumnos capaces de producir. Se facilitan diferentes canales para que los alumnos expresen lo aprendido, sin la obligación de hacerlo siempre de una misma forma. Se proponen actividades cuya resolución es visual, oral, cinestésica, escrita... Se utilizan también diferentes recursos de apoyo: plantillas, organizadores visuales, consejos de expresión oral.

Desde este enfoque, el diseño inicial de la enseñanza se realiza teniendo en cuenta de forma global la atención a las diferencias individuales del alumnado en su acceso al aprendizaje, sin necesidad de adaptar de forma particular las características de la enseñanza. Las situaciones de aprendizaje diseñadas a partir de este principio permiten desarrollar la competencia de aprender a aprender y sentar las bases de aprendizaje a lo largo de la vida y fomentar procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se adapten a las necesidades, las características y los ritmos de aprendizaje del alumnado.

19.4.3.A Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es un modelo que no solo responde a las necesidades de una sociedad multicultural y diversa como la nuestra, sino que respeta las particularidades del individuo, contribuyendo decididamente a potenciar el desarrollo integral del alumnado. El aprendizaje cooperativo es una opción metodológica que valora positivamente la diversidad y obtiene beneficios evidentes de situaciones marcadas por la heterogeneidad. Los diferentes niveles de desempeño, de culturas de origen o de capacidades del alumnado se convierten en un poderoso recurso de aprendizaje.

El aprendizaje cooperativo está presente en todas las situaciones de aprendizaje como una forma más de trabajar en el aula, como una rutina más de clase, totalmente incluida en la secuencia de aprendizaje. Las rutinas cooperativas que se plantean son técnicas cooperativas que permiten cooperativizar todas las situaciones y actividades del aula.

Responden a estas características:

1. No incluyen una tarea concreta.

2. Tienen diferentes niveles de andamiaje
3. Cumplen la tríada cooperativa: la interdependencia positiva, la participación equitativa y la responsabilidad individual.
4. Articulan una serie de escenarios cooperativos.

En todas las situaciones de aprendizaje se trabaja un contenido cooperativo, con la finalidad de que los alumnos adquieran las destrezas necesarias para cooperar cada vez mejor; cuanto mejor cooperen, más eficaz será su trabajo individual y el de su equipo.

19.4.4.A Aprender a pensar.

El desarrollo del pensamiento está presente en las situaciones de aprendizaje como una dinámica más incluida en la secuencia de aprendizaje. Las estrategias de pensamiento fomentan el hábito de pensar de forma ordenada y son un andamiaje para facilitar el aprendizaje. Se organizan según la función cognitiva que trabajan y se secuencian por ciclo según el nivel madurativo de los alumnos, fomentando el desarrollo del hábito de pensar en estos.

Cada estrategia desarrolla una función cognitiva o metacognitiva. Estas funciones son las que nos permiten recibir, procesar y elaborar información para llevar a cabo cualquier tarea:

1. Comprensión
2. Argumentación
3. Clasificación
4. Secuenciación
5. Análisis
6. Toma de decisiones
7. Solución de problemas
8. Autoconocimiento
9. Pensamiento creativo

En las situaciones de aprendizaje se trabaja de forma explícita un objetivo del pensamiento relacionado con una de las funciones anteriores, a través de una estrategia concreta. Además, a lo largo de cada situación de aprendizaje, se trabaja una décima función, la Autorregulación, través de preguntas de reflexión y metacognición y a través de las escalas de autoevaluación del reto.

19.5 A) UNIDADES DE TRABAJO Y SECUENCIACIÓN 3ºESO

| TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS 3ºESO | | |
|-------------------------------------|----------|---|
| TEMPORALIZACIÓN | PERIODOS | UNIDADES DE TRABAJO |
| 1ª EVALUACIÓN | 6 | UD1. EXPLORANDO EL PROCESO CREATIVO |
| | 7 | UD2. DISEÑO DE SEÑALÉTICA PARA EL CENTRO EDUCATIVO |
| | 7 | UD3. RETRATO EMOCIONAL: DIBUJO Y TÉCNICAS MIXTAS |
| | 8 | UD4. CARTELES CONTRA EL ACOSO: ARTE CON MENSAJE |
| 2ª EVALUACIÓN | 6 | UD5. ARTE MURAL Y GRAFITI: EXPRESIÓN EN GRAN FORMATO |
| | 6 | UD6. VOLUMEN Y FORMA: ESCULTURA CON MATERIALES RECICLADOS |
| | 5 | UD7. MAQUETAS Y ESTRUCTURAS TRIDIMENSIONALES |
| | 6 | UD8. DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL |
| 3ª EVALUACIÓN | 6 | UD9. FOTOGRAFÍA CREATIVA: NARRAR CON IMÁGENES |
| | 5 | UD10. DISEÑO DE CARTELERÍA PARA EL RECICLAJE EN EL CENTRO |
| | 5 | UD11. PROYECTO INTERDISCIPLINAR: ARTE Y CIENCIA |
| | 6 | UD12. INSTALACIÓN ARTÍSTICA FINAL: EXPOSICIÓN COLECTIVA |

20. PROGRAMACIÓN DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA

20.A) PROGRAMACIÓN DE 4º DE ESO

20.1 A) INTRODUCCIÓN 4º DE ESO

INTRODUCCIÓN

Las últimas décadas han aportado notables cambios en los materiales, en la evolución de las técnicas gráfico-plásticas como también en los medios audiovisuales, dando lugar a una recepción de la imagen desde una perspectiva más amplia y diversa. La materia Expresión Artística tiene como finalidad desarrollar en el alumnado unas capacidades expresivas, perceptivas y estéticas que darán lugar a una comprensión más real y crítica de su entorno, además de que adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científicotecnológico y motriz; así como prepararles para su incorporación a estudios posteriores, para su inserción laboral y formarles para el ejercicio de sus derechos y obligaciones de la vida como ciudadanos. Ayudará en este proceso el conocimiento de lenguajes visuales y audiovisuales que se traducirá en el desarrollo de un pensamiento creador a partir de procesos cognitivos, emocionales y afectivos que, por otro lado, están relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030 vinculados con aspectos de dimensión social y de sostenibilidad.

20.2 A) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 4ºESO

| COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EXPRESIÓN ARTÍSTICA |
|--|
| <i>1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.</i> |
| <i>2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</i> |
| <i>3. Explorar 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 y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.</i> |
| <i>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.</i> |

20.3 A) CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO Y CONTENIDOS 4ºESO

20.3.1 A) MAPA CRITERIAL (CRITERIOS-COMPETENCIAS) 4ºESO

| | | CCL | | | | | CP | | | STEM | | | | | CD | | | | | CPSAA | | | | | CC | | | | CE | | | CCEC | | | | |
|-----|----------------------------|------|------|------|------|------|-----|-----|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-----|-----|-----|-----|-----|--------|--------|--------|--------|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-------|-------|-------|--|
| | | CCL1 | CCL2 | CCL3 | CCL4 | CCL5 | CP1 | CP2 | CP3 | STEM1 | STEM2 | STEM3 | STEM4 | STEM5 | CD1 | CD2 | CD3 | CD4 | CD5 | CPSAA1 | CPSAA2 | CPSAA3 | CPSAA4 | CPSAA5 | CC1 | CC2 | CC3 | CC4 | CE1 | CE2 | CE3 | CCEC1 | CCEC2 | CCEC3 | CCEC4 | |
| CE1 | Criterio de Evaluación 1.1 | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | |
| | Criterio de Evaluación 1.2 | | ✓ | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | ✓ | | | ✓ | | | | | | | | ✓ | | | | |
| | Criterio de Evaluación 1.3 | | ✓ | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | ✓ | | | ✓ | | | | | | | | ✓ | | | | |
| CE2 | Criterio de Evaluación 2.1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | |
| | Criterio de Evaluación 2.2 | | | | | | | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | | ✓ | | | | | | | | ✓ | | | | ✓ | ✓ | | |
| | Criterio de Evaluación 2.3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | ✓ | | ✓ | | | | | | | ✓ | ✓ | | | |
| CE3 | Criterio de Evaluación 3.1 | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | ✓ | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | | | | | | | | ✓ | | | |
| | Criterio de Evaluación 3.2 | | | | | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | |
| CE4 | Criterio de Evaluación 4.1 | ✓ | | | | | | | | | ✓ | | | ✓ | | | | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ | | | | | | | ✓ | | | ✓ | ✓ | | | |
| | Criterio de Evaluación 4.2 | ✓ | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | ✓ | | | | | | | |
| | Criterio de Evaluación 4.3 | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | |
| | Criterio de Evaluación 4.4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | |

20.3.2 A) DESGLOSE DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN INDICADORES DE LOGRO 4ºESO

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. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CCEC2).

Indicadores de logro:

1.1.1. Reconoce las manifestaciones artísticas más relevantes a lo largo de la historia del arte y comprende sus aspectos esenciales. CONT. C2, B1

1.1.2. Es capaz de destacar o explicar las características y el contexto general al que pertenece una obra artística relevante de la historia del arte, valorando el proceso de creación y composición. CONT. C1

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. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2).

Indicadores de logro:

1.2.1. Conoce la evolución entre los distintos períodos artísticos, el origen y motivo de los cambios de estilo relacionados con otros aspectos de la sociedad. CONT. C1, C2

Criterio 1.3 Valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1).

Indicadores de logro:

1.3.1. Conoce y valora distintos museos y bienes de interés cultural tanto de la región como más lejanas. CONT. C2

1.3.2. Es capaz de contribuir a la divulgación de una obra artística del entorno, contribuyendo al respeto y valoración de esta. CONT. B10, C1, C2

Criterio 2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. (CPSAA1, CCEC3, CCEC4).

Indicadores de logro:

2.1.1. Conoce y reconoce distintas técnicas gráfico-plásticas. CONT. A2, A9

2.1.2. Conoce las características y posibilidades expresivas de las técnicas secas gráfico-plásticas (grafito, lapiceros de color, ceras). CONT. A1, A2

2.1.3. Experimenta y analiza el proceso de la técnica del grabado o estampación. CONT. A4

2.1.4. Conoce la sintaxis del cómic. CONT. B7

2.1.5. Investiga a cerca de las distintas técnicas de volumen y escultura para la realización de producciones artísticas. CONT. A6, A7

2.1.6. Valora la utilización de materiales reciclados o ecológicos en las manifestaciones artísticas. CONT. A3, A7, A8, B15

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. (STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4).

Indicadores de logro:

2.2.1. Selecciona las herramientas idóneas para la elaboración de distintas manifestaciones artísticas. CONT. A2, A3, A6, B4, B9

2.2.2. Realiza composiciones artísticas creativas en las que plasma una intención o en las que es capaz de manifestar y transmitir sensaciones o emociones. CONT. B1, B2, B3, B8, B9

2.2.3. Maneja el trazo y el encaje básico de la estructura de una composición artística. CONT. A1, A2

2.2.4. Utiliza el color de manera expresiva en sus manifestaciones artísticas. CONT. A2, A5, B1, B2,

2.2.5. Realiza un cómic o tira cómica contando una historia con orden lógico narrativo. CONT. B7, B8, B9

Criterio 2.3 Afianzar el autoconocimiento del alumnado manifestando su singularidad individual, a través de la experimentación y la innovación en el proceso gráfico-plástico. (CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4).

Indicadores de logro:

2.3.1. Analiza producciones artísticas propias y extrañas contrastando el proceso y resultado de estas. CONT. B1, B3, B9

2.3.2. Realiza coevaluaciones y autoevaluaciones con una intención crítica y constructiva. CONT. B1, B3, B9

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, distinguiendo sus fines con actitud abierta y crítica, rechazando los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial. (CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3).

Indicadores de logro:

3.1.1. Conoce las partes concretas y el funcionamiento de una cámara de fotos. CONT. B3, B4, B5, B6

3.1.2. Analiza un anuncio o fragmento audiovisual prestando atención a la sintaxis y montaje narrativo. CONT. B1, B3, B8, B10, B12

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 seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados. (CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC4).

Indicadores de logro:

3.2.1. Realiza fotografías con intención expresiva y artística con un resultado técnico correcto. CONT. B3, B4, B5, B6

3.2.2. Crea un vídeo o animación buscando una utilidad profesional o propagandística, utilizando de manera adecuada la sintaxis narrativa audiovisual. CONT. B1, B3, B8, B9, B10, B12, B13, B14

Criterio 4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. (CCL1, STEM3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4).

Indicadores de logro:

4.1.1. Construye la maqueta de una producción escultórica seleccionando el material adecuado y elabora el diseño espacial de la ubicación donde iría destinada. CONT. A6, A8, A9, B9, B11, B15

4.1.2. Elabora la imagen de una empresa (Logotipo) teniendo en cuenta las principales características de este y dotándolo de un significado acorde. CONT. A9, B1, B2, B9, B11

4.1.3. Realiza el diseño de un producto funcional, valorando el proceso de producción y el éxito comercial del mismo. CONT. A9, B9, B11

Criterio 4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados. (CCL1, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CE3).

Indicadores de logro:

4.2.1. Muestra o expone una manifestación artística propia, cuidando la presentación y valorando y analizando el proceso previo. CONT. B9

Criterio 4.3 Aplicar el Dibujo Técnico y sus sistemas de representación gráfica a diferentes propuestas creativas, valorando su capacidad de representación objetiva en el ámbito de las artes, el diseño, la arquitectura y la ingeniería. (STEM1, STEM3, CD5, CE3, CCEC4).

Indicadores de logro:

4.3.1. Realiza el diseño interior de una habitación mediante perspectiva axonométrica, valorando la normativa concreta. CONT. B9, B11, C3

4.3.2. Representa una pieza volumétrica en perspectiva axonométrica valorando las posibilidades de estudio que ofrece la técnica. CONT. B11, C3

4.3.3. Dibuja un paisaje exterior mediante la perspectiva cónica, valorando las posibilidades representativas de la misma. CONT. A1, B11, C3

Criterio 4.4 Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito creativo, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y valorando sus posibilidades de desarrollo personal, social, académico o profesional. (CCEC4).

Indicadores de logro:

4.4.1. Realiza un estudio de las posibilidades que ofrece el mercado laboral en el entorno artístico, y las posibilidades de formación para acceder al mismo. CONT. C1

20.3.3 A) CONTENIDOS 4º DE ESO

BLOQUE A. Técnicas gráfico-plásticas

- CONT.A1 Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- CONT.A2 Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.
- CONT.A3 Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
- CONT.A4 Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- CONT.A5 Grafiti y pintura mural.
- CONT.A6 Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- CONT.A7 El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- CONT.A8 Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- CONT.A9 Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

BLOQUE B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

- CONT.B1 Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Lectura de imágenes. Imagen representativa y simbólica. Funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.
- CONT.B2 Color y composición.
- CONT.B3 Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
- CONT.B4 La fotografía. Estilos y géneros fotográficos
- CONT.B5 Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- CONT.B6 Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
- CONT.B7 El cómic. Elementos y elaboración.
- CONT.B8 Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.
- CONT.B9 El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- CONT.B10 Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Reconocimiento y lectura de imágenes publicitarias. Estereotipos y sociedad de consumo. El

sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.

- CONT.B11 Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
- CONT.B12 Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos.
- CONT.B13 Técnicas básicas de animación.
- CONT.B14 Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.
- CONT.B15 Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

BLOQUE C. Patrimonio artístico y cultural.

- CONT.C1 Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León.
- CONT.C2 Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales.
- CONT.C3 El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

20.4 A) METODOLOGÍA 4ºESO

20.4.1.A Aprendizaje competencial.

Todos los elementos que constituyen el proceso de aprendizaje competencial se integran en situaciones de aprendizaje. De acuerdo con el artículo 12 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se planificarán situaciones de aprendizaje para la adquisición y desarrollo, tanto de las competencias clave como de las competencias específicas. Estas situaciones contextualizadas implican la puesta en práctica, de forma integrada, de competencias y contenidos, a través de un problema motivador, relevante y significativo.

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

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

- **Activar:** Presentar contextos reales y cercanos que activen los conocimientos previos a los que conectar los nuevos.
- **Procesar:** Razonar activamente sobre lo que se está aprendiendo mediante el análisis, debate, uso, indagación u otras formas de procesamiento.

- **Abstraer:** Incorporar otras situaciones en las que también se aplique lo que se está aprendiendo, pasando de lo concreto a lo abstracto.
- **Comprender:** Dar significado a lo que está aprendiendo y poder aplicarlo a nuevos contextos.
- **Consolidar:** Practicar en situaciones múltiples haciendo visibles los principios abstractos subyacentes, para fortalecer su comprensión y dominio.
- **Desafiar:** Proponer actividades que permitan a los alumnos probar sus conocimientos o plantear hipótesis o alternativas, indagar o inventar situaciones donde aplicarlos...
- **Producir:** Plantear la creación de entregables donde se aplique lo aprendido dotándolo de utilidad práctica.

20.4.2.A Diversidad e inclusión

Proyecto basado en los principios del diseño universal del aprendizaje. De acuerdo con los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), las situaciones de aprendizaje facilitan múltiples medios de representación (qué se va a aprender) y de acción y expresión (cómo se va a aprender), así como múltiples formas de implicación (por qué se aprende). Se pretende que todo el alumnado, independientemente de sus circunstancias y características, estén presentes, sean participativos y sean capaces de producir.

1) Alumnos presentes. Todos los alumnos y alumnas deben poder acceder a los aprendizajes; por eso, se emplean diversos soportes y formatos para trabajar los nuevos conocimientos: vídeos, audios, infografías...; iconos en las órdenes de las primeras unidades de primero, o una fuente propia que facilita la lectura.

2) Alumnos participativos. Todo el alumnado, independientemente de su estilo de aprendizaje debe encontrar motivación y participar en el aula. Por eso, se facilitan diversas metodologías y tipos de actividades: trabajo individual, trabajo en equipo, rutinas de trabajo (para los alumnos que sienten seguridad en la repetición), retos (para los alumnos que necesitan una novedad), propuestas de trabajo fuera del aula, actividades digitales, situaciones que parten de una variedad de contextos, transferencia de lo aprendido y utilidad del aprendizaje, trabajo de la metacognición para que sean conscientes de sus progresos.

3) Alumnos capaces de producir. Se facilitan diferentes canales para que los alumnos expresen lo aprendido, sin la obligación de hacerlo siempre de una misma forma. Se proponen actividades cuya resolución es visual, oral, cinestésica, escrita...

Se utilizan también diferentes recursos de apoyo: plantillas, organizadores visuales, consejos de expresión oral.

Desde este enfoque, el diseño inicial de la enseñanza se realiza teniendo en cuenta de forma global la atención a las diferencias individuales del alumnado en su acceso al aprendizaje, sin necesidad de adaptar de forma particular las características de la enseñanza. Las situaciones de aprendizaje diseñadas a partir de este principio permiten desarrollar la competencia de aprender a aprender y sentar las bases de aprendizaje a lo largo de la vida y fomentar procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se adapten a las necesidades, las características y los ritmos de aprendizaje del alumnado.

20.4.3.A Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es un modelo que no solo responde a las necesidades de una sociedad multicultural y diversa como la nuestra, sino que respeta las particularidades del individuo, contribuyendo decididamente a potenciar el desarrollo integral del alumnado. El aprendizaje cooperativo es una opción metodológica que valora positivamente la diversidad y obtiene beneficios evidentes de situaciones marcadas por la heterogeneidad. Los diferentes niveles de desempeño, de culturas de origen o de capacidades del alumnado se convierten en un poderoso recurso de aprendizaje.

El aprendizaje cooperativo está presente en todas las situaciones de aprendizaje como una forma más de trabajar en el aula, como una rutina más de clase, totalmente incluida en la secuencia de aprendizaje. Las rutinas cooperativas que se plantean son técnicas cooperativas que permiten cooperativizar todas las situaciones y actividades del aula.

Responden a estas características:

1. No incluyen una tarea concreta.
2. Tienen diferentes niveles de andamiaje
3. Cumplen la tríada cooperativa: la interdependencia positiva, la participación equitativa y la responsabilidad individual.
4. Articulan una serie de escenarios cooperativos.

En todas las situaciones de aprendizaje se trabaja un contenido cooperativo, con la finalidad de que los alumnos adquieran las destrezas necesarias para cooperar cada vez mejor; cuanto mejor cooperen, más eficaz será su trabajo individual y el de su equipo.

20.4.4.A Aprender a pensar.

El desarrollo del pensamiento está presente en las situaciones de aprendizaje como una dinámica más incluida en la secuencia de aprendizaje. Las estrategias de pensamiento fomentan el hábito de pensar de forma ordenada y son un andamiaje para facilitar el aprendizaje. Se organizan según la función cognitiva que trabajan y se secuencian por ciclo según el nivel madurativo de los alumnos, fomentando el desarrollo del hábito de pensar en estos.

Cada estrategia desarrolla una función cognitiva o metacognitiva. Estas funciones son las que nos permiten recibir, procesar y elaborar información para llevar a cabo cualquier tarea:

1. Comprensión
2. Argumentación
3. Clasificación
4. Secuenciación
5. Análisis
6. Toma de decisiones
7. Solución de problemas
8. Autoconocimiento
9. Pensamiento creativo

En las situaciones de aprendizaje se trabaja de forma explícita un objetivo del pensamiento relacionado con una de las funciones anteriores, a través de una estrategia concreta. Además, a lo largo de cada situación de aprendizaje, se trabaja una décima función, la Autorregulación, través de preguntas de reflexión y metacognición y a través de las escalas de autoevaluación del reto.

20.5 A) UNIDADES DE TRABAJO Y SECUENCIACIÓN 4ºESO

| TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS 1ºESO | | | |
|-------------------------------------|----------|---|------------|
| TEMPORALIZACIÓN | PERIODOS | UNIDADES DE TRABAJO | CONTENIDOS |
| 1ª EVALUACIÓN | 3 | UD1. EL ARTE EN LA CALLE | BLOQUE A |
| | 6 | UD2. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL | BLOQUE A |
| | 15 | UD3. EL PROCESO ARTÍSTICO. TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS | BLOQUE C |
| | 8 | UD4. EL LENGUAJE VISUAL | BLOQUE B |
| | 8 | UD5. LA PERCEPCIÓN DE LA FORMA | BLOQUE B |
| 2ª EVALUACIÓN | 15 | UD6. EL COLOR | BLOQUE B |
| | 9 | UD7. LA TEXTURA | BLOQUE B |
| | 3 | UD8. LA GEOMETRÍA DE LAS FORMAS | BLOQUE C |
| | 9 | UD9. FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS | BLOQUE C |
| 3ª EVALUACIÓN | 9 | UD10. LA COMUNICACIÓN VISUAL | BLOQUE D |
| | 20 | UD11. LA IMAGEN FIJA Y EN MOVIMIENTO | BLOQUE D |

21. PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA DIBUJO TÉCNICO

21.A) PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I

21.1 A) INTRODUCCIÓN DIBUJO TÉCNICO

INTRODUCCIÓN

El dibujo técnico constituye un medio indispensable de expresión del pensamiento y de comunicación de las ideas tanto para el desarrollo de procesos de investigación como para la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos o artísticos cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo de la actividad científica, tecnológica y artística.

El conocimiento del dibujo técnico como lenguaje universal se sirve de dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

Para favorecer esta forma de expresión, esta materia desarrolla la visión espacial del alumnado, para representar el espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos.

Una de las finalidades del dibujo técnico es dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de bachillerato, como 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.

21.2 A) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DIBUJO TÉCNICO

| COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DIBUJO TÉCNICO |
|--|
| 1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados. |
| 2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico- matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. |
| 3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. |
| 4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles. |
| 5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones. |

21.2.1 A) MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES DIBUJO TÉCNICO (COMP ESPECÍFICAS- COMP CLAVE)

MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES DIBUJO TÉCNICO I

| COMPETENCIAS ESPECÍFICAS | CCL | | | | | CP | | | STEM | | | | | CD | | | | | CPSAA | | | | | | CC | | | | CE | | | CCEC | | | | | |
|--------------------------|-----|---|---|---|---|----|---|---|------|---|---|---|---|----|---|---|---|---|-------|---|---|---|---|---|----|---|---|---|----|---|---|------|---|---|---|---|---|
| | C | C | C | C | C | C | C | C | S | S | S | S | S | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C |
| | L | L | L | L | L | P | P | P | T | T | T | T | T | D | D | D | D | D | P | P | P | P | P | P | C | C | C | C | E | E | E | C | C | C | C | C | C |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | M | M | M | M | M | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | A | A | A | A | A | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | |
| Competencia específica 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

21.3 A) CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO Y CONTENIDOS. DIBUJO TÉCNICO I

21.3.1 A) MAPA CRITERIAL (CRITERIOS-COMPETENCIAS) DIBUJO TÉCNICO I

| | | CCL | | | | | CP | | | STEM | | | | | CD | | | | | CPSAA | | | | | CC | | | | CE | | | CCEC | | | | | | | |
|-----|----------------------------|------|------|------|------|------|-----|-----|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-----|-----|-----|-----|-----|----------|----------|--------|----------|----------|--------|--------|-----|-----|-----|-----|-----|------|-----|-------|-------|---------|---------|---------|---------|
| | | CCL1 | CCL2 | CCL3 | CCL4 | CCL5 | CP1 | CP2 | CP3 | STEM1 | STEM2 | STEM3 | STEM4 | STEM5 | CD1 | CD2 | CD3 | CD4 | CD5 | CPSAA1.1 | CPSAA1.2 | CPSAA2 | CPSAA3.1 | CPSAA3.2 | CPSAA4 | CPSAA5 | CC1 | CC2 | CC3 | CC4 | CE1 | CE2 | CE3 | CCEC1 | CCEC2 | CCEC3.1 | CCEC3.2 | CCEC4.1 | CCEC4.2 |
| CE1 | Criterio de Evaluación 1.1 | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | | ✓ | | ✓ | | | | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | |
| CE2 | Criterio de Evaluación 2.1 | | ✓ | | | | | | ✓ | ✓ | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Criterio de Evaluación 2.2 | | | | | | | | | ✓ | | ✓ | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | |
| | Criterio de Evaluación 2.3 | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | | | | | | ✓ | |
| CE3 | Criterio de Evaluación 3.1 | | | | | | | | | ✓ | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | |
| | Criterio de Evaluación 3.2 | | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Criterio de Evaluación 3.3 | | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Criterio de Evaluación 3.4 | | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Criterio de Evaluación 3.5 | | | | | | | | ✓ | | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Criterio de Evaluación 3.6 | | | | | | | | ✓ | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | |
| | Criterio de Evaluación 3.7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | |
| CE4 | Criterio de Evaluación 4.1 | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Criterio de Evaluación 4.2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | |
| | Criterio de Evaluación 4.3 | | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Criterio de Evaluación 4.4 | | ✓ | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CE5 | Criterio de Evaluación 5.1 | | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Criterio de Evaluación 5.2 | | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | ✓ | | | |

21.3.2 A) DESGLOSE DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN INDICADORES DE LOGRO. DIBUJO TÉCNICO I

Criterio 1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2)

Indicadores de logro:

1.1.1. Relaciona la geometría con el dibujo técnico y las matemáticas, diferenciando la parte precisa y visual del dibujo y la parte simbólica y abstracta de los números, así como sus campos de aplicación. CONT. A1, A2

1.1.2. Conoce el origen y evolución del dibujo geométrico, exponiendo sus ideas de manera clara. CONT. A2

Criterio 2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4)

Indicadores de logro:

2.1.1. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas. CONT. A3, A4

2.1.2. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones. CONT. A3, A4

2.1.3. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida. CONT. A5

2.1.4. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas. CONT. A7

Criterio 2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. (STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CCEC4.2)

2.2.1. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado. CONT. A6

2.2.2. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza. CONT. A6

Criterio 2.3 Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución. Indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada. Los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. (STEM1, STEM2, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)

2.3.1. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas. CONT. A8

2.3.2. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial. CONT. A8

Criterio 3.1 Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. (STEM2, STEM4, CCEC2)

Indicadores de logro:

3.1.1. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo. CONT. B1

3.1.2. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles. CONT. B1, B2

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

3.2.1. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud. CONT. B3, B4

Criterio 3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos. (STEM1, STEM2, STEM3, CE3)

3.3.1. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel. CONT. B5

Criterio 3.4 Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)

3.4.1. Distingue elementos y figuras planas realizados en perspectiva axonométrica, comprendiendo de manera clara su desarrollo y utilización. CONT. B6

Criterio 3.5 Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando en su caso los coeficientes de reducción determinados. (STEM1, STEM3, STEM4, CE3)

3.5.1. Realiza perspectivas axonométricas de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. CONT. B6

Criterio 3.6 Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica, adaptando y organizando sus conocimientos, destrezas y actitudes para resolver con creatividad y eficacia una producción técnico-artística propia. (STEM1, STEM4, CCEC4.2)

3.6.1. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras horizontales o verticales, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. CONT. B7

Criterio 3.7 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (CPSAA1.1, CPSAA5)

3.7.1. Demuestra mediante la resolución de sus ejercicios el dominio y precisión de cada paso y técnica utilizada. CONT. A9

Criterio 4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas importancia de usar un lenguaje técnico común. (CP2, CP3, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1)

Indicadores de logro:

4.1.1. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas. CONT. C1, C3, C4

Criterio 4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas, ofreciendo soluciones a los procesos de trabajo. (CE3, CCEC3.1)

4.2.1. Hace uso de croquis o bocetos para el estudio previo de piezas y cuerpos sólidos consiguiendo mejorar así la comprensión y representación del espacio. CONT. C4

Criterio 4.3 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción. (CCL2, CP2, CP3, CPSAA4, CPSAA5)

4.3.1. Analiza de manera crítica y concisa las posibilidades que ofrece la normalización para economizar los procesos de producción. CONT. C3, C2.

Criterio 4.4 Aplicar las normas nacionales europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección, considerando el Dibujo Técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizando de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. (CCL2, CP3, STEM4, CPSAA3.2)

4.4.1. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. CONT. C1, C4.

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

Indicadores de logro:

5.1.1. Utiliza programas de dibujo vectorial consiguiendo representar figuras planas y tridimensionales. CONT. D1, D2, D3, D4, D6.

Criterio 5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3.2)

5.2.1. Desarrolla cuerpos tridimensionales mediante programas virtuales de dibujo, organizando el proceso de creación y exposición de manera eficiente junto a otros compañeros/as. CONT. D4, D5, D6, D7, D8.

21.3.3 A) CONTENIDOS DIBUJO TÉCNICO I

BLOQUE A. Fundamentos geométricos

- CONT.A1 Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
- CONT.A2 Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
- CONT.A3 Elementos básicos en geometría. Operaciones gráficas con segmentos y ángulos. Circunferencia y círculo. Distancias.
- CONT.A4 Concepto de lugar geométrico. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales: Mediatriz, Bisectriz y Arco Capaz.
- CONT.A5 Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.
- CONT.A6 Resolución gráfica de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
- CONT.A7 Transformaciones geométricas elementales: Traslación, giros, simetría y homotecia. Aplicaciones
- CONT.A8 Tangencias básicas y enlaces. Curvas técnicas.
- CONT.A9 Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

BLOQUE B. Geometría proyectiva.

- CONT.B1 Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección.
- CONT.B2 Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.
- CONT.B3 Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.
- CONT.B4 Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
- CONT.B5 Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
- CONT.B6 Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares
- CONT.B7 Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

BLOQUE C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

- CONT.C1 Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
- CONT.C2 Formatos. Doblado de planos.
- CONT.C3 Normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
- CONT.C4 Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación y rotulación. Coquización. El croquis acotado.

BLOQUE D. Sistemas CAD.

- CONT.D1 Inicios de las tecnologías 2D y 3D.
- CONT.D2 Interfaz, entorno de dibujo, órdenes y comandos básicos.
- CONT.D3 Aplicaciones vectoriales 2-3D.
- CONT.D4 Fundamentos de diseño de piezas en 3D.
- CONT.D5 Visualización 2D y 3D.
- CONT.D6 Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
- CONT.D7 Vistas y escenas renderizadas.
- CONT.D8 Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

21.4 A) METODOLOGÍA

21.4.1. A Aprendizaje competencial.

Todos los elementos que constituyen el proceso de aprendizaje competencial se integran en situaciones de aprendizaje. De acuerdo con el artículo 12 del Real Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, se planificarán situaciones de aprendizaje para la adquisición y desarrollo, tanto de las competencias clave como de las competencias específicas. Estas situaciones contextualizadas implican la puesta en práctica, de forma integrada, de competencias y contenidos, a través de un problema motivador, relevante y significativo.

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

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

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

21.4.2. Diversidad e inclusión

Proyecto basado en los principios del diseño universal del aprendizaje. De acuerdo con los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), las situaciones de aprendizaje facilitan múltiples medios de representación (qué se va a aprender) y de acción y expresión (cómo se va a aprender), así como múltiples formas de implicación (por qué se aprende). Se pretende que todo el alumnado, independientemente de sus circunstancias y características, estén presentes, sean participativos y sean capaces de producir.

1) Alumnos presentes. Todos los alumnos y alumnas deben poder acceder a los aprendizajes; por eso, se emplean diversos soportes y formatos para trabajar los nuevos conocimientos: vídeos, audios, infografías...; iconos en las órdenes de las primeras unidades de primero, o una fuente propia que facilita la lectura.

2) Alumnos participativos. Todo el alumnado, independientemente de su estilo de aprendizaje debe encontrar motivación y participar en el aula. Por eso, se facilitan diversas metodologías y tipos de actividades: trabajo individual, trabajo en equipo, rutinas de trabajo (para los alumnos que sienten seguridad en la repetición), retos (para los alumnos que necesitan una novedad), propuestas de trabajo fuera del aula, actividades digitales, situaciones que parten de una variedad de contextos, transferencia de lo aprendido y utilidad del aprendizaje, trabajo de la metacognición para que sean conscientes de sus progresos.

3) Alumnos capaces de producir. Se facilitan diferentes canales para que los alumnos expresen lo aprendido, sin la obligación de hacerlo siempre de una misma forma. Se proponen actividades cuya resolución es visual, oral, cinestésica, escrita...

Se utilizan también diferentes recursos de apoyo: plantillas, organizadores visuales, consejos de expresión oral.

Desde este enfoque, el diseño inicial de la enseñanza se realiza teniendo en cuenta de forma global la atención a las diferencias individuales del alumnado en su acceso al aprendizaje, sin necesidad de adaptar de forma particular las características de la enseñanza. Las situaciones de aprendizaje diseñadas a partir de este principio permiten desarrollar la competencia de aprender a aprender y sentar las bases de aprendizaje a lo largo de la vida y fomentar procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se adapten a las necesidades, las características y los ritmos de aprendizaje del alumnado.

21.4.3. Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es un modelo que no solo responde a las necesidades de una sociedad multicultural y diversa como la nuestra, sino que respeta las particularidades del individuo, contribuyendo decididamente a potenciar el desarrollo integral del alumnado. El aprendizaje cooperativo es una opción metodológica que valora positivamente la diversidad y obtiene beneficios evidentes de situaciones marcadas por la heterogeneidad. Los diferentes niveles de desempeño, de culturas de origen o de capacidades del alumnado se convierten en un poderoso recurso de aprendizaje.

El aprendizaje cooperativo está presente en todas las situaciones de aprendizaje como una forma más de trabajar en el aula, como una rutina más de clase, totalmente incluida en la secuencia de aprendizaje. Las rutinas cooperativas que se plantean son técnicas cooperativas que permiten cooperativizar todas las situaciones y actividades del aula.

Responden a estas características:

1. No incluyen una tarea concreta.
2. Tienen diferentes niveles de andamiaje
3. Cumplen la tríada cooperativa: la interdependencia positiva, la participación equitativa y la responsabilidad individual.
4. Articulan una serie de escenarios cooperativos.

En todas las situaciones de aprendizaje se trabaja un contenido cooperativo, con la finalidad de que los alumnos adquieran las destrezas necesarias para cooperar cada vez mejor; cuanto mejor cooperen, más eficaz será su trabajo individual y el de su equipo.

21.4.4. Aprender a pensar.

El desarrollo del pensamiento está presente en las situaciones de aprendizaje como una dinámica más incluida en la secuencia de aprendizaje. Las estrategias de pensamiento fomentan el hábito de pensar de forma ordenada y son un andamiaje para facilitar el aprendizaje. Se organizan según la función cognitiva que trabajan y se secuencian por ciclo según el nivel madurativo de los alumnos, fomentando el desarrollo del hábito de pensar en estos.

Cada estrategia desarrolla una función cognitiva o metacognitiva. Estas funciones son las que nos permiten recibir, procesar y elaborar información para llevar a cabo cualquier tarea:

1. Comprensión
2. Argumentación
3. Clasificación
4. Secuenciación
5. Análisis
6. Toma de decisiones
7. Solución de problemas
8. Autoconocimiento
9. Pensamiento creativo

En las situaciones de aprendizaje se trabaja de forma explícita un objetivo del pensamiento relacionado con una de las funciones anteriores, a través de una estrategia concreta. Además, a lo largo de cada situación de aprendizaje, se trabaja una décima función, la autorregulación, a través de preguntas de reflexión y metacognición y a través de las escalas de autoevaluación del reto.

21.5 A) UNIDADES DE TRABAJO Y SECUENCIACIÓN. DIBUJO TÉCNICO I

| TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS DIBUJO TÉCNICO I | | | |
|--|----------|---|------------|
| TEMPORALIZACIÓN | PERIODOS | UNIDADES DE TRABAJO | CONTENIDOS |
| 1ª EVALUACIÓN | 1 | UD1. ORIGEN Y EVOLUCIÓN DEL DIBUJO TÉCNICO. ÁMBITOS | BLOQUE A |
| | 7 | UD2. TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO. | BLOQUE A |
| | 7 | UD3. CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES. TRIÁNGULOS | BLOQUE A |

| | | | |
|---------------|----|--|----------|
| | 5 | UD4. CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES. | BLOQUE A |
| | 6 | UD5. RELACIONES GEOMÉTRICAS | BLOQUE A |
| | 7 | UD6. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS. | BLOQUE A |
| | 9 | UD7. TANGENCIAS. | BLOQUE A |
| | 10 | UD8. CURVAS TÉCNICAS | BLOQUE A |
| 2ª EVALUACIÓN | 1 | UD9. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN | BLOQUE B |
| | 1 | UD10. SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS | BLOQUE B |
| | 12 | UD11. SISTEMA DIÉDRICO. PERTENENCIAS | BLOQUE B |
| | 13 | UD12. SISTEMA DIÉDRICO. INTERSECCIONES | BLOQUE B |
| | 18 | UD13. SISTEMA DIÉDRICO. RELACIONES Y DISTANCIAS. | BLOQUE B |
| 3ª EVALUACIÓN | 11 | UD14. SISTEMA AXONOMÉTRICO | BLOQUE B |
| | 10 | UD15. SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA | BLOQUE B |
| | 4 | UD16. SISTEMA CÓNICO | BLOQUE B |
| | 2 | UD17. NORMALIZACIÓN | BLOQUE C |
| | 1 | UD18. FORMATOS | BLOQUE C |
| | 8 | UD19. ACOTACIÓN | BLOQUE C |
| | 5 | UD20. SISTEMAS CAD | BLOQUE D |

22. PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA DIBUJO TÉCNICO II

22.1 A) INTRODUCCIÓN DIBUJO TÉCNICO

INTRODUCCIÓN

El dibujo técnico constituye un medio indispensable de expresión del pensamiento y de comunicación de las ideas tanto para el desarrollo de procesos de investigación como para la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos o artísticos cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo de la actividad científica, tecnológica y artística.

El conocimiento del dibujo técnico como lenguaje universal se sirve de dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

Para favorecer esta forma de expresión, esta materia desarrolla la visión espacial del alumnado, para representar el espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos.

Una de las finalidades del dibujo técnico es dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de bachillerato, como 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.

22.2 A) COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DIBUJO TÉCNICO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DIBUJO TÉCNICO

1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.

2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico- matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.

4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.

5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.

22.2.1 A) MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES DIBUJO TÉCNICO (COMP ESPECÍFICAS- COMP CLAVE)

| MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES DIBUJO TÉCNICO II | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|------|------|------|------|------|-----|-----|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-----|-----|-----|-----|-----|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--|
| COMPETENCIAS ESPECÍFICAS | CCL | | | | | CP | | | STEM | | | | | CD | | | | | CPSAA | | | | | | CC | | | | CE | | | CCEC | | | | | | | | | |
| | CCL1 | CCL2 | CCL3 | CCL4 | CCL5 | CP1 | CP2 | CP3 | STEM1 | STEM2 | STEM3 | STEM4 | STEM5 | CD1 | CD2 | CD3 | CD4 | CD5 | CPSAA1 | CPSAA2 | CPSAA3 | CPSAA4 | CPSAA5 | CPSAA6 | CPSAA7 | CC1 | CC2 | CC3 | CC4 | CE1 | CE2 | CE3 | CCEC1 | CCEC2 | CCEC3 | CCEC4 | CCEC5 | CCEC6 | CCEC7 | CCEC8 | |
| Competencia específica 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Competencia específica 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

22.3 A) CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO Y CONTENIDOS. DIBUJO TÉCNICO II

22.3.1 A) MAPA CRITERIAL (CRITERIOS-COMPETENCIAS) DIBUJO TÉCNICO II

| | | CCL | | | | | CP | | | STEM | | | | | CD | | | | | CPSAA | | | | | CC | | | | CE | | | CCEC | | | | | | | | |
|-----|----------------------------|------|------|------|------|------|-----|-----|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-----|-----|-----|-----|-----|----------|----------|--------|----------|----------|--------|--------|-----|-----|-----|-----|-----|------|-----|-------|-------|---------|---------|---------|---------|---|
| | | CCL1 | CCL2 | CCL3 | CCL4 | CCL5 | CP1 | CP2 | CP3 | STEM1 | STEM2 | STEM3 | STEM4 | STEM5 | CD1 | CD2 | CD3 | CD4 | CD5 | CPSAA1.1 | CPSAA1.2 | CPSAA2 | CPSAA3.1 | CPSAA3.2 | CPSAA4 | CPSAA5 | CC1 | CC2 | CC3 | CC4 | CE1 | CE2 | CE3 | CCEC1 | CCEC2 | CCEC3.1 | CCEC3.2 | CCEC4.1 | CCEC4.2 | |
| CE1 | Criterio de Evaluación 1.1 | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | | | | | ✓ | | ✓ | | | | | | | ✓ | ✓ | | ✓ | | | | | |
| CE2 | Criterio de Evaluación 2.1 | | ✓ | | | | | | ✓ | ✓ | | ✓ | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Criterio de Evaluación 2.2 | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | |
| | Criterio de Evaluación 2.3 | | | | | | | | ✓ | ✓ | | ✓ | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Criterio de Evaluación 2.4 | | | | | | | | ✓ | ✓ | | ✓ | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CE3 | Criterio de Evaluación 3.1 | | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | ✓ | | | | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | |
| | Criterio de Evaluación 3.2 | | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Criterio de Evaluación 3.3 | | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Criterio de Evaluación 3.4 | | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Criterio de Evaluación 3.5 | | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Criterio de Evaluación 3.6 | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CE4 | Criterio de Evaluación 4.1 | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | ✓ | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Criterio de Evaluación 4.2 | | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ |
| CE5 | Criterio de Evaluación 5.1 | | | | | | | | ✓ | | ✓ | | | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | |
| | Criterio de Evaluación 5.2 | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | |
| | Criterio de Evaluación 5.3 | | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | |
| | Criterio de Evaluación 5.4 | | | | | | | | ✓ | ✓ | ✓ | | | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | |

22.3.2 A) DESGLOSE DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN INDICADORES DE LOGRO. DIBUJO TÉCNICO II

Criterio 1.1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos 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, con actitud abierta y participativa. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2)

Indicadores de logro:

1.1.1. Conoce el origen y evolución del dibujo geométrico aplicado a la arquitectura, exponiendo sus ideas de manera clara. CONT. A1.

1.1.2. Distingue y conoce distintas aplicaciones de diseño en 3D, valorando sus distintas aplicaciones prácticas y posibilidades técnicas. CONT. A1.

Criterio 2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. (CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA5, CE2)

Indicadores de logro:

2.1.1. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas. CONT. A2.

2.1.2. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones. CONT. A2.

2.1.3. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida. CONT. A2.

2.1.4. Es capaz de desarrollar una figura geométrica equivalente a otra aplicando procesos gráficos. CONT. A2.

Criterio 2.2 Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización. (STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC4.2)

2.2.1. Conoce y aplica el funcionamiento de los elementos y sus interrelaciones de una transformación de homología. CONT. A2.

2.2.2. Conoce y aplica el funcionamiento de los elementos y sus interrelaciones de una transformación de Afinidad. CONT. A2.

2.2.3. Relaciona las transformaciones homológicas con los sistemas de representación. CONT. A2.

Criterio 2.3 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)

2.3.1. Conoce las relaciones de potencia entre un punto y circunferencias, desarrollando ejercicios de manera clara y ordenada. CONT. A3.

2.3.2. Aplica los conocimientos de potencia para resolver problemas de tangencias con rigor y exactitud. CONT. A3.

Criterio 2.4 Trazar curvas cónicas, sus rectas tangentes e intersecciones de rectas aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión. (STEM1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA1.1)

2.4.1. Resuelve de manera precisa situaciones de intersección y tangencia entre una recta y una elipse. CONT. A4.

2.4.2. Conoce las propiedades necesarias que se dan en la intersección o tangencia entre una recta y una parábola. CONT. A4.

2.4.3. Aplica los conocimientos de las propiedades de una hipérbola para resolver la intersección o tangencia de una recta con dicha curva. CONT. A4.

Criterio 3.1 Valorar la importancia del dibujo a mano alzada, para desarrollar la “visión espacial” y como proceso imprescindible para analizar la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas y solucionando los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales, con actitud crítica. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CCEC4.2)

Indicadores de logro:

3.1.1. Hace uso de croquis o bocetos para el estudio previo de piezas y cuerpos sólidos consiguiendo mejorar así la comprensión y representación del espacio. CONT. C1, C2.

Criterio 3.2 Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE2)

3.2.1. Es capaz de resolver una situación práctica en el sistema diédrico aplicando los movimientos de giro, abatimiento o cambio de plano. CONT. B1.

Criterio 3.3 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)

3.3.1. Representa de manera correcta en el sistema diédrico un cuerpo geométrico o de revolución. CONT. B1.

3.3.2. Resuelve en el sistema diédrico la sección plana que se produce en un cuerpo geométrico o de revolución. CONT. B1.

3.3.3. Descompone y representa con exactitud la verdadera magnitud de una sección o desarrollo de un cuerpo geométrico en sistema diédrico. CONT. B1.

Criterio 3.4 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométrica y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CE3)

3.4.1. Domina gráficamente la representación de sólidos en perspectiva caballera. CONT. B3.

3.4.2. Domina gráficamente la representación de sólidos en perspectiva isométrica. CONT. B3.

3.4.3. Conoce las particularidades de la perspectiva cónica para poder representar sólidos tridimensionalmente. CONT. B4.

Criterio 3.5 Desarrollar proyectos gráficos sencillos utilizando el sistema de planos acotados, estableciendo relaciones de metodología y forma con el Sistema Diédrico. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4)

3.5.1. Domina las características y metodología del sistema de planos acotados para realizar representaciones sencillas. CONT. B2.

Criterio 3.6 Valorar el rigor gráfico del proceso, a través de la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. (STEM3, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CE2)

3.6.1. Maneja los útiles del dibujo técnico de manera efectiva, ciñéndose a la normativa y consiguiendo expresarse de manera clara mediante sus trazos geométricos. CONT. (TODOS)

Criterio 4.1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO, valorando la proporcionalidad, rapidez y limpieza, con actitud proactiva y reflexiva. (CP2, CP3, STEM1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3)

Indicadores de logro:

4.1.1. Conoce el tipo de documentación necesario que acompaña a un proyecto y la normativa sobre la que se basa. CONT. C1, C3.

Criterio 4.2 Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal conociendo su sintaxis y utilizándolo de forma objetiva, permitiendo simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final, con actitud crítica y objetiva. (CCL2, CP2, CP3, STEM4, CD2, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3, CCEC4.2)

4.2.1. Utiliza de manera adecuada la sintaxis del dibujo técnico, respetando la normalización y convencionalismos gráficos. CONT. C1, C3, C4.

Criterio 5.1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo. (STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2)

Indicadores de logro:

5.1.1. Utiliza programas de dibujo vectorial consiguiendo representar figuras planas y tridimensionales. CONT. D1, D3.

Criterio 5.2 Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas en 2D y 3D, aplicándolas a la realización de proyectos de forma individual o colectiva. (STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CCEC3.2)

5.2.1. Desarrolla cuerpos tridimensionales mediante programas virtuales de dibujo, organizando el proceso de creación y exposición de manera eficiente junto a otros compañeros/as. CONT. D1, D3.

Criterio 5.3 Realizar la exportación, importación e impresión de los proyectos realizados en soporte digital, trabajando colaborativamente. (STEM2, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CCEC3.2)

5.3.1. Maneja de manera eficiente y colaborativa el software digital para poder importar o exportar los trabajos realizados. CONT. D4.

Criterio 5.4 Realizar de forma individual y colectiva proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos con actitud crítica y reflexiva, aprovechando las posibilidades que las herramientas. (STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CPSAA5, CE2, CE3, CCEC3.2)

5.4.1. Interactúa digitalmente con un proyecto arquitectónico, debatiendo y extrayendo conclusiones prácticas y profesionales de la aplicación del método. CONT. D2.

22.3.3 A) CONTENIDOS DIBUJO TÉCNICO II

BLOQUE A. Fundamentos geométricos

- CONT.A1 La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
- CONT.A2 Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación
- CONT.A3 Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.
- CONT. A4 Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes e intersección con una recta. Trazado con y sin herramientas digitales.

BLOQUE B. Geometría proyectiva.

- CONT.B1 Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes, giros, cambios de plano y ángulos. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.
- CONT.B2 Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel
- CONT.B3 Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.

- CONT.B4 Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

BLOQUE C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

- CONT.C1 Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
- CONT.C2 Diseño, ecología y sostenibilidad.
- CONT.C3 Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo..
- CONT.C4 Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación

BLOQUE D. Sistemas CAD.

- CONT.D1 Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.
- CONT.D2 Documentación gráfica de proyectos sencillos de ingeniería o arquitectónicos en 2D y 3D.
- CONT.D3 Modelado y renderizado de proyectos.
- CONT.D4 Impresión en 3D.

22.4 A) METODOLOGÍA

22.4.1. A Aprendizaje competencial.

Todos los elementos que constituyen el proceso de aprendizaje competencial se integran en situaciones de aprendizaje. De acuerdo con el artículo 12 del Real Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, se planificarán situaciones de aprendizaje para la adquisición y desarrollo, tanto de las competencias clave como de las competencias específicas. Estas situaciones contextualizadas implican la puesta en práctica, de forma integrada, de competencias y contenidos, a través de un problema motivador, relevante y significativo.

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

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

- **Activar:** Presentar contextos reales y cercanos que activen los conocimientos previos a los que conectar los nuevos.
- **Procesar:** Razonar activamente sobre lo que se está aprendiendo mediante el análisis, debate, uso, indagación u otras formas de procesamiento.
- **Abstraer:** Incorporar otras situaciones en las que también se aplique lo que se está aprendiendo, pasando de lo concreto a lo abstracto.

- **Comprender:** Dar significado a lo que está aprendiendo y poder aplicarlo a nuevos contextos.
- **Consolidar:** Practicar en situaciones múltiples haciendo visibles los principios abstractos subyacentes, para fortalecer su comprensión y dominio.
- **Desafiar:** Proponer actividades que permitan a los alumnos probar sus conocimientos o plantear hipótesis o alternativas, indagar o inventar situaciones donde aplicarlos...
- **Producir:** Plantear la creación de entregables donde se aplique lo aprendido dotándolo de utilidad práctica.

22.4.2. Diversidad e inclusión

Proyecto basado en los principios del diseño universal del aprendizaje. De acuerdo con los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), las situaciones de aprendizaje facilitan múltiples medios de representación (qué se va a aprender) y de acción y expresión (cómo se va a aprender), así como múltiples formas de implicación (por qué se aprende). Se pretende que todo el alumnado, independientemente de sus circunstancias y características, estén presentes, sean participativos y sean capaces de producir.

1) Alumnos presentes. Todos los alumnos y alumnas deben poder acceder a los aprendizajes; por eso, se emplean diversos soportes y formatos para trabajar los nuevos conocimientos: vídeos, audios, infografías...; iconos en las órdenes de las primeras unidades de primero, o una fuente propia que facilita la lectura.

2) Alumnos participativos. Todo el alumnado, independientemente de su estilo de aprendizaje debe encontrar motivación y participar en el aula. Por eso, se facilitan diversas metodologías y tipos de actividades: trabajo individual, trabajo en equipo, rutinas de trabajo (para los alumnos que sienten seguridad en la repetición), retos (para los alumnos que necesitan una novedad), propuestas de trabajo fuera del aula, actividades digitales, situaciones que parten de una variedad de contextos, transferencia de lo aprendido y utilidad del aprendizaje, trabajo de la metacognición para que sean conscientes de sus progresos.

3) Alumnos capaces de producir. Se facilitan diferentes canales para que los alumnos expresen lo aprendido, sin la obligación de hacerlo siempre de una misma forma. Se proponen actividades cuya resolución es visual, oral, cinestésica, escrita... Se utilizan también diferentes recursos de apoyo: plantillas, organizadores visuales, consejos de expresión oral.

Desde este enfoque, el diseño inicial de la enseñanza se realiza teniendo en cuenta de forma global la atención a las diferencias individuales del alumnado en su acceso al aprendizaje, sin necesidad de adaptar de forma particular las características de la enseñanza. Las situaciones de aprendizaje diseñadas a partir de este principio permiten desarrollar la competencia de aprender a aprender y sentar las bases de aprendizaje a lo largo de la vida y fomentar procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se adapten a las necesidades, las características y los ritmos de aprendizaje del alumnado.

22.4.3. Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es un modelo que no solo responde a las necesidades de una sociedad multicultural y diversa como la nuestra, sino que respeta las particularidades del individuo, contribuyendo decididamente a potenciar el desarrollo integral del alumnado. El aprendizaje cooperativo es una opción metodológica que valora positivamente la diversidad y obtiene beneficios evidentes de situaciones marcadas por la heterogeneidad. Los diferentes niveles de desempeño, de culturas de origen o de capacidades del alumnado se convierten en un poderoso recurso de aprendizaje.

El aprendizaje cooperativo está presente en todas las situaciones de aprendizaje como una forma más de trabajar en el aula, como una rutina más de clase, totalmente incluida en la secuencia de aprendizaje. Las rutinas cooperativas que se plantean son técnicas cooperativas que permiten cooperativizar todas las situaciones y actividades del aula.

Responden a estas características:

1. No incluyen una tarea concreta.
2. Tienen diferentes niveles de andamiaje
3. Cumplen la tríada cooperativa: la interdependencia positiva, la participación equitativa y la responsabilidad individual.
4. Articulan una serie de escenarios cooperativos.

En todas las situaciones de aprendizaje se trabaja un contenido cooperativo, con la finalidad de que los alumnos adquieran las destrezas necesarias para cooperar cada vez mejor; cuanto mejor cooperen, más eficaz será su trabajo individual y el de su equipo.

22.4.4. Aprender a pensar.

El desarrollo del pensamiento está presente en las situaciones de aprendizaje como una dinámica más incluida en la secuencia de aprendizaje. Las estrategias de pensamiento fomentan el hábito de pensar de forma ordenada y son un andamiaje para facilitar el aprendizaje. Se organizan según la función cognitiva que trabajan y se secuencian por ciclo según el nivel madurativo de los alumnos, fomentando el desarrollo del hábito de pensar en estos.

Cada estrategia desarrolla una función cognitiva o metacognitiva. Estas funciones son las que nos permiten recibir, procesar y elaborar información para llevar a cabo cualquier tarea:

1. Comprensión
2. Argumentación
3. Clasificación
4. Secuenciación
5. Análisis
6. Toma de decisiones
7. Solución de problemas
8. Autoconocimiento
9. Pensamiento creativo

En las situaciones de aprendizaje se trabaja de forma explícita un objetivo del pensamiento relacionado con una de las funciones anteriores, a través de una estrategia concreta. Además, a lo largo de cada situación de aprendizaje, se trabaja una décima función, la autorregulación, a través de preguntas de reflexión y metacognición y a través de las escalas de autoevaluación del reto.

23. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL DEPARTAMENTO

23.1. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE BACHILLERATO

23.1.1. INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN TRIMESTRAL EN BACHILLERATO

La evaluación de la materia se realizará por “criterios de evaluación” desglosados a su vez en “indicadores de logro”.

Todas las actividades incluidos los exámenes estarán relacionados con los “indicadores de logro” afines al contenido trabajado, por lo que a medida que se vayan realizando las actividades durante el curso, las notas de los criterios de evaluación se irán modificando (evaluación continua).

| INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN TRIMESTRAL EN BACHILLERATO | | |
|---|-------------------|--|
| INSTRUMENTO | VALOR CRITERIAL | OBSERVACIONES |
| Nota media de todas las láminas y trabajos realizados en el trimestre. | 25% | Las láminas se devuelven corregidas durante el trimestre. Se pueden repetir el número de veces que el alumno considere oportuno, pudiendo entonces sacar como nota máxima un 9 en dicho trabajo. La falta de una lámina o trabajo implica la evaluación suspensa. |
| Pruebas y proyectos de situaciones de aprendizaje | 75% | Se realizará una prueba por cada situación de aprendizaje para valorar mediante rúbrica los indicadores de logro de los criterios de evaluación asignados. |
| Cuaderno y observación | Redondeo 0,75% | Se evaluará en base a una rúbrica junto a ítems como puntualidad, orden, limpieza, material, respeto, asistencia a clase... |
| Cada nota evaluada por contenidos estará relacionada con los respectivos indicadores, criterios de evaluación, descriptores operativos y competencias clave, obteniendo así calificación global en cada criterio de evaluación y competencia clave. | | |

23.1.2. CÓMPUTO DE LA NOTA FINAL DEL CURSO EN BACHILLERATO

| CÓMPUTO DE LA NOTA FINAL DEL CURSO EN BACHILLERATO | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------|-------|
| Dado que la evaluación es criterial y continua, la nota de la materia en cada trimestre y a final de curso resultará de la media ponderada de los criterios de evaluación. En función del número de criterios de evaluación que según la ley de educación influyen en cada competencia, <u>la ponderación de estos es la siguiente:</u> | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | 1.1 | 2.1 | 2.2 | 2.3 | 3.1 | 3.2 | 3.3 | 3.4 | 3.5 | 3.6 | 3.7 | 4.1 | 4.2 | 4.3 | 4.4 | 5.1 | 5.2 |
| % 1º BCH | 8.4 | 4.7 | 4.7 | 5.9 | 3.57 | 3.57 | 4.7 | 5.9 | 4.7 | 3.57 | 2.38 | 7.14 | 2.38 | 5.9 | 4.7 | 10.71 | 13.10 |
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | 1.1 | 2.1 | 2.2 | 2.3 | 2.4 | 3.1 | 3.2 | 3.3 | 3.4 | 3.5 | 3.6 | 4.1 | 4.2 | 5.1 | 5.2 | 5.3 | 5.4 |
| % 2ºBCH | 10.43 | 6.08 | 5.22 | 4.35 | 4.35 | 7.82 | 4.35 | 3.48 | 4.35 | 3.48 | 4.35 | 6.95 | 7.82 | 6.08 | 6.95 | 5.22 | 8.69 |

23.1.3. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

| RECUPERACIÓN DE BACHILLERATO PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES | | | |
|--|-----------------------------|-------------------|----------|
| CURSO | ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN | FECHAS DE ENTREGA | |
| | | 1ª CUAT. | 2ª CUAT. |
| | | | |

| | | | |
|-------|--|--------------------------------|------------------------------|
| 2ºBCH | Al ser el último curso de la etapa del bachillerato, el alumno que no supere la materia, deberá volverla a cursar en el curso académico siguiente. | Enero de 2024 Bloques A y B | Mayo de 2024 Bloque B y C |
|-------|--|--------------------------------|------------------------------|

23.2 A) UNIDADES DE TRABAJO Y SECUENCIACIÓN. DIBUJO TÉCNICO II

| TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS DIBUJO TÉCNICO II | | | |
|---|----------|---|------------|
| TEMPORALIZACIÓN | PERIODOS | UNIDADES DE TRABAJO | CONTENIDOS |
| 1ª EVALUACIÓN | 1 | UD1. GEOMETRÍA Y DESARROLLO TECNOLÓGICO | BLOQUE 1 |
| | 7 | UD2. TRAZADOS EN EL PLANO | BLOQUE 1 |
| | 7 | UD3. POTENCIA | BLOQUE 1 |
| | 5 | UD4. INVERSIÓN | BLOQUE 1 |
| | 8 | UD5. TANGENCIAS | BLOQUE 1 |
| | 12 | UD6. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS | BLOQUE 1 |
| | 10 | UD7. CURVAS CÓNICAS | BLOQUE 1 |
| | 2 | UD8. CURVAS TÉCNICAS | BLOQUE 1 |
| 2ª EVALUACIÓN | 12 | UD9. SISTEMA DIÉDRICO I | BLOQUE 2 |
| | 18 | UD10. SISTEMA DIÉDRICO II | BLOQUE 2 |
| | 6 | UD11. SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL | BLOQUE 2 |
| | 7 | UD12. SISTEMA AXONOMÉTRICO OBLÍCUO, PERSPECTIVA CABALLERA | BLOQUE 2 |
| 3ª EVALUACIÓN | 2 | UD13. SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS | BLOQUE 2 |
| | 2 | UD14. PERSPECTIVA CÓNICA | BLOQUE 2 |
| | 2 | UD15. DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS. EL PROYECTO | BLOQUE 3 |
| | 5 | UD16. VISTAS NORMALIZADAS. ACOTACIÓN | BLOQUE 3 |
| | 5 | UD17. CORTES, SECCIONES Y ROTURAS | BLOQUE 3 |
| | 11 | UD18. DISEÑO VECTORIAL EN 2D Y 3D | BLOQUE 4 |

24. ANEXO I

A continuación, se muestra un ejemplo de informe recuperación utilizado por el Departamento de Dibujo del IES Valle del Alberche.

| | |
|---|--|
| PLAN ESPECÍFICO DE RECUPERACIÓN PARA EL ALUMNADO QUE PROMOCIONA SIN HABER SUPERADO TODAS LAS MATERIAS | MATERIA: Educación Plástica Visual y Audiovisual |
| PLAN DE TRABAJO PARA EL CURSO 2025 / 2026 | |
| <i>(Criterios de evaluación y contenidos, metodología didáctica, medidas organizativas, generalidades sobre el desarrollo de actividades y tareas, procedimiento para la evaluación de los aprendizajes del alumnado...)</i> | |
| <ul style="list-style-type: none">· Las competencias específicas que debe superar el alumno y los criterios de evaluación en los que estas se concretan son los definidos en el Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.· Los contenidos de la materia, también definidos en el anterior decreto, se vinculan a los criterios de evaluación de 3º ESO en la Programación Didáctica del presente curso.· Se realizarán una reunión con los alumnos/as implicados para informarles del proceso de recuperación de la asignatura. Además, se llevarán a cabo reuniones de seguimiento una vez al mes en horario de recreo para resolución de dudas, fechas que se comunicarán al estudiante durante la primera reunión (1er trimestre: 28 de octubre, 25 de noviembre y 16 de diciembre; 2º trimestre: 10 de febrero, 10 de marzo y 7 de abril)· El estudiante podrá superar la asignatura pendiente de EPVA mediante la entrega de una serie de trabajos/láminas propuestas por el profesor/a a lo largo de los diferentes trimestres (en el actual curso académico, 2º y 3º). Además, deberá realizar una prueba escrita en cada uno de ellos. <p>Se deberá entregar la totalidad de los trabajos/láminas propuestos. Estas actividades se evaluarán junto con la prueba de nivel escrita y ambas tendrán el mismo peso en la calificación obtenida (50% trabajos/láminas y 50% prueba escrita)</p> <p>Las láminas se entregarán resueltas por el alumnado el mismo día de la prueba escrita. No se aceptará la entrega de las mismas en otra fecha, obteniendo, por tanto, la calificación de 0 si esto sucede.</p> | |

· Fechas de realización de la prueba escrita: la primera prueba escrita se realizará durante el segundo trimestre, el día **13 del mes de enero**. La segunda parte de la prueba escrita tendrá lugar el tercer trimestre, **lunes día 28 de abril**.

· Las pruebas escritas tendrán un carácter teórico práctico. El estudiante deberá demostrar todo el conocimiento adquirido tanto a nivel teórico como práctico. Aplicando, por tanto, los conocimientos teóricos adquiridos a través de la ejecución de trazados técnicos y plásticos.

· El alumno o alumna que se presentará a la prueba escrita debe asumir la responsabilidad de asistir a dicha prueba con los materiales solicitados por el docente. Quedan citados aquí los materiales: compás, regla graduada, escuadra y cartabón, lápices de grafito (HB y 2H) o portaminas, goma y afilalápices, bolígrafo, lápices de color o ceras y/o rotuladores de colores, tijeras y pegamento. De no ser así al estudiante le resultará imposible la realización y superación de dicha prueba escrita.

· La asignatura quedará recuperada si los alumnos superan con un cinco todos los criterios de evaluación propuestos en los trabajos/láminas y pruebas escritas.

En En _____ a ____ de _____ de ____

EL/LA PROFESOR/A:

Fdo.:

| | |
|--|---|
| <p>PLAN ESPECÍFICO DE REFUERZO Y APOYO</p> <p>PARA EL ALUMNADO QUE NO PROMOCIONA</p> | <p>MATERIA:</p> <p>Educación Plástica Visual y Audiovisual</p> |
| <p>PLAN DE TRABAJO PARA EL CURSO 2025 / 2026</p> | |
| <p><i>(Criterios de evaluación y contenidos junto a las situaciones de aprendizaje en las que se van a desarrollar, metodología didáctica, medidas organizativas, generalidades sobre el desarrollo de actividades y tareas, procedimiento para la evaluación de los aprendizajes del alumnado...)</i></p> | |
| <p>Puesto que se trata de un estudiante que está repitiendo el curso de 4º ESO, el departamento de Dibujo ha elaborado el siguiente plan de refuerzo en el que el estudiante deberá trabajar todos los criterios de evaluación y contenidos citados en la actual programación de la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual para el actual curso 2025/2026 cuyo objetivo será garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo</p> <p>Además, se tendrán en cuenta los siguientes principios metodológicos propios del centro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se procurará una enseñanza activa, vivencial y participativa del alumnado. • Se partirá de los conocimientos previos del alumnado, así como de su nivel competencial, introduciendo progresivamente los diferentes contenidos y experiencias, procurando de esta manera un aprendizaje constructivista. • Se atenderá a los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos en función de sus necesidades educativas. • Se procurará un conocimiento sólido de los contenidos curriculares. • Se propiciará en el alumnado la observación, el análisis, la interpretación, la investigación, la capacidad creativa, la comprensión, el sentido crítico, la resolución de problemas y la aplicación de los conocimientos adquiridos a diferentes contextos. • Se utilizarán las TIC y los recursos audiovisuales como herramientas de trabajo y valoración en el desarrollo de algún contenido. | |

En En _____ a ___ de _____ de ____

EL/LA PROFESOR/A:

Fdo.: