IES MARIANA PINEDA GRANADA

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

PROGRAMACIÓN PARA EL CURSO 2023/2024

D. Francisco Moreno Galindo

Dña. Ana María Muñoz Almazán

D. Juan José García Rivas

ÍNDICE

ASPECTOS GENERALES **4**

1.- Contextualización **4**

2.- Marco legal **4**

3.- Organización del Departamento **5**

3.1 Composición del departamento 5

3.2 Materiales curriculares. 6

3.2.1 Libros de Texto 6

3.2.2 Instrumento de registro común para el profesorado del Departamento 6

3.2.3 Otros materiales 6

3.2.4 Bibliografía 7

3.2.5 Webs de interés 8

4.- Objetivos de cada etapa y competencias clave **9**

4.1 Objetivos de la etapa de ESO 9

4.2 Objetivos de la etapa del Bachillerato 10

4.3 Competencias clave y descriptores operativos 11

5.- Presentación de las materias del departamento **20**

5.1 Educación Plástica, Visual y Audiovisual en el primer ciclo de ESO 20

5.2 Expresión artística en 4º de ESO 22

5.3 Dibujo técnico en 4º de ESO 23

5.4 Dibujo Técnico en el bachillerato 25

6.- Principios pedagógicos **27**

7.- Contribución de las materias del departamento a las competencias clave **28**

8.- La evaluación del alumnado y de la práctica docente **30**

CONCRECIÓN ANUAL **31**

1.- Evaluación inicial **31**

2.- Competencias específicas y criterios de evaluación **32**
2.1 Competencias específicas y criterios de evaluación en Educación plástica, visual y audiovisual 32
2.2 Competencias específicas y criterios de evaluación en Expresión artística de 4º de ESO 40
2.3 Competencias específicas y criterios de evaluación en Dibujo técnico de 4º de ESO 41
2.4 Competencias específicas y criterios de evaluación en Dibujo técnico de Bachillerato 43

3.- Saberes básicos **46**
3.1 Saberes básicos Educación plástica, visual y audiovisual 47
3.2 Saberes básicos Expresión artística de 4º de ESO 49
3.3 Saberes básicos Dibujo Técnico de 4º de ESO 50
3.4 Saberes básicos Dibujo técnico en bachillerato 52

4.- Concreción curricular **55**
4.1 Programación didáctica Educación plástica, visual y audiovisual en 1º ESO 55
4.2 Temporalización Educación plástica, visual y audiovisual en 1º ESO 67
4.3 Situaciones de aprendizaje Educación plástica, visual y audiovisual en 1º de ESO 68
4.4 PROYECTO INTERDISCIPLINAR: “Creación de Proyectos artísticos” en 1º ESO 73
4.4.1 Justificación del proyecto 73
4.4.2 Descripción del proyecto 73
4.4.3 Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos 73
4.4.4 Situaciones de aprendizaje “Creación de Proyectos artísticos” en 1º ESO 74
4.5 Programación didáctica Educación plástica, visual y audiovisual en 3º ESO 75
4.6 Temporalización Educación plástica, visual y audiovisual en 3º ESO 88
4.7 Situaciones de aprendizaje Educación plástica, visual y audiovisual en 3º de ESO 88
4.8 Programación didáctica Expresión artística en 4º ESO 104
4.9 Temporización Expresión artística en 4º ESO 114
4.10 Situaciones de aprendizaje Expresión artística en 4º ESO 115
4.11 Programación didáctica Dibujo técnico en 4º ESO 121
4.12 Temporización Dibujo técnico en 4º ESO 127
4.13 Situaciones de aprendizaje Dibujo técnico en 4º ESO 127
4.14 Programación didáctica Dibujo técnico en 1º de bachillerato 130
4.15 Temporalización Dibujo técnico en 1º de bachillerato 131
4.16 Situaciones de aprendizaje 1º de bachillerato: Dibujo técnico 133
4.17 Programación didáctica Dibujo técnico en 2º de bachillerato 147
4.18 Temporalización Dibujo técnico en 2º de bachillerato 148
4.19 Situaciones de aprendizaje 2º de bachillerato: Dibujo técnico 150

5.- Atención a la diversidad y a las diferencias individuales **153**

6.- Metodología **157**
6.1 Materiales y recursos 160
6.2 Contenidos transversales 161
6.3 Interdisciplinaridad 161
6.4 Metodología T.I.C. 163

7.- Evaluación. Herramientas y criterios de calificación. **164**

8.- Tratamiento de la lectura en la ESO **165**
9.- Actividades complementarias **168**
10.- Indicadores de logro de la evaluación docente **168**
11.- Desarrollo del proyecto bilingüe **169**

ASPECTOS GENERALES

1.- Contextualización

La nueva Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, (LOMLOE) plantea la necesidad de conceder una mayor importancia a determinados enfoques claves para adaptar el sistema educativo al contexto actual. Entre dichos enfoques indica los siguientes:

- Incluir los derechos de la infancia entre los principios rectores del sistema educativo.
- Adoptar un enfoque de igualdad de género a través de la coeducación y fomentando en todas las etapas el aprendizaje de la igualdad efectiva de mujeres y hombres.
- Plantear un enfoque transversal orientado a obtener garantías de éxito en la educación.
- Reconocer la importancia de la educación para el desarrollo sostenible y la ciudadanía.
- Tener en consideración el cambio digital que se está produciendo en nuestra sociedad.

Estos enfoques planteados en la LOMLOE se encuentran dirigidos a conseguir los siguientes Objetivos:

- Modernizar el sistema educativo.
- Recuperar la equidad y la capacidad inclusiva del sistema personalizando el tratamiento educativo.
- Mejorar los resultados del sistema reduciendo el abandono y el fracaso escolar.
- Estabilizar el sistema educativo e incorporarlo como pilar básico de las políticas de conocimiento.

En la etapa de Educación Secundaria Obligatoria se debe propiciar el aprendizaje competencial, autónomo, significativo y reflexivo en todas las materias o ámbitos. Se sigue manteniendo el cuarto curso de ESO como un curso de carácter orientador, tanto para los estudios postobligatorios como para la incorporación a la vida laboral.

En cuanto al Bachillerato cabe destacar que se añade como objetivo el fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

2.- Marco legal

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (LOMLOE)
- Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 103/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determina os aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.

- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- Instrucciones de 21 de junio de 2023, de la viceconsejería de desarrollo educativo y Formación profesional, sobre el tratamiento de la lectura para el despliegue de la Competencia en comunicación lingüística en educación primaria y educación secundaria Obligatoria.

3.- Organización del Departamento

3.1 Composición del departamento

D. Francisco Moreno Galindo, se encargará de:
Dibujo Técnico de 1º de Bachillerato, 1 grupo.
Dibujo Técnico de 2º de Bachillerato, 1 grupo.
Dibujo Técnico de 4º de ESO, 1 grupo.
Jefatura del Departamento.
Coordinación del Área Artística.

Dña. Ana María Muñoz Almazán, se encargará de:
Educación Plástica, Visual y Audiovisual 4º de ESO, 1 grupo.
Dirección.

D. Juan José García Rivas, se encargará de:
Educación Plástica, Visual y Audiovisual 1º de ESO, 3 grupos.
Educación Plástica, Visual y Audiovisual 3º de ESO, 3 grupos bilingües.
Creación de proyectos artísticos de 1º de ESO, 1 grupo.
Tutoría de 3º de ESO, 1 grupo.

REUNIÓN DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA:

Los miembros del Departamento se reunirían los lunes de 18.00 horas a 19.00 horas.

3.2 Materiales curriculares.

3.2.1 Libros de Texto

Para el presente curso los libros de texto son los siguientes:

CURSO	TÍTULO	EDITORIAL	AUTORES
1º de ESO	Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Graphos A	Mc GrawHill	Eugenio Bargueño Mercedes Sánchez Miguel Á. Romero
3º de ESO	Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Graphos B	Mc GrawHill	Eugenio Bargueño Mercedes Sánchez Miguel Á. Romero
4º de ESO	Expresión artística. Graphos 4.	Mc GrawHill	Mercedes Sánchez Miguel Á. Romero
4º de ESO	Apuntes de Dibujo Técnico	Alarcón	Torcuato García
1º Bachillerato	Apuntes de Dibujo Técnico	Alarcón	Torcuato García
2º Bachillerato	Apuntes de Dibujo Técnico	Alarcón	Torcuato García

3.2.2 Instrumento de registro común para el profesorado del Departamento

Ficha de seguimiento del alumnado: se pasa a trabajar con el cuaderno de Séneca, siguiendo los criterios de calificación del departamento.

3.2.3 Otros materiales

Entre los recursos didácticos, se podrán utilizar los siguientes:

- Libro de texto.
- Blocs de dibujo. Papel de todos los tipos, cartulinas, cartón, ect...
- Materiales de dibujo y pintura: lápices de distinta dureza, lápices de colores, rotuladores, ceras, témperas, etc…
- Material de dibujo técnico: escuadra, cartabón, regla, compás….
- Material para reciclaje.
- Plastilina, arcilla, escayola… Instrumentos de modelaje.
- Modelos varios de escayola y jarrones de barro y cerámica para dibujo del natural.
- Sólidos básicos en madera y plástico. Piezas industriales para croquis acotados y representación en dibujo técnico.
- Figuras geométricas tridimensionales y planas para familiarizar al alumnado con los cuerpos geométricos.
- Material informático. Una cámara digital, internet, programas de tratamiento de texto y de imágenes, y anuncios publicitarios audiovisuales.
- Libros de apoyo del Departamento de Dibujo.

- MATERIAL OPCIONAL PARA EL ALUMNADO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

Importante: El material que a continuación se detalla no es necesario traerlo desde el primer día. El profesorado de la asignatura indicará a lo largo del curso qué material es necesario y las características más adecuadas del mismo en función del nivel educativo del alumnado.
• Block de dibujo, Formato A-4 con margen.
• Escuadra, cartabón y regla milimetrada.
• Compás con adaptador.
• Lápiz o portaminas, goma y sacapuntas.
• Lápices de colores y/o rotuladores.
• Ceras blandas.
• Témperas (no acrílicas) de los colores primarios (MAGENTA (no es rojo), AZUL CYAN Y AMARILLO LIMÓN) y BLANCA.
• Pincel básico (aproximadamente nº 8, 10)
• Materiales básicos como cartulinas, pegamento de barra, cola blanca, tijeras...

- MATERIAL OPCIONAL PARA EL ALUMNADO DE DIBUJO TÉCNICO

• Escuadra y cartabón sin escalón. Regla milimetrada.
• Bigotera con adaptador.
• Lápiz 3H ó 4H o portaminas de la misma dureza.
• Goma y sacapuntas.

3.2.4 Bibliografía

Trazados geométricos:
"Trazados geométricos islámicos" de Arturo Pavón.
"Revista Epsilón" del Colectivo de Matemáticas de Granada.
"Las formas del color" de Karl Gestner.

Cómic:
"Diccionario de los cómics. La edad de oro" Javier coma.
"Cómics clásicos y modernos" Javier coma
"El cómic y su utilización didáctica" Rodríguez Diéguez.
"Las técnicas del cómic" Jose M. Béas
"Veinte años de cómic" Ed. Vicen Vives.
"El lenguaje de la publicidad" Blok Dee Dehar. Ed. México
"Breve historia de la publicidad" Sánchez Guzmán Ed. Pirámide
"Procedimientos en el cartel" Bouza Ed. CIS
"Los carteles, su historia y su lenguaje" Barnicoat. Ed. GG

Color:
"Diseño y color" Judy Martin y Susan Berry. Ed. Blume
"Materiales gráficos y técnicas" John Laring. Ed. Herman Blume
"Teoría y uso del color" Luigina de Grandis
"Color. Proyecto y estética en las artes gráficas" S Fabris y R. Germanni
"Color y cultura" John Cage Ed. Siruela
"Principios del diseño en color" Wicius Wong Ed. Alianza Forma
"El gran libro del color". Varios autores. ED. Blume

Dibujo: Método Betty Edwards: "Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro" Betty Edwards

3.2.5 Webs de interés

Web del Centro:
www.iesmarianapineda.net

Página web del profesor D. Francisco Moreno Galindo
https://dibujo260mb.github.io

Blog de Plástica de la profesora Dña. Ana Mª Muñoz Almazán
http://dibujomarianapineda.blogspot.com

Blog Bilingüe Mariana Pineda
http://bilingualmarianapineda.blogspot.com

Edublogoteca para dibujo:
http://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/edublogs

Educación Plástica: Conceptos básicos:
http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/
http://www.librosvivos.net/portada.asp

Plataforma educativa digital (Alberga los libros de texto digitales de McGrawHill)
https://www.blinklearning.com
https://aulamhe.com

Portal de dibujos intreractivos de Dibujo Técnico
https://www.mongge.com

Página web de la editorial Casals con recursos educativos:
https://www.ecasals.net

4.- Objetivos de cada etapa y competencias clave

Objetivos: logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.

4.1 Objetivos de la etapa de ESO

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

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

4.2 Objetivos de la etapa del Bachillerato

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

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

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

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

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

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.

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

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

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

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

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

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

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

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

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

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

4.3 Competencias clave y descriptores operativos

Competencias clave: desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales.

La consecución de los objetivos, para las distintas etapas educativas, está vinculada a la adquisición y el desarrollo de unas competencias clave. El grado de desarrollo de las competencias clave viene establecido por unos descriptores operativos que de cada una de estas competencias clave se establecen en el Perfil de salida al término de la ESO y en el Perfil competencial al término del Bachillerato. Dichas competencias clave son las siguientes:

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

La transversalidad es una condición inherente al perfil competencial, en el sentido de que todos los aprendizajes contribuyen a su consecución. De la misma manera, la adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única materia o ámbito, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas materias o ámbitos y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

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

Se definen, a continuación, cada una de las competencias clave y se enuncian los descriptores operativos del nivel de adquisición esperado, tanto al término de la ESO como del Bachillerato.

1. COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

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

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

Descriptores operativos del nivel de adquisición

Al completar la ESO, el alumno/a...	Al completar el Bachillerato, el alumno/a…
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.

2. COMPETENCIA PLURILINGÜE

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

Descriptores operativos del nivel de adquisición

Al completar la ESO, el alumno/a...	Al completar el Bachillerato, el alumno/a…
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.

3. COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA

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

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

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

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

Descriptores operativos del nivel de adquisición

Al completar la ESO, el alumno/a...	Al completar el Bachillerato, el alumno/a…
STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y	STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en

selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.	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 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.	STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.
STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, 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.

4. COMPETENCIA DIGITAL

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

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

Descriptores operativos del nivel de adquisición

Al completar la ESO, el alumno/a...	Al completar el Bachillerato, el alumno/a…
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

5. COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER

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

Descriptores operativos del nivel de adquisición

Al completar la ESO, el alumno/a...	Al completar el Bachillerato, el alumno/a…
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, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.	CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia. CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.
CPSAA4. 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.

6. COMPETENCIA CIUDADANA

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

Descriptores operativos del nivel de adquisición

Al completar la ESO, el alumno/a...	Al completar el Bachillerato, el alumno/a…
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.
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.	CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
CC3. 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.	CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.
CC4. 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.	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.

7. COMPETENCIA EMPRENDEDORA

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

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

Descriptores operativos del nivel de adquisición

Al completar la ESO, el alumno/a...	Al completar el Bachillerato, el alumno/a…
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.

8. COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

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

Descriptores operativos del nivel de adquisición

Al completar la ESO, el alumno/a...	Al completar el Bachillerato, el alumno/a…
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,	CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y

distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	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 interactuación 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.- Presentación de las materias del departamento

5.1 Educación Plástica, Visual y Audiovisual en el primer ciclo de ESO

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales tienen como objetivo común la adquisición y desarrollo de un pensamiento creativo que se concreta mediante acciones y producciones de carácter artístico, es decir, aprender a ver y aprender a hacer. Este tipo de pensamiento está fundamentalmente apoyado en el análisis, la exploración y la comprensión de las formas e imágenes de la realidad que nos circunda, y posee la capacidad de generar respuestas a través de propuestas originales y personales que son las que vehiculan el pensamiento crítico y creativo con la finalidad de satisfacer las necesidades del individuo.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: las de carácter pictórico, las de carácter tridimensional y las fotográficas, cinematográficas y mediáticas; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas, procedimientos y formatos utilizados. De este modo la imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

La etimología del término plástico se encuentra en el latín y el griego y significa modelable, que se puede transformar. De este modo, las artes plásticas hacen referencia a los conceptos y procedimientos técnicos que posibilitan la transformación de una cosa en otra. La téchne, la técnica, fue el nombre con el que los griegos expresaron esa posibilidad de actuar sobre la realidad mediante la generación o creación de respuestas inéditas que servían no solo como prolongación, sino también para ampliar la capacidad de expresión del ser humano.

La materia da continuidad a los aprendizajes del área de Educación Artística de la etapa anterior y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica de las distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Esta alfabetización visual permite una adecuada decodificación de las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre las mismas. Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

La materia está diseñada a partir de **ocho competencias específicas** que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil competencial del alumnado al término del segundo curso de la Educación Secundaria Obligatoria y el Perfil de salida del alumnado al término de la Enseñanza Básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresiones culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que pueden trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado. De hecho, el enfoque eminentemente práctico de la materia conlleva que el alumnado se inicie en la producción artística sin necesidad de dominar las técnicas ni los recursos, y que vaya adquiriendo estos conocimientos en función de las necesidades derivadas de su propia producción.

Los **criterios de evaluación**, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar el grado de consecución de las mismas por parte del alumnado.

Los **saberes básicos de la materia** se articulan en cinco bloques:

A) «Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía» incluye saberes relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas, en especial las de nuestra Comunidad Autónoma.
B) «Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica», engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión.
C) «Expresión artística y gráfico- plástica: técnicas y procedimientos», comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo.
D) «Imagen y comunicación visual y audiovisual», incorpora los saberes relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.
E) «Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura», analiza y representa formas geométricas e introduce la geometría plana en el arte y la arquitectura.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual requiere **situaciones de aprendizaje** que supongan una acción continua combinada con reflexión, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado desarrolle una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Estas situaciones, que ponen en juego las diferentes competencias de la materia, deben estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado, que favorezcan el aprendizaje significativo, que despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y que permitan desarrollar su identidad personal y su autoestima. El diseño de las situaciones de aprendizaje debe buscar el desarrollo del pensamiento divergente, apoyándose en la diversidad de las manifestaciones culturales y artísticas. Los aportes teóricos y los conocimientos culturales han de ser introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee cada situación, permitiendo así que el alumnado adquiera métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

5.2 Expresión artística en 4º de ESO

La materia de Expresión Artística pone en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, cultu rales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen dando lugar a un pensamiento de carácter unitario y creador.

La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas.

La materia está diseñada a partir de **cuatro competencias específicas**: la creación de producciones artísticas, la observación y valoración crítica de producciones artísticas y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráfico-plásticas como audiovisuales.

Los **criterios de evaluación**, que se desprenden directamente de las competencias específicas, están diseñados para comprobar el grado de consecución de las mismas por parte del alumnado.

Los **saberes básicos** de la materia se encuentran divididos en dos bloques:

A) «Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos.

B) «Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

Dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público, de ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias.

Para el desarrollo de esta materia, se propone explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos. Las situaciones propuestas deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo. De esta manera, contribuirán a la

adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

5.3 Dibujo técnico en 4º de ESO

La comprensión y representación de la realidad que nos rodea son de gran importancia, en general, en toda la educación básica. En este sentido, el Dibujo Técnico, como disciplina de comunicación gráfica objetiva, permite representar formas con rigor y precisión, desarrolla la creatividad y enriquece las posibilidades de expresión del alumnado; estimula el razonamiento lógico para la resolución de problemas e integra conocimientos científicos y destrezas artísticas. Se trata, pues, de una disciplina basada fundamentalmente en el análisis y comprensión del entorno para poder construir un pensamiento activo y crítico.

Además, su carácter práctico facilita la adquisición de la competencia personal, social y de aprender a aprender así como la responsabilidad tanto en el trabajo individual como en grupo, dotando al alumnado de mecanismos de gestión emocional y permitiendo también la educación en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad, dentro de los principios democráticos de la convivencia.

Mediante la realización de esbozos, bocetos o croquis a mano alzada se desarrolla la capacidad de observación y la creatividad del alumnado, favoreciendo el desarrollo de otros modos de expresión y comunicación. Si a esto le añadimos los instrumentos para comunicarnos de manera gráfica y objetiva, así como para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones, se desarrollan, además, destrezas tecnológicas y competencias digitales útiles para abordar la educación postobligatoria o los retos de la sociedad actual.

Por tanto, la materia de Dibujo Técnico de 4º de ESO pretende iniciar al alumnado en la representación del espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y la realización de proyectos, tanto individuales como en grupo, de forma estandarizada y aceptada por todos, dotando al alumnado de un conjunto de competencias específicas diseñadas para: apreciar y analizar el entorno y el arte identificando las estructuras geométricas; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio de los distintos sistemas de representación; formalizar diseños normalizados y presentar proyectos técnicos colaborativos; aplicar, investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

Una materia con un marcado carácter multidisciplinar y funcional, susceptible de fomentar metodologías interactivas que implican al alumnado en su propio aprendizaje y que promuevan la experimentación y la capacitación para el ejercicio de actividades profesionales.

La materia se desarrolla a partir de **cinco competencias específicas** diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos, siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

Los **criterios de evaluación** conforman el elemento curricular que servirá para evaluar el nivel de consecución de las competencias específicas, y se formulan con una evidente orientación competencial, mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados.

De este modo, los **saberes básicos** se organizan en torno a cinco bloques interrelacionados:

A) «Fundamentos de la Geometría», plantea la relación del Dibujo Técnico con las Matemáticas, así como la presencia de la Geometría en las formas naturales, obras patrimoniales y representa iones artísticas del pasado y presente, abordando el estudio de los principios geométricos de manera práctica y teórica.
B) “Geometría Plana” aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos prácticos.
C) «Geometría descriptiva» pretende la introducción a los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión con el fin de expresar con precisión el espacio que nos rodea.
D) «Normalización y documentación gráfica de proyectos» se introduce al alumnado en los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y las dimensiones de los objetos de forma inequívoca, siguiendo las normas UNE e ISO.
E) «Herramientas digitales para dibujo» presenta al alumnado el uso de diferentes programas y herramientas digitales en proyectos artísticos o de diseño, adquiriendo un conocimiento básico que le permita experimentar y, posteriormente y de forma autónoma, actualizar continuamente sus habilidades digitales y técnicas implicadas.

El alcance formativo de esta materia, por tanto, se dirige a la preparación del alumnado en estrategias de razonamiento lógico, gráfico y visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados, para alcanzar el Perfil de salida adecuado que le ayude a afrontar retos y desafíos de la sociedad del siglo XXI, así como garantizar el acceso universal y permanente al aprendizaje, facilitando la motivación para la continuidad de sus estudios posteriores.

5.4 Dibujo Técnico en el bachillerato

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

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación convencional para cualquier proyecto, cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo tecnológico. Dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva, así como para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones que garantizan su interpretación fiable y precisa.

Con idea de favorecer esta forma de expresión, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, por medio de la resolución de problemas y la realización de proyectos, tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía. El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinares, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa. Permite abordar también, de forma transversal e integrada durante los dos años de Bachillerato, valores relacionados con los retos del siglo XXI, 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.

Para contribuir a lo citado anteriormente, esta materia se desarrolla a partir de **cinco competencias específicas** diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos, siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

En este sentido, el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado. Los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales como la tiza, escuadra, cartabón, compás, entre otros. por los generados con estas aplicaciones. Todo ello permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales que no sería posible practicar con medios convencionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano; en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

Los **criterios de evaluación** conforman el elemento curricular que servirá para evaluar el nivel de consecución de las competencias específicas, y se formulan con una evidente orientación competencial, mediante la movilización de saberes básicos y la valoración de destrezas y actitudes como la autonomía y el autoaprendizaje, el rigor en los razonamientos, la claridad y la precisión en los trazados.

A lo largo de los dos cursos de Bachillerato, los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso, en el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas, o que son soporte de otros posteriores, para gradualmente, en el segundo curso, ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina. De ahí la importancia de reflejar en el currículo de 1º de Bachillerato todos los saberes de la materia a un nivel de iniciación o de introducción, para luego aumentar la complejidad de estos en segundo curso.

Los **saberes básicos** se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas:

A) «Fundamentos geométricos»: el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del dibujo técnico y las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería. A pesar de que esto último queda indicado en el bloque de fundamentos geométricos, no olvidemos la transversalidad de dichos fundamentos en el resto del currículo, es decir, cuando señalamos, por ejemplo, plantear la presencia de la geometría en obras de ingeniería, no debemos centrarnos solamente en la primera competencia específica; lo recomendable será insistir en dicha presencia en el momento de abordar los saberes correspondientes a la geometría proyectiva y su uso en la representación de formas tridimensionales, con el fin de abordar proyectos de arquitectura e ingeniería. También es necesario señalar la imprescindible aportación de la cultura andaluza en el desarrollo del currículo, debiéndose completar este con las manifestaciones de uso de la geometría en las artes aplicadas de la cultura arábigo- andaluza y las manifestaciones de la arquitectura en el patrimonio andaluz, entre otras.

B) «Geometría proyectiva»: se pretende que el alumnado adquiera los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo, o de interpretarlas para su ejecución. Señalemos también la reversibilidad de los sistemas de representación y de cómo se usarán de manera transversal, es decir, de cómo los sistemas perspectivos aportan información en la resolución de problemas en el sistema diédrico y de cómo este es fuente de datos para el dibujo de formas tridimensionales en perspectiva, o de cómo se usarán los conceptos de homología y afinidad en la resolución de problemas de abatimientos y secciones en sistema diédrico o en la representación de superficies en los sistemas perspectivos.

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

D) «Sistemas CAD»: se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas, utilizando programas de diseño asistido por ordenador. Es importante señalar, sin embargo, que su desarrollo debe realizarse de forma transversal con la movilización de todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa.

El alcance formativo de esta materia por tanto se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas, con medios tradicionales y

digitales, así como a la adquisición e implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados necesarios en estudios posteriores, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos.

6.- Principios pedagógicos

- En la Educación Secundaria Obligatoria

Se elaborarán propuestas pedagógicas para el alumnado atendiendo a su diversidad. Asimismo, se aplicarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.

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. A fin de promover el hábito de la lectura, se dedicará un tiempo a la misma en la práctica docente.

Se realizarán proyectos significativos y relevantes que impliquen la resolución colaborativa de problemas y que refuercen en el alumnado la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

Se trabajarán en la práctica docente 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. De igual modo, 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.

Se regularán soluciones metodológicas específicas para la atención de aquellos alumnos y alumnas que manifiesten dificultades especiales de aprendizaje, de los alumnos y alumnas de alta capacidad intelectual y de los alumnos y alumnas con discapacidad.

- En el bachillerato

Las actividades educativas que se propongan favorecerán la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados. Asimismo, se prestará especial atención a la orientación educativa y profesional del alumnado incorporando la perspectiva de género.

Se promoverán actividades que desarrollen y estimulen el interés y el hábito de la lectura y la capacidad de expresarse correctamente en público.

Se establecerán las medidas organizativas y metodológicas y de atención a la diversidad para aquellos los alumnos y alumnas con necesidad específica de apoyo educativo.

7.- Contribución de las materias del departamento a las competencias clave

Las manifestaciones artísticas constituyen uno de los rasgos fundamentales de la cultura y del desarrollo de la humanidad. El lenguaje plástico, visual y audiovisual sirve como medio de expresión de ideas, pensamientos y emociones, y es necesario que esté presente en las distintas etapas del sistema educativo.

En la Educación Secundaria Obligatoria comienza el desarrollo del pensamiento lógico-formal de nuestro alumnado. Es el momento de dar importancia a los contenidos conceptuales para que formen la base de una educación de lo "visual", de sus códigos de significados y de la propia sintaxis de este lenguaje, sin olvidar que es un área marcadamente práctica.

El desarrollo de los contenidos del área en la etapa de Educación Secundaria pretende fundamentalmente desarrollar aquellas capacidades del alumnado que les permitan una formación básica dentro del campo de la expresión plástica, visual y audiovisual y en todo su abanico de posibilidades (publicidad, cómic, televisión, cine, fotografía, diseño, dibujo, pintura, escultura, multimedia, ingenierías y arquitectura), más que la formación de artistas, o una formación académica especializada, que será el objetivo de estudios posteriores.

Nuestra materia ha experimentado en las últimas décadas grandes cambios en cuanto a nuevas técnicas y nuevos medios de expresión: la fotografía digital, la cámara de vídeo, el ordenador, imágenes digitales, internet, o las redes sociales han acercado al alumnado a un gran mundo de posibilidades de creación artística, y han definido a nuestra área como una materia viva y en continua evolución.

Se pretende que el alumnado desarrolle capacidades de apreciación, expresión, análisis crítico y creación de imágenes, fundamentales para asimilar el entorno inmediato, saturado de información visual, con una actitud reflexiva y crítica y que sean capaces de experimentar y elaborar nuevas propuestas de trabajo. A ello hay que añadir el desarrollo de aquellas capacidades tradicionalmente asociadas a la competencia artística como son la imaginación, la creatividad y el sentido estético.

La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la **competencia en conciencia y expresiones culturales**, poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales contribuye a desarrollar el sentido crítico del alumnado hacia estas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propias, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

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

El desarrollo de la <u>competencia en comunicación lingüística</u> se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc. De la misma manera se trabaja la <u>competencia plurilingüe</u> al trabajar, de forma oral y escrita, el lenguaje propio de la asignatura. En ambas competencias, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

El desarrollo de la <u>competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería</u> se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación, en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.

El desarrollo de la <u>competencia digital</u> se orientará hacia la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales, tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes

imágenes artísticas, publicitarias y contenidos audiovisuales, como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

En relación con el desarrollo de las competencia ciudadana, esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales. La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

La competencia personal, social y de aprender a aprender se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que las personas piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión. Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

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

8.- La evaluación del alumnado y de la práctica docente

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, formativa e integradora. La evaluación continua es aquella que se realiza durante todo el proceso de aprendizaje, permitiendo conocer el proceso de aprendizaje del alumnado antes, durante y a la finalización del mismo, realizando ajustes y cambios en la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje, si se considera necesario.

Por tanto, en el proceso de evaluación continua, cuando un alumno o una alumna presente dificultades y su progreso no sea el adecuado, se establecerán las medidas de refuerzo educativo necesarias, en cualquier momento del curso y tan pronto como se detecten las dificultades. Estas medidas estarán dirigidas a garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, con los apoyos que cada uno precise.

Para el alumnado con adaptaciones curriculares, la evaluación se realizará tomando como referencia los criterios de evaluación establecidos en las mismas.

El profesorado del departamento evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y la propia práctica docente, a fin de conseguir la mejora de los mismos.

Se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado garantizándose, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

CONCRECIÓN ANUAL

1.- Evaluación inicial

Con objeto de conocer el punto de partida del alumnado a principio del curso se llevará a cabo una evaluación inicial. Antes del 15 de octubre, el profesorado del departamento realizará una evaluación inicial de su alumnado con el fin de conocer y valorar la situación inicial de sus alumnos y alumnas en cuanto al nivel de desarrollo de las competencias clave y el dominio de los contenidos de las materias del departamento en cada etapa educativa. Sin descartar la realización, por parte del alumnado, de alguna prueba orientativa sobre los contenidos básicos de la materia, para la evaluación inicial se usará principalmente la observación directa del alumnado en el aula, analizando su actitud y trabajo diarios y su respuesta a las primeras actividades propuestas por el profesorado. Los resultados de esta evaluación no figurarán como calificación en los documentos oficiales de evaluación.

La evaluación inicial tendrán carácter orientador y serán el punto de referencia para la toma de decisiones relativas a la elaboración de las programaciones didácticas y al desarrollo del currículo, para su adecuación a las características y conocimientos del alumnado. Servirá también para adoptar las medidas educativas de atención a la diversidad para el alumnado que las precise.

2.- Competencias específicas y criterios de evaluación

Competencias específicas: desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de la materia. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de la materia y los criterios de evaluación.

Criterios de evaluación: referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de la materia en un momento determinado del proceso de aprendizaje.

2.1 Competencias específicas y criterios de evaluación en Educación plástica, visual y audiovisual

CE1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz.

Criterios de evaluación	
1º de ESO	3º de ESO
1.1. Se introduce en el reconocimiento de los factores históricos y sociales que rodean a diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, describiendo de manera simple, de forma oral, escrita o visual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, incorporando además la perspectiva de género. 1.2. Muestra interés por la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico, a través de iniciarse en el conocimiento y el análisis guiado de obras de arte comenzando por el que le es más cercano, utilizándolo en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. 1.3. Se inicia en el análisis de la importancia de las formas geométricas básicas de su entorno, identificando los elementos plásticos del lenguaje visual en el arte y en el entorno, tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. 1.2. Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte. 1.3. Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas a lo largo de la historia, en especial aquellas que han influido en el desarrollo de la identidad andaluza. A través de las diferentes artes, el ser humano se define a sí mismo, aportando sus valores y convicciones, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea

por asimilación, bien sea por rechazo, con todos los matices entre estas dos posiciones. Una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y la variación de los mismos a lo largo de la historia ayuda al alumnado en la adquisición de un sentir respetuoso hacia las demás personas.

En este sentido, resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte y la cultura, y, con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. Abordando estos aspectos por medio de producciones orales, escritas y multimodales, el alumnado puede entender también la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

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

CE2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

Criterios de evaluación	
1º de ESO	3º de ESO
2.1. Conoce y emplea el proceso creativo desde la intención hasta la realización, comprendiendo las dificultades del mismo mediante el intercambio de experiencias y el diálogo, detectando prejuicios hacia otras expresiones culturales y reflexionando sobre la discriminación y rechazo que estos provocan. 2.2. Se inicia en el análisis, de forma guiada, de diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, respetando las creaciones, vengan estas de donde vengan, comenzando a establecer un juicio basado en el conocimiento. 2.3. Analiza, valora y realiza composiciones inspiradas en la naturaleza introduciendo aspectos básicos compositivos y experimentando al menos con dos técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales.	2.1. Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. 2.2. Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. 2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.

La realización de obras propias contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras y sobre las obras de otras personas, dentro y fuera de Andalucía. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales.

Al mismo tiempo, el intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales, así como la puesta en contexto de estas con otras manifestaciones artísticas y culturales, debe servir para que el alumnado valore las experiencias compartidas, amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico y autocrítico, informado y respetuoso con las creaciones de otras personas y con las manifestaciones de otras culturas.

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

CE3. 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.

Criterios de evaluación	
1º de ESO	3º de ESO
3.1. Iniciar un acercamiento a la observación y análisis de forma respetuosa en relación con las diversas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales como forma de configuración de la cultura artística personal. 3.2. Empezar a concebir el campo de las artes plásticas, visuales y audiovisuales como un elemento cultural indispensable en la sociedad contemporánea mediante el conocimiento de las obras pasadas y también contemporáneas. 3.3. Se inicia en la identificación de la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. 3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. 3.3. Identificar la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.

Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips, formatos televisivos o formatos novedosos asociados a las redes sociales. Apreciar estas producciones en toda su variedad y complejidad supone un enriquecimiento para el alumnado, dado que, además de ayudar a interiorizar el placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico y en la cimentación de una mirada empática y despojada de prejuicios.

El análisis de las distintas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales debe estar orientado hacia el enriquecimiento de la cultura artística individual y del imaginario propio. Además de las propuestas contemporáneas, se deben incluir en este análisis las manifestaciones de épocas anteriores, para que el alumnado comprenda que han construido el camino para llegar hasta donde nos encontramos hoy. Entre estos ejemplos se debe incorporar la perspectiva de género, con énfasis en el estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres, así como de su representación en el arte. Finalmente, el acercamiento a diferentes manifestaciones construirá una mirada respetuosa hacia la creación artística en general y sus manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales en particular.

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

CE4. 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.

Criterios de evaluación	
1º de ESO	3º de ESO
4 .1. Iniciar la exploración y el reconocimiento de las características propias de los diversos lenguajes y medios de expresión artística en relación con los contextos culturales, sociales y artísticos en los que han sido producidos como forma de investigación dentro del ámbito creativo. 4.2. Comenzar a aplicar en las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias las conclusiones extraídas mediante el reconocimiento y comprensión de las respuestas que otros creadores y creadoras han efectuado ante preguntas similares.	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias.

En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.

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

CE5. 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.

Criterios de evaluación	
1º de ESO	3º de ESO

5.1. Iniciar un acercamiento al proceso de comunicación que constituye la creación de obras plásticas, visuales y audiovisuales como medio de transmisión de ideas y pensamientos. 5.2. Adquirir y desarrollar el imaginario propio a través de la implementación de un pensamiento creativo caracterizado por mensajes cuya canalización discurre a través de cauces plásticos, visuales y audiovisuales, favoreciendo el comienzo de la integración de conceptos como la racionalidad, la empatía o la sensibilidad. 5.3. Empezar a descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. 5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. 5.3. Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.

Llevar a cabo una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos, sentimientos y emociones, el conocimiento de los materiales, las herramientas, las técnicas y los recursos creativos del medio de expresión escogido, así como sus posibilidades de aplicación.

Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma y singular, aportando una visión personal e imaginativa del mundo a través de una producción artística propia, debe experimentar con los diferentes resultados obtenidos y los efectos producidos. De este modo, además, se potencia una visión crítica e informada tanto sobre el propio trabajo como sobre el ajeno, y se aumentan las posibilidades de comunicación con el entorno. Asimismo, un manejo correcto de las diferentes herramientas y técnicas de expresión, que debe partir de una intencionalidad previa a la realización de la producción, ayuda en el desarrollo de la autorreflexión y la autoconfianza, aspectos muy importantes en una competencia que parte de una producción inicial, por tanto, intuitiva y que prioriza la expresividad.

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

CE6. 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.

Criterios de evaluación	
1º de ESO	3º de ESO
6.1. Comprender su pertenencia a un contexto cultural, en este caso el Andaluz, con el descubrimiento y análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones de artistas actuales, mostrando empatía y una actitud colaborativa, abierta y respetuosa. 6.2. Identificar la representación de las vivencias y la visión del mundo que habita el alumnado, como un medio válido para aumentar la autoestima y el conocimiento de sí mismo y de sus iguales, favoreciendo los procesos de relación interpersonales. 6.3. Entender la historia del arte y la cultura como un todo continuo e inseparable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, de manera específica el Andaluz, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. 6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. 6.3. Entender y concebir la historia del arte y la cultura, y también la propia producción artística, como un todo continuo e indesligable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.

Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento crítico de distintos referentes artísticos y culturales modela su identidad, ayudándolo a insertarse en la sociedad de su tiempo y a comprenderla mejor.

A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones. El conocimiento de dichas referencias contribuye, en fin, al desarrollo de la propia identidad personal, cultural y social, aumentando la autoestima, el autoconocimiento y el respeto de las otras identidades.

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

CE7. 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.

Criterios de evaluación	
1º de ESO	3º de ESO
7.1. Analizar y comprender el proceso creativo de un proyecto artístico, así como diferenciar las distintas técnicas visuales o audiovisuales utilizadas para la generación de mensajes. 7.2. Iniciar la elaboración de 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.	7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas. 7.2. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos, desde los más tradicionales, como la pintura, hasta los más recientes, como el audiovisual, la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que experimente con los diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente.

El alumnado debe aplicar este conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un proyecto artístico que integre varios de ellos, buscando un resultado que sea fruto de una expresión actual y contemporánea.

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

CE8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

Criterios de evaluación	
1º de ESO	3º de ESO
8.1. Identificar rasgos básicos de distintas manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo de forma individual o colectiva el significado y/o finalidad de las mismas. 8.2. Reconocer la intención comunicativa de distintos proyectos plásticos desde las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual y comenzar con su aplicación dentro del desarrollo proyectual individual y colectivo. 8.3. Iniciar un proceso de análisis y reflexión a partir de los resultados obtenidos a través de la realización de los proyectos artísticos visuales o audiovisuales llevados a cabo, desarrollados de forma individual o colectiva, incidiendo en la búsqueda de soluciones a aquellos interrogantes surgidos durante la ejecución de los mismos.	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. 8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo.

Se pretende que el alumnado genere producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, siguiendo las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico.

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

2.2 Competencias específicas y criterios de evaluación en Expresión artística de 4º de ESO

CE1. 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.

- Criterios de evaluación:
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.
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.

Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que lo ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas.

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

CE2. 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.

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

En el desarrollo de esta competencia, la utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención.

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

CE3. 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.

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

La adquisición de esta competencia conlleva conocer, a través de la exploración libre o pautada, los mensajes audiovisuales transmitidos por todo tipo de medios, reconocer los formatos y los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines.

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

CE4. 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.

- Criterios de evaluación:
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.
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.
4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo.

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

2.3 Competencias específicas y criterios de evaluación en Dibujo técnico de 4º de ESO

CE1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas.

1.1. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño.
1.2. Analizar la importancia de la geometría en la Historia del Arte, especialmente en el Patrimonio Artístico Andaluz.

Esta competencia hace referencia a la capacidad de identificar y analizar la presencia de estructuras geométricas subyacentes en el arte del pasado y del presente, en la naturaleza y en el

entorno construido, y de reconocer su papel relevante como elemento compositivo y generador de ideas y formas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.

CE2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano.

2.1. Analizar mediante la realización de bocetos y croquis a mano alzada la geometría interna de formas bidimensionales.
2.2. Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.
2.3. Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.

Esta competencia aborda el estudio de la Geometría Plana a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales, y proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de manera gráfica.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CCEC3, CCEC4.

CE3. Desarrollar la visión espacial analizando el espacio tridimensional y su representación en el plano en proyectos artísticos y técnicos sencillos.

3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación.
3.2. Dibujar objetos y espacios sencillos mediante los distintos sistemas de representación.
3.3. Aplicar rigor, limpieza y precisión en la representación gráfica de la geometría descriptiva.

Esta competencia persigue el desarrollo de la visión espacial y el inicio en las aplicaciones de los Sistemas de Representación que son necesarios en todos los procesos constructivos, artísticos y de diseño.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4.

CE4. Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorando las mismas como lenguaje universal facilitador de la cooperación internacional.

4.1. Representar objetos sencillos a través de bocetos y croquis, aplicando la creatividad unida a la corrección técnica.
4.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normalización vigente.
4.3. Representar un modelo tridimensional de un objeto o espacio, partiendo de su representación técnica y normalizada.
4.4. Aplicar los principios de precisión y limpieza en la normalización, haciendo un uso correcto del material técnico necesario.

Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación, así como al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, así como a la iniciación del alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM1, STEM3, STEM4, CPSAA3, CE3, CCEC4.

CE5. Hacer uso de las herramientas digitales y aplicaciones específicas de dibujo, en 2D y 3D, para la creación artística.

5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo digital en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos creativos.
5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de propuestas que incorporen volúmenes sencillos.
5.3. Desarrollar un proyecto artístico utilizando las herramientas digitales más apropiadas, hasta su concreción física o digital.

Esta competencia comporta la adquisición de un conocimiento práctico e instrumental de las principales herramientas y técnicas de dibujo y modelado en dos y tres dimensiones de manera transversal al resto de saberes de la materia.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.

2.4 Competencias específicas y criterios de evaluación en Dibujo técnico de Bachillerato

CE1. 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.

Criterios de evaluación	
1º de Bachillerato	2º de Bachillerato
1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas, el dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería y el diseño, e identificando manifestaciones en la arquitectura andaluza, así como en las artes aplicadas en el arte arábigo-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	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.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 y CCEC2.

CE2. 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.

Criterios de evaluación	
1º de Bachillerato	2º de Bachillerato
2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, mostrando interés por la precisión, claridad en su lectura y limpieza. 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 2.3. Resolver gráficamente tangencias y enlaces, y trazar curvas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación, mostrando interés por la precisión. 2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución. 2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes, aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.

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

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

CE3. 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.

Criterios de evaluación	
1º de Bachillerato	2º de Bachillerato
3.1. Representar en sistema diédrico elementos y formas tridiemensionales básicos en el espacio, determinando su relación de pertenencia, intersección, posición, distancia y verdadera magnitud. 3.2. Definir elementos y figuras planas, superficies y sólidos geométricos sencillos en sistemas axonométricos, valorando su importancia como métodos de representación espacial. 3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados, haciendo uso de sus fundamentos.	3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados, sobre el uso más adecuado de cada uno de ellos para la obtención de verdaderas magnitudes y los resultados obtenidos. 3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución, aplicando los fundamentos, las relaciones entre elementos y los métodos operativos del sistema diédrico. 3.3. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los

3.4. Dibujar puntos, elementos lineales, planos, superficies y sólidos geométricos en el espacio, empleando la perspectiva cónica. 3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. 3.6. Relacionar los fundamentos y características de los diferentes sistemas de representación entre sí y con sus posibles aplicaciones, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la finalidad y el campo de aplicación de cada uno de ellos.	conocimientos específicos de dichos sistemas de representación. 3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados. 3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proceso proyectual requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

CE4. 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.

Criterios de evaluación	
1º de Bachillerato	2º de Bachillerato
4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. 4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	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. 4.2. Elaborar proyectos sencillos en grupo, valorando la importancia de la sostenibilidad de un proyecto y reflexionando sobre la necesidad de la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos. 4.3. Reflexionar desde un enfoque inclusivo sobre la brecha de género existente en la actualidad en los estudios técnicos, valorando la necesidad de la superación de esta.

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis, hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis,

expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, así como a la iniciación del alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

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

CE5. 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.

Criterios de evaluación	
1º de Bachillerato	2º de Bachillerato
5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. 5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones, aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD (Computer Aided Design), valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los saberes de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

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

3.- Saberes básicos

Saberes básicos: conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de una materia o ámbito cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.

3.1 Saberes básicos Educación plástica, visual y audiovisual

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía	
1º de ESO	3º de ESO
EPV.1.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la Historia del Arte. EPV.1.A.2. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural,	EPV.3.A.1. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al

conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. El patrimonio arquitectónico.	patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. EPV.3.A.2. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. El patrimonio arquitectónico.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.	
1º de ESO	3º de ESO
EPV.1.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. EPV.1.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen. EPV.1.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Mezcla aditiva y sustractiva. Colores complementarios. Utilización expresiva del color. EPV.1.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. EPV.1.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. EPV.3.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen. EPV.3.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Mezcla aditiva y sustractiva. Colores complementarios. Utilización expresiva del color. EPV.3.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos	
1º de ESO	3º de ESO
EPV.1.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. EPV.1.C.2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.	EPV.3.C.1. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. EPV.3.C.2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual	
1º de ESO	3º de ESO
EPV.1.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. Significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos. EPV.1.D.2. Imagen fija y en movimiento, origeny evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.	EPV.3.D.1. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. EPV.3.D.2. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.	
1º de ESO	3º de ESO
EPV.1.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura. EPV.1.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro y el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de	EPV.3.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura. EPV.3.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro y el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de

polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos.	polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos. EPV.3.E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. EPV.3.E.4. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

3.2 Saberes básicos Expresión artística de 4º de ESO

A. Técnicas gráfico-plásticas.

EAR.4.A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
EAR.4.A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.
EAR.4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
EAR.4.A.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. Contexto histórico.
EAR.4.A.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrant (s.XVI), Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX).
EAR.4.A.5. Grafiti y pintura mural.
EAR.4.A.6. Técnicas básicas de creación de volúmenes. Generar un volumen por adición o sustracción de material. El molde y el vaciado. Modelado a mano. El torno.
EAR.4.A.7. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
EAR.4.A.8. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
EAR.4.A.9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

EAR.4.B.1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
EAR.4.B.2. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
EAR.4.B.3. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
EAR.4.B.4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. La imagen secuenciada.
EAR.4.B.5. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
EAR.4.B.6. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.
EAR.4.B.7. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
EAR.4.B.8. Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
EAR.4.B.9. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
EAR.4.B.10. Técnicas básicas de animación.
EAR.4.B.11. Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.

3.3 Saberes básicos Dibujo Técnico de 4º de ESO

A. Fundamentos de la Geometría.
DBT.4.A.1. La geometría en la naturaleza y en el entorno. Observación directa e indirecta.
DBT.4.A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.
DBT.4.A.3. Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Referencias en el Patrimonio Cultural Andaluz.
DBT.4.A.4. Presencia de la geometría en las distintas expresiones artísticas (patrimonio arquitectónico, diseño gráfico, cómic, diseño industrial, pintura, etc.). Referentes en el Patrimonio Artístico Andaluz.
DBT.4.A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

B. Geometría plana.
DBT.4.B.1. Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.
DBT.4.B.2. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza.
DBT.4.B.3. Transformaciones geométricas en el plano.
DBT.4.B.4. Geometría curvilínea, tangencias básicas y enlaces. Definición y trazados.

C. Geometría descriptiva.
DBT.4.C.1. Tipos de proyección y de sistemas de representación y su aplicación.
DBT.4.C.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano.
DBT.4.C.3. Sistema diédrico: Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.
DBT.4.C.4. Proyecciones diédricas de sólidos geométricos sencillos.
DBT.4.C.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Representación de sólidos geométricos sencillos.
DBT.4.C.6. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal. Representación de sólidos geométricos y espacios sencillos.

D. Normalización y documentación gráfica de proyectos.
DBT.4.D.1. Escalas y formatos. Representación del entorno según finalidad.
DBT.4.D.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO.
DBT.4.D.3. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales.
DBT.4.D.4. Acotación. Tipos de líneas y grosores.
DBT.4.D.5. Aplicación del lenguaje técnico en la creación de un proyecto tridimensional, desde el boceto hasta la materialización.

E. Herramientas digitales para dibujo.
DBT.4.E.1. Iniciación al dibujo digital en 2D y 3D. Aplicaciones informáticas
DBT.4.E.2. Generación de volúmenes básicos.
DBT.4.E.3. Creación digital de un proyecto artístico.

3.4 Saberes básicos Dibujo técnico en bachillerato

A. Fundamentos geométricos	
1º de bachillerato	2º de bachillerato
DIBT.1.A.1. Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, diseño industrial, diseño gráfico, etc. Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte. Referencias en la arquitectura andaluza del Renacimiento y el Barroco y en las artes aplicadas en la cultura arábigo-andaluza. DIBT.1.A.2. Orígenes de la geometría métrica y descriptiva. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. Brunelleschi, Gaspard Monge, William Farisch. DIBT.1.A.3. Conceptos y trazados elementales en el plano. Operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. Propiedades geométricas de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo. La circunferencia como lugar geométrico. Ángulos de circunferencia. DIBT.1.A.4. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza. Escalas: tipos, construcción y aplicación de escalas gráficas. DIBT.1.A.5. Polígonos: triángulos, puntos y rectas notables, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades, clasificación y métodos de construcción. Igualdad de polígonos. Construcción por triangulación, radiación y coordenadas. DIBT.1.A.6. Transformaciones geométricas en el plano. Tipos, construcción, propiedades e invariantes: giro, traslación, simetría, homotecia, homología y afinidad. DIBT.1.A.7. Tangencias básicas. Enlaces. Aplicaciones al diseño industrial y gráfico. Curvas técnicas derivadas. DIBT.1.A.8. Curvas cónicas. Obtención, definición y trazados básicos. DIBT.1.A.9. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.	DIBT.2.A.1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas. Referentes en obras arquitectónicas e industriales del patrimonio andaluz de los siglos XIX y XX: bodegas, estaciones, pabellones expositivos, puentes, viviendas singulares y obras de arquitectura efímera. DIBT.2.A.2. Transformaciones geométricas: isométricas, isomórficas y anamórficas: inversión (determinación de figuras inversas), homología (determinación de sus elementos y trazado de figuras homólogas) y afinidad (determinación de sus elementos y trazado de figuras afines). Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. Resolución de problemas geométrico-matemáticos. Proporcionalidad áurea: aplicaciones. Equivalencia de figuras planas. DIBT.2.A.3. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias. DIBT.2.A.4. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales. Curvas técnicas: hélices, curvas cíclicas y envolventes: origen y trazado, aplicaciones.

B. Geometría proyectiva	
1º de bachillerato	2º de bachillerato
DIBT.1.B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección y de sistemas de representación. Ámbitos de aplicación y criterios de selección. DIBT.1.B.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia. DIBT.1.B.3. Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias y de las verdaderas magnitudes de estas. DIBT.1.B.4. Proyecciones diédricas de superficies y sólidos geométricos sencillos, secciones planas y obtención de verdaderas magnitudes. DIBT.1.B.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos. DIBT.1.B.6. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos. DIBT.1.B.7. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Métodos perspectivos. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.	DIBT.2.B.1. Sistema diédrico: Representación punto, recta y plano. Recta de máxima pendiente y máxima inclinación. Intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdadera magnitud de los segmentos. Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros, cambios de plano y verdaderas magnitudes. 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 la esfera, secciones planas, intersección en una recta). Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro (desarrollos, posiciones características, secciones principales, intersección en una recta). DIBT.2.B.2. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos. Determinación del triedro fundamental. Triángulo de trazas y ejes. Coeficientes de reducción. Representación de figuras planas. Intersecciones. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos y cuerpos geométricos. Representación de espacios tridimensionales. DIBT.2.B.3. Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel. DIBT.2.B.4. Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos	
1º de bachillerato	2º de bachillerato
DIBT.1.C.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. DIBT.1.C.2. Formatos. Doblado de planos. DIBT.1.C.3. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. DIBT.1.C.4. Elección de vistas necesarias. Disposición normalizada. Líneas normalizadas. Acotación.	DIBT.2.C.1. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Normas de acotación. Perspectivas normalizadas. DIBT.2.C.2. Diseño, ecología y sostenibilidad. La brecha de género en los estudios técnicos. DIBT.2.C.3. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.

	DIBT.2.C.4. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

D. Sistemas CAD	
1º de bachillerato	2º de bachillerato
DIBT.1.D.1. Aplicaciones vectoriales 2D-3D. DIBT.1.D.2. Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. DIBT.1.D.3. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. DIBT.1.D.4. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.	DIBT.2.D.1. Aplicaciones CAD (Computer Aided Design). Construcciones gráficas en soporte digital. Aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación al diseño, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial: 2D (dibujo y edición, creación de bloques, visibilidad de capas), 3D (inserción y edición de sólidos, galerías y bibliotecas de modelos, texturas), selección, encuadre, iluminación y punto de vista.

4.- Concreción curricular

4.1 Programación didáctica Educación plástica, visual y audiovisual en 1º ESO

UNIDAD 1. LA EXPRESIÓN GRÁFICA

SABERES BÁSICOS

A. Patrimonio artístico y cultural
– Los géneros artísticos.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica
– El lenguaje visual como forma de comunicación.
– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
– La composición. Conceptos de equilibrio y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos
– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

U1. LA EXPRESIÓN GRÁFICA	**Actividades**		**Productos finales** Págs. 24-25	
1.El punto 1.1.El punto en el espacio 1.2.El punto construye imágenes 1.3.El punto sombrea y colorea			**Actividad 1**	
			Comp. Esp.	Crit. Eval.
			5	5.1
2.La línea 2.1.La línea configura formas 2.2.La línea como elemento expresivo	**Actividades 1, 2 y 3**		**Actividades 2 y 3.**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	4 5 6	4.1 5.1 6.2	5	5.1
3.El plano 3.1.El plano construye formas 3.2.Valor expresivo del plano 3.3.La forma plana	**Actividades 4 y 5**		**Actividades 4, 5 y 6**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	4 5 6	4.1 5.1 6.2	5	5.1
4.La composición 4.1.Intención de componer 4.2.El punto en el espacio	**Actividades 6, 7 y 8**		**Actividad 7**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.

4.3.El punto de atención 4.4.La línea en el espacio 4.5.Las líneas de atención 4.6.El plano compone el espacio 4.7.El ritmo	1 3 4 5	1.1 3.1, 3.2 4.1 5.1	4 5 6	4.1 5.1 6.2
Una habitación propia: María Blanchard, maestra del cubismo	**Actividades 9 y 10.**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	3 4 5 6	3.1, 3.2 4.1 5.1 6.2		
Nuestro patrimonio: El Museo Nacional del Prado, la gran pinacoteca española. Goya, maestro del dibujo.	**Actividades 11, 12, 13, 14, 15 y 16**.			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1 3 4 5 6	1.1 3.1, 3.2 4.1, 4.2 5.1 6.2		
Procedimientos y técnicas: Las ceras Los lápices				

SITUACIONES DE APRENDIZAJE		Comp. Esp.	Crit. Eval.
Yo doy una solución	Joan Miró, el punto en la abstracción Pág. 26	1 4 5 6	1.1 4.1 5.1 6.2
Trabajamos en equipo	Proyecto colectivo Pintar con la luz: diseñar una vidriera Pág. 27	1 3 5 6 8	1.1 3.1 5.2 6.2 8.2

UNIDAD 2. COLOR Y TEXTURA

SABERES BÁSICOS

A. Patrimonio artístico y cultural.
– Los géneros artísticos.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.
– El lenguaje visual como forma de comunicación.
– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: color y textura.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.
– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

U2. COLOR Y TEXTURA	**Actividades**		**Productos finales** Págs. 46-47	
1.La luz y el color 1.1.¿Cómo vemos los colores?				
2.El color digital 2.1.Modelo RGB 2.2.Modelo CMYK	**Actividad 1**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	4	4.1		
3.Luces de colores 3.1.Luces primarias 3.2.Luces secundarias			**Actividad 1**	
			Comp. Esp.	Crit. Eval.
			4	4.1
4.Pigmentos de colores 4.1.Pigmentos primarios 4.2.Pigmentos secundarios			**Actividad 3**	
			Comp. Esp.	Crit. Eval.
			5	5.1
5.Las cualidades del color 5.1.El tono 5.2.El valor 5.3.La saturación	**Actividades 2 y 3**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	3	3.1		
6.El círculo cromático 6.1.Uso del círculo	**Actividades 4 y 5**		**Actividad 3**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	5	5.1	5	5.1
7.Sensaciones cromáticas	**Actividad 6**		**Actividades 2 y 4**	

7.1.Colores complementarios 7.2.Sensaciones térmicas	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3	3.2	5	5.1
8.Las texturas 8.1.Texturas naturales 8.2.Texturas artificiales 8.3.Texturas visuales 8.4.Texturas táctiles	**Actividades 7 y 8**		**Actividades 5 y 6**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3 4 5	3.2 4.1 5.1	4 5	4.1 5.1
9.La expresividad del color y la textura 9.1.El simbolismo del color y las emociones 9.2.La textura y la sensibilización de la forma	**Actividad 9**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	3	3.1, 3.2		
Una habitación propia: Georgia O'Keeffe	**Actividad 10**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1 3 4	1.1 3.1 4.1, 4.2		
Nuestro patrimonio: El impresionismo en España. Joaquín Sorolla y la luz.	**Actividad 11**.			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1 5	1.1 5.1		
Procedimientos y técnicas: Técnicas húmedas	**Actividad 12**.		**Actividad 3**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	4 5	4.1 5.1	5	5.1

SITUACIONES DE APRENDIZAJE		Comp. Esp.	Crit. Eval.
Yo doy una solución	Cambiar el significado de un cuadro Pág. 48	1 2 3 5 6 8	1.1 2.1, 2.2 3.1, 3.2 5.2 6.1, 6.2 8.2, 8.3
Trabajamos en equipo	Proyecto colectivo	5	5.1, 5.2

	Hacemos un mural: ¿y tú quién eres? Pág. 49	7 8	7.1 8.2

UNIDAD 3. TRAZADOS GEOMÉTRICOS

SABERES BÁSICOS

A. Patrimonio artístico y cultural
– Los géneros artísticos.
– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
– Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos
– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
– Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.
- Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas.

U3. TRAZADOS GEOMÉTRICOS	**Actividades**		**Productos finales** Págs. 70-71	
1.Útiles para el dibujo técnico 1.1.El soporte para los dibujos: el papel 1.2.Instrumentos básicos para hacer trazos 1.3.Materiales de corrección: la goma 1.4.Trazado de curvas: el compás 1.5.Útiles para el trazado de rectas: la regla graduada y el juego de escuadras 1.6.Útil para medir ángulos: el transportador de ángulos	**Actividades 1 y 2**		**Actividades 1, 2, 3, 4 y 5**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3 5	3.1 5.2	5	5.2
2.Los elementos geométricos 2.1.El punto 2.2.La línea geométrica	**Actividades 3 y 4**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		

	2 3 5	2.1, 2.2 3.1, 3.2 5.2		
3.Operaciones con segmentos	**Actividad 5**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	5	5.2		
4.Trazado de perpendiculares y paralelas 4.1.Trazado de perpendiculares 4.2.Trazado de paralelas	**Actividades 6, 7 y 8**		**Actividades 1, 2 y 5**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	5	5.2	5	5.2
5.La circunferencia 5.1.Elementos de la circunferencia 5.2.División de la circunferencia en partes iguales	**Actividades 9, 10 y 11**		**Actividades 1 y 2**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	2 3 6	2.1, 2.2 3.1, 3.2 6.2	5	5.2
6.Ángulos 6.1.Clasificación de los ángulos 6.2.Operaciones con ángulos			**Actividades 1, 2 y 5**	
			Comp. Esp.	Crit. Eval.
			5	5.2
7.Teorema de Tales	**Actividad 12**		**Actividad 4**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	5	5.2	5	5.2
Una habitación propia: Natalia Goncharova	**Actividades 13, 14 y 15**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	3 4 5 8	3.1, 3.2 4.1, 4.2 5.1, 5.2 8.1, 8.3		
Nuestro patrimonio: Acueductos romanos en España El Real monasterio de San Lorenzo del Escorial	**Actividades 16, 17, 18 y 19**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	3 4 5	3.1, 3.2 4.1, 4.2 5.2		

	6	6.1		
Procedimientos y técnicas: Plantillas de curvas	**Actividades 20, 21 y 22**		**Actividad 1, 2 y 3**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3 4 5	3.1 4.1, 4.2 5.1, 5.2	3 5	3.1 5.1, 5.2

SITUACIONES DE APRENDIZAJE		Comp. Esp.	Crit. Eval.
Yo doy una solución	Diseña una cenefa para decorar tu habitación Pág. 72	1 3 4 5 8	1.1, 1.2 3.1, 3.2 4.1, 4.2 5.1, 5.2 8.3
Trabajamos en equipo	Proyecto colectivo: Exposición de paisajes en el estilo rayonista Pág. 73	1 3 4 5 8	1.1, 1.2 3.1, 3.2 4.1, 4.2 5.1, 5.2 8.1, 8.2, 8.3

UNIDAD 4. FORMAS POLIGONALES

SABERES BÁSICOS

A. Patrimonio artístico y cultural
– Los géneros artísticos.
– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
– Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos
– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
– Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.

- Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
- Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro y el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos.

U4. FORMAS POLIGONALES	Actividades		Productos finales Págs. 94-95	
1.Los polígonos 1.1.¿Qué es un polígono? 1.2.Tipos de polígonos				
2.Los triángulos 2.1.Tipos de triángulos 2.2.Rectas notables del triángulo 2.3.Construcción de triángulos	**Actividades 1 y 2**		**Actividades 1 y 2**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	5	5.2	4 5 7	4.1 5.1, 5.2 7.1
3.Los cuadriláteros 3.1.Tipos de cuadriláteros 3.2.Construcción de cuadriláteros	**Actividad 3**		**Actividades 4 y 5**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3	3.1	5	5.1, 5.2
4.Polígonos regulares 4.1.Trazado de polígonos inscritos 4.2.Polígonos inscritos. Método general	**Actividades 4, 5, 6, 7, 8 y 9**		**Actividades 1, 2, 4 y 5**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1 2 3 5 6 8	1.1 2.1 3.1 5.1, 5.2 6.1, 6.2 8.1, 8.2, 8.3	4 5 7	4.1 5.1, 5.2 7.1
5.Igualdad y semejanza 5.1.Construcción de polígonos iguales 5.2.Construcción de polígonos semejantes	**Actividad 10**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	2 5	2.1 5.2		
Una habitación propia: Friedl Dicker-Brandeis en la Bauhaus	**Actividades 11 y 12**		**Actividad 3**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1 3 5	1.1, 1.2 3.1, 3.2 5.1, 5.2	3	3.1, 3.2
Nuestro patrimonio: Arte nazarí. La Alhambra. Geometría en los mosaicos de la Alhambra	**Actividades 13, 14, 15, 16 y 17**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		

	1 5 7	1.1, 1.2 5.1, 5.2 7.1		
Procedimientos y técnicas: Las redes geométricas	**Actividades 18, 19 y 20**		**Actividades 1, 2, 4 y 5**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	5 7	5.1, 5.2 7.1	4 5 7	4.1 5.1, 5.2 7.1

SITUACIONES DE APRENDIZAJE		Comp. Esp.	Crit. Eval.
Yo doy una solución	Escher y el arte en la Alhambra Pág. 96	1 3 5	1.1, 1.2 3.1 5.1, 5.2
Trabajamos en equipo	Proyecto colectivo: Estudio de los mosaicos de la Alhambra Pág. 97	1 4 5 8	1.1, 1.2 4.1 5.1, 5.2 8.1, 8.2, 8.3

UNIDAD 5. COMUNICACIÓN VISUAL

SABERES BÁSICOS

A. Patrimonio artístico y cultural
– Los géneros artísticos.
– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica
– El lenguaje visual como forma de comunicación.
– La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos
– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual
– El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
– Imágenes visuales: lectura y análisis.
– Imagen fija y en movimiento.

U5. COMUNICACIÓN VISUAL	**Actividades**	**Productos finales** Págs. 116-117
1.Comunicando con imágenes	**Actividades 1 y 2**	**Actividad 1**

1.1.Elementos de la comunicación visual 1.2.La finalidad de la comunicación visual	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3 4	3.1 4.1	3 5 6	3.1 5.1 6.2
2.El lenguaje visual 2.1.Medios de creación de imágenes fijas 2.2.Medios de creación de imágenes en movimiento	**Actividad 3**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	3	3.1		
3.La percepción visual 3.1.¿Cómo percibimos? 3.2.Significado de las imágenes 3.3.Relaciones entre la forma y el entorno	**Actividades 4 y 5**		**Actividad 3**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1 3 5 6	1.1 3.1 5.1 6.1, 6.2	3	3.1
4.Ilusiones ópticas 4.1.¿Por qué se producen? 4.2.Tipos de ilusiones ópticas	**Actividad 7**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1 3	1.1 3.1, 3.2		
5.Tipos de imágenes	**Actividad 6**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	3	3.1		
6.Niveles de iconicidad			**Actividades 4 y 5**	
			Comp. Esp.	Crit. Eval.
			4 5	4.2 5.2
7.Leyendo imágenes 7.1.Lectura objetiva 7.2.Lectura subjetiva			**Actividad 3**	
			Comp. Esp.	Crit. Eval.
			3	3.1, 3.2
Una habitación propia: Bridget Riley	**Actividad 7**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1 3	1.1 3.1, 3.2		

Nuestro patrimonio: Dalí, ilusión y percepción en su obra. Picasso, la iconocidad en la evolución de sus retratos	**Actividad 8**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1 3 4	1.1 3.1, 3.2 4.2		
Procedimientos y técnicas: Recortar y pegar: collage y fotomontaje	**Actividad 9**		**Actividad 2**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	4 5	4.2 5.1, 5.2	4 5	4.2 5.1

SITUACIONES DE APRENDIZAJE		Comp. Esp.	Crit. Eval.
Yo doy una solución	Moviendo imágenes Pág. 118	5 7 8	5.2 7.1 8.2
Trabajamos en equipo	Proyecto colectivo La memoria colectiva Pág. 119	2 3 4	2.1 3.1 4.2 5.1, 5.2 6.2 7.1

UNIDAD 6. MEDIOS AUDIOVISUALES

SABERES BÁSICOS

A. Patrimonio artístico y cultural
– Los géneros artísticos.
– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

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

U6. MEDIOS AUDIOVISUALES	**Actividades**		**Productos finales** Págs. 140-141	
1.El cómic 1.1.Los encuadres 1.2.Los personajes 1.3.La narración	**Actividad 1**		**Actividad 3**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	5	5.1	3	3.1
2.La fotografía 2.1.Dibujando con luz 2.2.Composición 2.3.Usos de la fotografía	**Actividades 2, 3 y 4**		**Actividades 1 y 2**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	2 7	2.1, 2.2 7.1	7	7.1
3.El cine 3.1.Entender el cine 3.2.Narración y género 3.3.Puesta en escena 3.4.La cámara: posición y movimiento 3.5.Cómo se organizan las imágenes 3.6.Edición 3.7.El cine de animación	**Actividades 5, 6 y 7**		**Actividad 6**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3	3.1, 3.2	3 4	3.1, 3.2 4.1, 4.2
4.Los medios de comunicación de masas 4.1.Tipos de medios de masas	**Actividad 8**		**Actividades 4 y 5**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	6	6.1	3 5	3.1 5.1
Una habitación propia: Dorothea Lange	**Actividad 9**			

	Comp. Esp.	Crit. Eval.	
	3	3.1, 3.2	
Nuestro patrimonio: El cine en España. El cómic en España.	**Actividades 10 y 11**		
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	
	1 3 4	1.1, 1.2 3.1 4.1, 4.2	
Procedimientos y técnicas: Fotografía: el modo manual	**Actividad 12**		
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	
	5	5.1	

SITUACIONES DE APRENDIZAJE		Comp. Esp.	Crit. Eval.
Yo doy una solución	Elaboración de un cómic Pág. 142	4 5 7	4.1, 4.2 5.1 7.1
Trabajamos en equipo	Proyecto colectivo Animación: Stop-motion, objetos vivientes Pág. 143	2 5 7	2.1, 2.2 5.1, 5.2 7.1

4.2 Temporalización Educación plástica, visual y audiovisual en 1º ESO

El número total de horas de la asignatura es de 80, distribuidas en seis unidades de programación de la siguiente manera:

PRIMERA EVALUACIÓN	**UP 1.** La expresión gráfica	14 HORAS
	UP 2. Color y textura	13 HORAS
SEGUNDA EVALUACIÓN	**UP 3.** Trazados geométricos	14 HORAS
	UP 4. Formas poligonales	13 HORAS
TERCERA EVALUACIÓN	**UP 5.** Comunicación visual	13 HORAS
	UP 6. Medios audiovisuales	13 HORAS

4.3 Situaciones de aprendizaje Educación plástica, visual y audiovisual en 1º de ESO

Situaciones de aprendizaje: actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

La programación didáctica se concreta en situaciones de aprendizaje en las que se integran los elementos curriculares de la materia mediante tareas y actividades significativas y relevantes. El diseño de estas situaciones de aprendizaje garantizará que la práctica educativa atienda a la diversidad del alumnado, a las características personales, necesidades, intereses y estilo cognitivo de los alumnos y alumnas.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1

1. TÍTULO: JOAN MIRÓ, EL PUNTO EN LA ABSTRACCIÓN

Materias: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL	**CURSO:** 1º ESO

TEMPORALIZACIÓN: 4 sesiones.

2. JUSTIFICACIÓN:
Con esta práctica se intenta que, algo tan cotidiano para el alumnado como un punto gráfico se lleve al campo artístico para expresar, componer o dar color.

3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL:
En este proyecto se les brinda a los alumnos/as la oportunidad de experimentar con el punto desde dos perspectivas diferentes:

- Adentrándose en el mundo de la abstracción a través del artista Joan Miró, como inspiración tras analizar sus criterios empleados.
- Con la técnica del puntillismo.

4. CONCRECIÓN CURRICULAR

SABERES BÁSICOS

- Los géneros artísticos: puntillismo.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1. 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.
CE4. 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.
CE5. 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.
CE6. 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.
4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.
5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.
6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDADES	EJERCICIOS
- Actividad 1 (2 sesiones)	- Dibuja, sobre un papel en formato A4, diferentes tipos de puntos utilizando uno, dos o más colores. - Dibuja a lápiz en una cartulina blanca de tamaño A4 un paisaje (urbano, marinero, de montaña, etc.). En esta ocasión, el punto que describirá las formas de tu composición será más pequeño y uniforme. Puedes rellenar las zonas con puntos de diferente color uno al lado de otro en distintos grados de concentración
- Proyecto final (2 sesiones)	Realiza un dibujo abstracto utilizando el punto como elemento gráfico. Aplica los criterios que empleaba Joan Miró para pintar sus composiciones artísticas. Para ello, prepara una cartulina en formato A3 de color blanco y rotuladores de color. Es conveniente que previamente dibujes a lápiz la composición que quieras hacer.

6. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Criterios de evaluación Instrumentos de observación	RÚBRICAS				
	IN (Del 1 al 4)	SU (Del 5 al 6)	BI (Del 6 al 7)	NT (Del 7 al 8)	SB (Del 9 al 10)
Criterio de evaluación 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.					
Act. 1 y proyecto final					
Criterio de evaluación 4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.					
Act. 1 y proyecto final					
Criterio de evaluación 5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.					
Act. 1 y proyecto final					
Criterio de evaluación 6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.					
Act. 1 y proyecto final					

7. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Indicador	**Instrumento**
Número de aprobados	Porcentaje de alumnado que supera la materia
Ambiente de trabajo	Número de partes de incidencias y notificaciones
Interés del alumnado en las actividades	Observación directa y entrevistas con el alumnado

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2	
1. TÍTULO: PINTAR CON LUZ: DISEÑAR UNA VIDRIERA	
Materias: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL	**CURSO:** 1º ESO
TEMPORALIZACIÓN: 3 sesiones.	
2. JUSTIFICACIÓN: El alumnado tendrá la oportunidad de diseñar una vidriera para un restaurante a partir del famoso cuadro Noche estrellada de Van Gogh. De esta manera, transformarán una obra conocida para ellos en otra producción artística, una vidriera mediante planos de color lisos. Para ello dividen en cuadrados el cuadro, reparten cada porción a un componente y tienen que acordar los criterios estéticos que aplicar.	
3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL: Finalizan con una presentación en común y debaten sobre información investigada sobre Van Gogh, características del movimiento postimpresionista y sus artistas más representativos.	
4. CONCRECIÓN CURRICULAR	
SABERES BÁSICOS	
- Los géneros artísticos: postimpresionismo. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. - Elementos básicos del lenguaje visual: el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. - Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir y transformar.	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CE1. 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.
CE3. 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.
CE5. 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.
CE6. 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.
CE8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.
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.
5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.
6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.
8.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA	
ACTIVIDADES	EJERCICIOS
- Proyecto final (3 sesiones)	- Diseñar una vidriera para un restaurante. Se llevará a cabo en equipo. Se parte del cuadro Noche estrellada, del pintor Vincent van Gogh. - Para completar el proyecto, buscad información sobre el pintor neerlandés Vincent van Gogh, el movimiento postimpresionista, y sobre los artistas más representativos, y preparad una presentación que pondréis en común.

6. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO					
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE					
Criterios de evaluación Instrumentos de observación	RÚBRICAS				
	IN (Del 1 al 4)	SU (Del 5 al 6)	BI (Del 6 al 7)	NT (Del 7 al 8)	SB (Del 9 al 10)
Criterio de evaluación 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.					
Proyecto final					
Criterio de evaluación 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.					
Proyecto final					
Criterio de evaluación 5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.					
Proyecto final					
Criterio de evaluación 6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.					
Proyecto final					
Criterio de evaluación 8.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.					
Proyecto final					

7. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	
Indicador	**Instrumento**
Número de aprobados	Porcentaje de alumnado que supera la materia
Ambiente de trabajo	Número de partes de incidencias y notificaciones
Interés del alumnado en las actividades	Observación directa y entrevistas con el alumnado

4.4 PROYECTO INTERDISCIPLINAR: “Creación de Proyectos artísticos” en 1º ESO

4.4.1 Justificación del proyecto

Las destrezas artísticas tienen un carácter práctico y se adecuan a las características y necesidades del alumnado de 1º de ESO, son actividades que permiten metodologías participativas, activas y en las que el alumnado adquiere un rol protagonista, ejerciendo el profesor un rol de asesor en la elaboración de un proyecto artístico. La metodología por proyectos en la que se basa esta materia que proponemos permite diferentes tipos de agrupamientos en función de sus necesidades y de las características específicas de cada actividad.

Por otro lado, se cumple otro de los requisitos del diseño de cualquier proyecto interdisciplinar donde la materia se ha enfocado en trabajos monográficos o proyectos de colaboración con un servicio de la comunidad educativa del IES Mariana Pineda. Además de tener un carácter eminentemente práctico.

Los proyectos que se van a abarcar contienen contenidos que repercuten en la vida del centro y tiene como objetivo proyectar una imagen más estética y artística de las actividades que dentro de él se desarrollan. Este tipo de materia requiere un trabajo interdisciplinar que conlleva la coordinación las coordinaciones de las diferentes Áreas de Conocimiento, de los Planes y Proyectos que se llevan a cabo en el centro y principalmente con el Departamento de Actividades Extraescolares.

De este modo el alumnado se sentirá parte de la vida diaria de su propio instituto con una proyección de su trabajo de cara al resto de la comunidad educativa y del exterior., a través de exposiciones y publicaciones en nuestra página web.

Esta materia viene a cubrir el vacío en el desarrollo de la creatividad y sensibilidad artística que el diseño del curriculum de secundaria ha dejado en 1º de ESO, considerando que es una edad muy sensible para la adquisición de destrezas.

4.4.2 Descripción del proyecto

En esta materia "Creación de proyectos artísticos" pretendemos llevar a cabo los siguientes proyectos: Realización de un mural en las paredes del patio, preparación de escenarios para obras de teatro y actuaciones musicales del centro, cartelería para celebrar las diferentes efemérides, creación de cortos/stop motion sobre temática variada relacionada con los diferentes Planes y Proyectos que se desarrollan en el centro, montaje de exposiciones para la Semana de la Ciencia, Día del libro, creación de un logotipo para el instituto, divulgación en página web, blogs…

4.4.3 Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos

La materia ayudará al desarrollo de las competencias específicas correspondientes a la asignatura de Educación plástica, visual y audiovisual de 1º de ESO. Para cada competencia específica se aplicarán los criterios de evaluación correspondientes. (Ver apartado 2.1)

Igualmente los saberes básicos que se van a trabajar en esta materia son los correspondientes a la misma asignatura de Educación plástica, visual y audiovisual de 1º de ESO. (Ver apartado 3.1)

4.4.4 Situaciones de aprendizaje "Creación de Proyectos artísticos" en 1º ESO

- Situación de aprendizaje 1: Diseño de Interiores/Exteriores
Tarea Final: Decoramos los pasillos y patios del centro en invierno y cerca de las fiestas navideñas, en primavera y en verano.

- Situación de aprendizaje 2: Logotipo del instituto
Tarea Final: Diseñamos un logotipo para el instituto

- Situación de aprendizaje 3: Creamos una obra de arte
Tarea Final: Exposición Artística en el Hall del IES.

- Situación de aprendizaje 4: Mural conmemorativo
Tarea Final: Pintamos un mural en el patio del instituto.

- Situación de aprendizaje 5: Arte cinético y arte óptico
Tarea Final: Representación de rostros de personajes históricos, mujeres de la ciencia, del arte, de las letras… por medio de módulo creados en arte cinético, móviles de calder con material reciclable..

- Situación de aprendizaje 6: Las plantas del mariana
Tarea Final: Representación con diferentes técnicas artísticas de las plantas del itinerario botánico del IES Mariana Pineda.

- Situación de aprendizaje 7: Escenario para una obra de teatro
Tarea Final: Creación de los escenarios de la obra de teatro que se representarán en la materia Literatura Universal y Festival bilingüe.

Temática:

Efemérides concretas:

Día 25 de noviembre: Día en contra de la violencia de género.
Día 30 de enero: Día de la paz
Día 8 de marzo: Día de la mujer
Semana cultural: Mujeres científicas y del mundo de las letras y del arte
Día 23 de abril: Día del libro
Día 5 de junio: Día del clima
Planes y programas que aportan temática para trabajar desde esta materia: D´Jaque, Forma Joven, Escuela Espacio de Paz, Igualdad, Aldea, Impulsa…

4.5 Programación didáctica Educación plástica, visual y audiovisual en 3º ESO

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1. ELEMENTOS VISUALES

SABERES BÁSICOS

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía.
– Los géneros artísticos.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica
– El lenguaje visual como forma de comunicación.
– Elementos básicos del lenguaje visual: la línea. Posibilidades expresivas y comunicativas.
– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: color y textura.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos
– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

UP 1: ELEMENTOS VISUALES	**Situaciones de aprendizaje**		**Productos finales** Págs. 24-25	
1. La línea 1.1 Trazo y grafismo 1.2 Expresividad de la línea en la composición 1.3 El proceso de dibujar	**Actividades 1, 2 y 3.**		**Actividades 1, 2, 3 y 4**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1 3 5 8	1.1 3.2 5.1 8.1, 8.2, 8.3	5 6 8	5.1 6.2 8.1, 8.2, 8.3
2. La textura 2.1 La luz y la texturas 2.2 Tipos de texturas 2.3 Finalidad expresiva de las texturas			**Actividades 3, 4 y 5**.	
			Comp. Esp.	Crit. Eval.
			5 6 8	5.1 6.2 8.1, 8.2, 8.3
3. El color 3.1 La luz y el color 3.2 Mezclas de colores 3.3 Series y gamas de colores 3.4 Percepción del color 3.5 El color como instrumento de soluciones plásticas	**Actividades 4, 5, 6, 7 y 8**.		**Actividades 6 y 7**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1 3 5 8	1.1 3.2 5.1 8.1, 8.2, 8.3	5 6 8	5.1 6.2 8.1, 8.2, 8.3
Una habitación propia: Tamara de Lempicka	**Actividad 9.**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1	1.1		

	3	3.1	
Nuestro patrimonio: El simbolismo en la pintura	**Actividades 10 y 11**.		
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	
	1 3	1.1 3.1	
Procedimientos y técnicas: Técnicas al agua para pintar y crear texturas	**Actividad 12**		
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	
	3 4 5	3.2 4.2 5.1, 5.2	

PROYECTOS FINALES		Comp. Esp.	Crit. Eval.
Yo doy una solución	El arte de expresar Pág. 26	4 5 7 8	4.1 5.1, 5.2 7.1 8.1, 8.2, 8.3
Trabajamos en equipo	Proyecto colectivo: cadáver exquisito Pág. 27	4 5 7 8	4.2 5.1 7.1 8.1, 8.2, 8.3

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2. LA COMPOSICIÓN

SABERES BÁSICOS

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía.
– Los géneros artísticos.
– Manifestaciones culturales y artísticas.
– Las formas geométricas en el arte y en el entorno.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica
– El lenguaje visual como forma de comunicación.
– La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos
– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual
– Imágenes visuales: lectura y análisis**.**

UP 2: LA COMPOSICIÓN	Situaciones de aprendizaje		Productos finales Págs. 46-47	
1. Principios básicos 1.1 Ordenar y componer 1.2 Elementos visuales de la composición	**Actividades 1 y 2.**		**Actividades 1, 2 y 3**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1 3 4 5	1.1 3.1, 3.2 4.1 5.1	1 3 4 5 6	1.1 3.1 4.1, 4.2 5.1 6.2
2. Espacio compositivo 2.1 El formato 2.2 Espacios invisibles			**Actividades 1, 2 y 3**.	
			Comp. Esp.	Crit. Eval.
			1 3 4 5 6	1.1 3.1 4.1, 4.2 5.1 6.2
3. El equilibrio 3.1 Peso visual	**Actividad 3**.		**Actividades 1, 2 y 3**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3 4	3.1 4.1	1 3 4 5 6	1.1 3.1 4.1, 4.2 5.1 6.2
4. Elementos escalares 4.1 Dimensión y tamaño 4.2 Proporción	**Actividad 4**.		**Actividades 1, 2, 3 y 6**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3 6	3.1 6.1	1 3 4 5 6	1.1 3.1 4.1, 4.2 5.1 6.2
5. Elementos dinámicos 5.1 Tiempo, movimiento y velocidad 5.2 Líneas de tensión 5.3 Ritmo	**Actividades 5 y 6**.		**Actividades 1, 2 y 3**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1 4 5 6	1.1 4.2 5.1 6.1	1 3 4 5	1.1 3.1 4.1, 4.2 5.1

			6	6.2
6. Leyes compositivas 6.1 Balanzas 6.2 Simetrías	**Actividades 7 y 8**.		**Actividades 1, 2, 3, 4 y 5**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	5	5.1	1 3 4 5 6	1.1 3.1 4.1, 4.2 5.1 6.2
Una habitación propia. Sophia Taeuber-Arp	**Actividad 9.**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1 3	1.1 3.1, 3.2		
Nuestro patrimonio: Pintura renacentista	**Actividad 10**.			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1 3 4 5 6	1.1 3.1, 3.2 4.1 5.1 6.1, 6.2		
Procedimientos y técnicas: Técnicas creativas tradicionales y actuales.	**Actividad 11**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	4	4.1, 4.2		

PROYECTOS FINALES		Comp. Esp.	Crit. Eval.
Yo doy una solución	El arte de componer Pág. 48	1 3 4 5 6 7	1.1 3.1 4.2 5.1, 5.2 6.2 7.1
Trabajamos en equipo	Polípticos Pág. 49	1 2 4 5 7	1.1 2.1 4.1 5.1 7.1

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3. REPRESENTACIÓN DE FORMAS GEOMÉTRICAS

SABERES BÁSICOS

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía.

– Los géneros artísticos
– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
– Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.

– Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
– Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
– Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

UP 3: REPRESENTACIÓN DE FORMAS GEOMÉTRICAS	**Situaciones de aprendizaje**		**Productos finales** Págs. 70-71	
1. Formas geométricas 1.1 Construcción de polígonos regulares conociendo el lado 1.2 Tangencias 1.3 Enlaces	**Actividades 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8.**		**Actividades 1, 2 y 3**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3 4 5	3.1 4.1, 4.2 5.1, 5.2	3 7	3.2 7.1
2. Estructuras 2.1 Estructuras regulares bidimensionales 2.2 Estructuras iregulares bidimensionales 2.3 El módulo 2.4 El submódulo	**Actividad 9**.		**Actividades 1, 2 y 3**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3 5	3.1 5.1, 5.2	3 7	3.1 7.1
3. Relaciones métricas 3.1 Propoprción 3.2 Semejanza 3.3 Escala	**Actividad 10**.			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		

	4 5	4.1, 4.2 5.1, 5.2	
Una habitación propia. Carme Pinós i Desplant	**Actividades 11 y 12.**		
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	
	3 5	3.1, 3.2 5.1, 5.2	
Nuestro patrimonio: La geometría en el arte del siglo XX	**Actividades 13, 14 y 15**.		
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	
	3 5	3.1, 3.2 5.1, 5.2	
Procedimientos y técnicas: Escalas y proporcionalidad.	**Actividad 16**		
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	
	7	7.1	

PROYECTOS FINALES		Comp. Esp.	Crit. Eval.
Yo doy una solución	Crear un logotipo Pág. 72	2 3 5 7	2.1, 2.2 3.1, 3.2 5.1, 5.2 7.1
Trabajamos en equipo	Diseño de una rejería Pág. 73	1 5 6 7	1.1, 1.2 5.1, 5.2 6.1, 6.2 7.1

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4. ESPACIO Y VOLUMEN

SABERES BÁSICOS

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía.

– Los géneros artísticos.
– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
– Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.

– Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
– Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
– Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica.

UP 4: ESPACIO Y VOLUMEN	**Situaciones de aprendizaje**		**Productos finales** Págs. 92-93	
1. Los sistemas de representación				
2. El sistema diédrico 2.1 Representación de figuras planas 2.2 Representación de sólidos	**Actividades 1 y 2**.		**Actividad 2**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	5 7	5.2 7.1	5 7	5.2 7.1
3. El sistema axonométrico 3.1 Tipos de proyecciones 3.2 Tipos de axonometría ortogonal 3.3 Trazado de formas planas 3.4 Trazado de la circunferencia 3.5 Representación de sólidos	**Actividades 3 y 4**.		**Actividad 4**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	5 7	5.2 7.1	5 7	5.2 7.1
4. La perspectiva caballera 4.1 Coeficiente de reducción 4.2 Dibujo de formas planas 4.3 Dibujo de la circunferencia 4.4 Representación de sólidos	**Actividades 5, 6, 7 y 8**.		**Actividad 5**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3	3.1	5	5.2

	5 7	5.2 7.1	7	7.1
5. El sistema cónico 5.1 Fundamentos 5.2 Elementos principales 5.3 Perspectiva cónica de la circunferencia	**Actividades 9, 10, 11 y 12**.		**Actividad 3**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3 5 7	3.1, 3.2 5.1, 5.2 7.1	5 7	5.2 7.1
6. Volumen y espacio 6.1 Volumen exento 6.2 Relieve	**Actividad 13**.		**Actividad 1**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3 5	3.1, 3.2 5.1, 5.2	5 7	5.2 7.1
Una habitación propia. Blanca Muñoz	**Actividades 14 y 15.**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	5 6 7	5.1, 5.2 6.2 7.1		
Nuestro patrimonio: Espacio y volumen en la arquitectura de Zaha Hadid	**Actividades 16 y 17**.			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1 2 7 8	1.1, 1.2 2.1, 2.2 7.1 8.1, 8.2, 8.3		
Procedimientos y técnicas: Herramientas y técnicas básicas para esculpir	**Actividades 18 y 19**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	3	3.1, 3.2		

PROYECTOS FINALES		Comp. Esp.	Crit. Eval.
Yo doy una solución	Una estructura abstracta Pág. 94	1 3 5 7	1.1, 1.2 3.1, 3.2 5.1, 5.2 7.1
Trabajamos en equipo	Diseño de una silla con cartón Pág. 95	3 5 7	3.1, 3.2 5.1, 5.2 7.1

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5. IMAGEN Y COMUNICACIÓN

SABERES BÁSICOS

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía.

– Los géneros artísticos.
– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

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

– El lenguaje visual como forma de comunicación.
– La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
– Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

– El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
– Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

UP 5: IMAGEN Y COMUNICACIÓN	**Situaciones de aprendizaje**		**Productos finales** Págs. 116-117	
1. La comunicación visual 1.1 Características de la comunicación visual 1.2 Elementos del proceso de comunicación	**Actividad 1**.			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1	1.1		
2. Percepción visual 2.1 Proceso de percepción	**Actividad 2**.		**Actividad 1**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1	1.1	5	5.1
3. Imagen y realidad	**Actividad 3**.			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	4	4.1		
4. Códigos visuales 4.1 Marcas 4.2 Signos y pictogramas 4.3 Símbolos 4.4 Señalética	**Actividad 4**.		**Actividad 3 y 4**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	4	4.1	5	5.1, 5.2

	5	5.1	7 8	7.1 8.2
5. Lectura de imágenes 5.1 Componentes de la imagen 5.2 Características de la imagen 5.3 Niveles de representación 5.4 Maneras de expresión	**Actividades 5, 6, 7 y 8**.		**Actividad 6**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1 2 3 4 5 6 8	1.1 2.2 3.1, 3.2 4.1, 4.2 5.1 6.1 8.1, 8.2	1 4 5 6	1.1 4.1 5.1 6.2
6. La publicidad 6.1 Tipos de anuncios publicitarios 6.2 Medios publicitarios	**Actividad 9**.			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	4	4.1		
7. El diseño gráfico 7.1 Elementos del diseño gráfico 7.2 Tipos de diseño gráfico 7.3 El diseño gráfico en la publicidad	**Actividades 10, 11 y 12.**		**Actividades 2 y 5**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	4 5 6	4.1 5.1 6.2	2 4 5 6 7 8	2.2 4.2 5.1 6.2 7.1 8.2
Una habitación propia. Paula Scher	**Actividad 13.**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	2 5 6 8	2.2 5.1 6.2 8.2		
Nuestro patrimonio: Las artes gráficas en el modernismo: 1890-1914	**Actividad 14**.			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1 5 6 7	1.1 5.1 6.2 7.1		
Procedimientos y técnicas: Análisis de imágenes	**Actividad 15.**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		

	1 2 3 4 5 6 8	1.1 2.2 3.1, 3.2 4.1 5.1 6.1, 6.2 8.1, 8.2	

PROYECTOS FINALES		Comp. Esp.	Crit. Eval.
Yo doy una solución	Creando una infografía Pág. 118	4 5 7	4.2 5.1 7.1
Trabajamos en equipo	Diseñar una revista Pág. 119	4 5 7 8	4.1 5.1, 5.2 7.1 8.2, 8.3

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

SABERES BÁSICOS

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía.

– Los géneros artísticos.
– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

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

UP 6: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	**Situaciones de aprendizaje**		**Productos finales** Págs. 140-141	
1. La fotografía 1.1 Utilización de la luz 1.2 Elementos de la cámara fotográfica	**Actividades 1 y 2**.		**Actividad 1**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3 4 7	3.1, 3.2 4.1 7.1	7	7.1

2. El cómic 2.1 La viñeta 2.2 El encuadre 2.3 Los personajes 2.4 Los textos 2.5 Elementos gráficos 2.6 Organización espacial	**Actividad 3**.		**Actividad 2 y 3**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3 5	3.1, 3.2 5.1, 5.2	5 8	5.1 8.1, 8.2, 8.3
3. El cine 3.1 Estructura narrativa cinematográfica 3.2 Guión literario 3.3 Guión gráfico (storyboard) 3.4 Guión técnico	**Actividad 4**.			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	7	7.1		
4. La animación 4.1 Animación en cine 4.2 Animación en videojuegos	**Actividad 5**.		**Actividad 4**.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	7	7.1	4 7	4.1, 4.2 7.1
5. El sonido 5.1 Voces 5.2 Música 5.3 Efectos sonoros	**Actividad 6**.			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	4	4.1, 4.2		
6. El vídeo 6.1 Funcionamiento 6.2 Usos del vídeo	**Actividad 7**.			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	4 5	4.1, 4.2 5.1, 5.2		
7. La televisión y la radio 7.1 Televisión 7.2 Radio	**Actividad 8.**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	3	3.1, 3.2		
8. Nuevos medios 8.1 Concepto de nuevos medios 8.2 Características			**Actividad 5**.	
			Comp. Esp.	Crit. Eval.
			4 5	4.1, 4.2 5.1
Una habitación propia. Vivian Maier	**Actividades 9 y 10.**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1	1.1, 1.2		

	3	3.1, 3.2	
Nuestro patrimonio: Cine expresionista alemán. Los orígenes de la fotografía.	**Actividad 11**.		
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	
	1 4	1.1, 1.2 4.1, 4.2	
Procedimientos y técnicas: Edición de vídeo	**Actividad 12.**		
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	
	4	4.1, 4.2	

PROYECTOS FINALES		Comp. Esp.	Crit. Eval.
Yo doy una solución	Storyboard Pág. 142	4 5 7 8	4.1, 4.2 5.1, 5.2 7.1 8.1, 8.2, 8.3
Trabajamos en equipo	Flashmob Pág. 143	4 5 8	4.1, 4.2 5.1, 5.2 8.1, 8.2, 8.3

4.6 Temporalización Educación plástica, visual y audiovisual en 3º ESO

El número total de horas de la asignatura es de 80, distribuidas en seis unidades de programación de la siguiente manera:

UP 1. Elementos visuales	14 HORAS
UP 2. La composición	13 HORAS
UP 3. Representación de formas geométricas	14 HORAS
UP 4. Espacio y volumen	13 HORAS
UP 5. Imagen y comunicación	13 HORAS
UP 6. Comunicación audiovisual	13 HORAS

4.7 Situaciones de aprendizaje Educación plástica, visual y audiovisual en 3º de ESO

Situaciones de aprendizaje: actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

La programación didáctica se concreta en situaciones de aprendizaje en las que se integran los elementos curriculares de la materia mediante tareas y actividades significativas y relevantes. El diseño de estas situaciones de aprendizaje garantizará que la práctica educativa atienda a la diversidad del alumnado, a las características personales, necesidades, intereses y estilo cognitivo de los alumnos y alumnas.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1	3º ESO

TÍTULO: **LA GEOMETRÍA NOS RODEA**

Temporalización: Septiembre-Octubre

UP 3: REPRESENTACIÓN DE FORMAS GEOMÉTRICAS

1. Formas geométricas
    - 1.1 Construcción de polígonos regulares conociendo el lado
    - 1.2 Tangencias
    - 1.3 Enlaces

TAREAS:

LÁMINA 1.1: ÓVALOS/OVOIDES
TAREA 1.2: ESPIRALES CREATIVAS
LÁMINA 1.3: POLÍGONOS INSCRITOS EN UNA CIRCUNFERENCIA
LÁMINA 1.4: POLÍGONOS DADO EL LADO
TAREA 1.5: DISEÑO TIPOGRÁFICO: INICIALES CON TANGENCIAS
TAREA 1.6: DISEÑO DE UN POLÍGONO ESTRELLADO
TAREA FINAL: DOSSIER “GEOMETRY AROUND US”

SABERES BÁSICOS:

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.

EPV.3.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
EPV.3.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

Criterios de evaluación:

RÚBRICA

Competencia específica	***Nada 0-4***	***Suficiente 5***	***Bien 6***	***Destacable 7-8***	***Sobresaliente 9-10***
1.3	Analiza la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano				
5.2	Realiza diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.				
5.3	Descubre y selecciona aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.				

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2	3º ESO

TÍTULO: **HACEMOS UN ANUNCIO/CORTO**

Temporalización: Noviembre-Diciembre

UP 6: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1. La fotografía
    - 1.1 Utilización de la luz
    - 1.2 Elementos de la cámara fotográfica
3. El cine
    - 3.1 Estructura narrativa cinematográfica
    - 3.2 Guión literario
    - 3.3 Guión gráfico (storyboard)
    - 3.4 Guión técnico
4. La animación
    - 4.1 Animación en cine
    - 4.2 Animación en videojuegos
5. El sonido
    - 5.1 Voces
    - 5.2 Música
    - 5.3 Efectos sonoros
6. El vídeo
    - 6.1 Funcionamiento
    - 6.2 Usos del vídeo
7. La televisión y la radio
    - 7.1 Televisión
    - 7.2 Radio
8. Nuevos medios
    - 8.1 Concepto de nuevos medios 8.2 Características

TAREAS:

TAREA 4.1: (1 sesión) BRAINSTORMING: Selección de temática por grupo.
TAREA 4.2: (1 sesión) CELTX: Cómo realizar un corto. Visionado de cortos.
TAREA 4.3: (1 sesión): Elaboración de un GUIÓN en word.
TAREA 4.4: (1 sesión) TIPOS DE PLANOS, ANGULACIÓN Y MOVIMIENTOS DE CÁMARA.
TAREA 4.5: (2 sesiones) Elaboración del STORY BOARD. Desarrollo de ESCENAS.
TAREA 4.6: (1 sesión) Desarrollo de ESCENAS, SECUENCIA, PLANO Y TOMA.
TAREA 4.7: (2 sesiones) GRABACIÓN en interior.
TAREA 4.8: (2 sesiones) GRABACIÓN en exterior.
TAREA 4.8: (2 sesiones) EDICIÓN
TAREA FINAL: REALIZAMOS UN CORTO POR GRUPOS Y LO PRESENTAMOS A UN CONCURSO.

SABERES BÁSICOS:

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
EPV.3.D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
EPV.3.D.3. 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.

EPV.3.D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.					
Criterios de evaluación:					
RÚBRICA					
Competencia específica	***Nada 0-4***	***Suficiente 5***	***Bien 6***	***Destacable 7-8***	***Sobresaliente 9-10***
3.1	Selecciona y describe propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.				
3.3	Identifica la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.				
5.1	Expresa 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.				
7.1	Realiza un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.				
7.2	Elabora producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.				
8.1	Reconoce los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.				
8.2	Desarrolla producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.				

8.3	Expone 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.				

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3	3º ESO
TÍTULO: **LA ALHAMBRA CON REGLA Y COMPÁS**	
Temporalización: ENERO-FEBRERO	
UP 3: REPRESENTACIÓN DE FORMAS GEOMÉTRICAS	
2. Estructuras 2.1 Estructuras regulares bidimensionales 2.2 Estructuras irregulares bidimensionales 2.3 El módulo 2.4 El submódulo	
TAREAS:	
PRESENTACIÓN: “MODULAR NETS” CON AUXILIAR (1 SESIÓN) TAREA 0: 2. Estructuras 2.1 Estructuras regulares bidimensionales 2.2 Estructuras irregulares bidimensionales 2.3 El módulo 2.4 El submódulo TAREA 3.1: Análisis obras (1 sesión) LÁMINA 3.2: selección e investigación (2 sesiones) LÁMINA 3.3: creación de red base (3 sesones) TAREA 3.4: se inserta el módulo (4 sesiones) TAREA 3.5: delineado y color (4 SESIONES) TAREA: Visita a la Alhambra TAREA FINAL: Exposición de redes modulares de la Alhambra en el HALL (1 SESIÓN)	
SABERES BÁSICOS:	
E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.	
EPV.3.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura. EPV.3.E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.	
Criterios de evaluación:	

RÚBRICA

Competencia específica	***Nada 0-4***	***Suficiente 5***	***Bien 6***	***Destacable 7-8***	***Sobresaliente 9-10***
1.2	Valora la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.				

1.3	Analiza la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.				
3.2	Argumenta 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.				
5.2	Realiza diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.				
5.3	Descubre y selecciona aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.				
6.1	Explica su pertenencia a un contexto cultural concreto, de manera específica el andaluz, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.				

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4	3º ESO
TÍTULO: **CREAMOS UNA OBRA DE ARTE**	
Temporalización: FEBRERO	
UP 1: ELEMENTOS VISUALES	
3. El color 3.1 La luz y el color 3.2 Mezclas de colores 3.3 Series y gamas de colores 3.4 Percepción del color 3.5 El color como instrumento de soluciones plásticas	
TAREAS:	
TAREA: Realiza una interpretación de una obra de arte usando una gama cromática por temperatura de colores fríos o cálidos. TAREA: Realiza una interpretación de una obra de arte mediante una armonía por contraste utilizando colores complementarios. TAREA: Realiza una interpretación de una obra de arte mediante una monocromía usando un solo color y su escala de valores. TAREA FINAL: Exposición artística en el IES.	
SABERES BÁSICOS:	
A. Patrimonio artístico y cultura. Patrimonio en Andalucía	
EPV. 3.A.1 Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte. EPV. 3.A.2 Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.. EPV. 3.A.3 El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora.	
B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.	
EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. EPV.3.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. EPV.3.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. EPV.3.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	
C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos	
EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.	

Criterios de evaluación:					
	RÚBRICA				
Competencia específica	***Nada 0-4***	***Suficiente 5***	***Bien 6***	***Destacable 7-8***	***Sobresaliente 9-10***
1.1	Reconoce los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.				
1.2	Valora la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.				
4.1	Reconoce los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia				
4.2	Analiza 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				
5.2	Realiza diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.				
5.3	Descubre y selecciona aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.				
6.1	Explica su pertenencia a un contexto cultural concreto, de manera específica el andaluz, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.				
6.2	Utiliza creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.				
6.3	Entiende y concibe la historia del arte y la cultura, y también la propia producción artística, como un todo continuo e indesligable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.				

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5	3º ESO

TÍTULO: **APRENDEMOS A DIBUJAR CON EL LADO DERECHO DEL CEREBRO**

Temporalización: MARZO

UP 1: ELEMENTOS VISUALES

1. La línea
    1.1 Trazo y grafismo
    1.2 Expresividad de la línea en la composición
    1.3 El proceso de dibujar
2. La textura
    2.1 La luz y la texturas
    2.2 Tipos de texturas
    2.3 Finalidad expresiva de las texturas

TAREAS:

PRESENTACIÓN: “Trabajo de Betty Edwards: Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro” CON AUXILIAR (1 SESIÓN)
LÁMINA 2.1: Dibujos con la mano izquierda (1 sesión)
TAREA 2.2: Dibujos sin mirar el papel (1 sesión)
LÁMINA 2.3: Copas/caras de RUBIN (2 sesiones)
LÁMINA 2.4: Dibujo de un bodegón a lápiz (3 sesones)
TAREA 2.5: Dibujo de un paisaje geometrizado. Método CUMAN (4 sesiones)
TAREA 2.6: Dibujo del natural al aire libre: Sombrear (4 SESIONES)
TAREAS FINALES:
    DOSSIER “dibujo del natural”
    EXPOSICIÓN de trabajos en el HALL (1 SESIÓN)

SABERES BÁSICOS:

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas

Criterios de evaluación:

RÚBRICA

Competencia específica	***Nada 0-4***	***Suficiente 5***	***Bien 6***	***Destacable 7-8***	***Sobresaliente 9-10***
2.1	Identifica y explica, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.				
2.2	Analiza, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada				

	estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.				
2.3	Realiza composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.				
4.1	Reconoce los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia				
4.2	Analiza 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				
5.2	Realiza diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.				
5.3	Descubre y selecciona aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.				

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6	3º ESO

TÍTULO: **DISEÑO DE INTERIORES/EXTERIORES**

Temporalización: ABRIL

UP 4: ESPACIO Y VOLUMEN

2. El sistema diédrico
    - 2.1 Representación de figuras planas
    - 2.2 Representación de sólidos
3. El sistema axonométrico
    - 3.1 Tipos de proyecciones
    - 3.2 Tipos de axonometría ortogonal
    - 3.3 Trazado de formas planas
    - 3.4 Trazado de la circunferencia
    - 3.5 Representación de sólidos
4. La perspectiva caballera
    - 4.1 Coeficiente de reducción
    - 4.2 Dibujo de formas planas
    - 4.3 Dibujo de la circunferencia
    - 4.4 Representación de sólidos
5. El sistema cónico
    - 5.1 Fundamentos
    - 5.2 Elementos principales
    - 5.3 Perspectiva cónica de la circunferencia

TAREAS:

TAREA: Representación de las vistas diédricas de objetos cotidianos sencillos. (2 sesiones)
TAREA: Realización de perspectivas isométricas y/o caballera de objetos cotidianos sencillos. (3 sesiones)
TAREA: Realización de perspectivas cónicas de espacios interiores o exteriores sencillos. (3 sesiones)
TAREA FINAL: Diseño del interior de una habitación dibujando los planos de la misma en planta y en perspectiva cónica (central u oblicua), aplicándole a esta última colores y texturas. (3 sesiones)
TAREA FINAL: Realización de un proyecto completo de diseño de un objeto cotidiano sencillo (silla, mesa, estantería…). Dibujar los planos necesarios (vistas y perspectiva) y construir la maqueta del mismo con materiales simples como cartulina, cartón, panel, etc. (3 sesiones)

SABERES BÁSICOS:

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.

EPV.3.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
EPV.3.E.4. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica.

Criterios de evaluación:

RÚBRICA

Competencia específica	***Nada 0-4***	***Suficiente 5***	***Bien 6***	***Destacable 7-8***	***Sobresaliente 9-10***

1.3	Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.				
6.2	Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.				
7.2	Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.				

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 7	3º ESO

TÍTULO: **DISEÑAMOS UN LOGOTIPO PARA EL INSTITUTO**

Temporalización: MAYO

UP 5: IMAGEN Y COMUNICACIÓN

1. La comunicación visual
    - 1.1 Características de la comunicación visual
    - 1.2 Elementos del proceso de comunicación
2. Percepción visual
    - 2.1 Proceso de percepción
4. Códigos visuales
    - 4.1 Marcas
    - 4.2 Signos y pictogramas
    - 4.3 Símbolos
    - 4.4 Señalética
5. Lectura de imágenes
    - 5.1 Componentes de la imagen
    - 5.2 Características de la imagen
    - 5.3 Niveles de representación
    - 5.4 Maneras de expresión
6. La publicidad
    - 6.1 Tipos de anuncios publicitarios
    - 6.2 Medios publicitarios
7. El diseño gráfico
    - 7.1 Elementos del diseño gráfico
    - 7.2 Tipos de diseño gráfico
    - 7.3 El diseño gráfico en la publicidad

TAREAS:

PRESENTACIÓN: Elige un tema o historia para tu logotipo (1 sesión)
TAREA 1: Dibuja bocetos usando distintos tipos de infografías (1 sesión)
TAREA 2: Diseña varios logotipos usando distintas técnicas y materiales (2 sesiones)
TAREA FINAL: Realización de un logotipo usando un programa gratuito, como Canva, Visme, Piktochart, Venngage, Infogram o similar. (2 sesiones)

SABERES BÁSICOS:

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
EPV.3.D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
EPV.3.D.3. 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.
EPV.3.D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.

Criterios de evaluación:

RÚBRICA

Competencia específica	***Nada 0-4***	***Suficiente 5***	***Bien 6***	***Destacable 7-8***	***Sobresaliente***

					9-10
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.				
4.2	Analiza 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				
5.1	Expresa ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.				
5.2	Realiza diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.				
7.1	Realiza un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.				
8.1	Reconoce los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.				
8.2	Desarrolla producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.				

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 8	3º ESO

TÍTULO: **PINTAMOS UN MURAL EN EL PATIO DEL INSTITUTO**

Temporalización: JUNIO

UP 2: LA COMPOSICIÓN

1. Principios básicos
    - 1.1 Ordenar y componer
    - 1.2 Elementos visuales de la composición
2. Espacio compositivo
    - 2.1 El formato
    - 2.2 Espacios invisibles
3. El equilibrio
    - 3.1 Peso visual
4. Elementos escalares
    - 4.1 Dimensión y tamaño
    - 4.2 Proporción
5. Elementos dinámicos
    - 5.1 Tiempo, movimiento y velocidad
    - 5.2 Líneas de tensión
    - 5.3 Ritmo
6. Leyes compositivas
    - 6.1 Balanzas
    - 6.2 Simetrías

TAREAS:

PRESENTACIÓN: Elige un tema o historia para el mural (1 sesión)
TAREA 1: Diseña varios bocetos usando distintos tipos de composición (1 sesión)
TAREA 2: Dibuja sobre el papel varios murales usando distintas soluciones gráficas (2 sesiones)
TAREA FINAL: Realización de un mural usando distintos materiales y técnicas. (4 sesiones)

SABERES BÁSICOS:

A. Patrimonio artístico y cultura. Patrimonio en Andalucía

EPV. 3.A.1 Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.
EPV. 3.A.2 Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico..
EPV. 3.A.3 El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora.

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

EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.
EPV.3.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
EPV.3.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
EPV.3.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.
EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas
Criterios de evaluación:

RÚBRICA

Competencia específica	***Nada 0-4***	***Suficiente 5***	***Bien 6***	***Destacable 7-8***	***Sobresaliente 9-10***
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.				
2.3	Realiza composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.				
4.1	Reconoce los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia				
5.1	Expresa ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.				
5.2	Realiza diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.				
7.1	Realiza un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.				

8.2	Desarrolla producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.				

4.8 Programación didáctica Expresión artística en 4º ESO

UNIDAD 1. DIBUJO, PINTURA Y OTRAS ARTES

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico- plásticas.

- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.
- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- Grafiti y pintura mural.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas.

U1. DIBUJO, PINTURA Y OTRAS ARTES	**Actividades**		**Actividades finales** Págs. 24-25	
1.Dibujo y pintura 1.1.Valores expresivos 1.2.Soportes 1.3.Materiales y medios			**Actividad 4**	
			Comp. Esp.	Crit. Eval.
			2	2.1
2.Técnicas y procedimientos 2.1.Técnicas secas 2.2.Técnicas húmedas 2.3.Técnicas mixtas	**Actividades 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7**		**Actividades 1, 2, 3, 4 y 5**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1 2	1.1, 1.2 2.1, 2.2	2 4	2.1, 2.2 4.3
3.Pintura mural				
4.Arte urbano 4.1.Grafiti	**Actividades 8 y 9**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1 2	1.1, 1.2 2.1, 2.2		
5.Estampación	**Actividad 10**			

5.1.Procedimientos 5.2.Collagraph 5.3.Monotipia	Comp. Esp.	Crit. Eval.	
	2	2.1, 2.2	
6.Ilustración 6.1.Ilustración digital	**Actividad 11**		
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	
	2	2.1, 2.2	
Una habitación propia: Paula Becker	**Actividades 12, 13 y 14**		
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	
	1 2	1.1, 1.2 2.1, 2.2	
Patrimonio histórico: La estampa en el arte europeo	**Actividades 15 y 16**		
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	
	1	1.1	

SITUACIONES DE APRENDIZAJE		Comp. Esp.	Crit. Eval.
Proyecto individual	El arte de ilustrar cuentos Pág. 27	2 4	2.1, 2.2 4.1
Proyecto colaborativo	Anamorfosis, la magia en el arte urbano Pág. 28	1 2 3 4	1.1 2.1, 2.2 3.2 4.1, 4.2, 4.3

<u>UNIDAD 2. ESCULTURA</u>

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

– Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
– Técnicas básicas de creación de volúmenes.
– El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
– Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
– Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

U2. ESCULTURA	Actividades		Actividades finales Págs. 46-47	
1.Principios básicos 1.1.Uso y funciones	**Actividades 1 y 2**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1	1.1		
2.Expresión tridimensional 2.1.Características propias del volumen 2.2.Características propias del entorno				
3.Del plano al volumen 3.1.El plano en la escultura 3.2.Los cuerpos geométricos en la escultura	**Actividades 3, 4, 5 y 6**		**Actividades 1 y 2**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1 2	1.1, 1.2 2.1	2	2.2
4.Materiales	**Actividad 7**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1	1.2		
5.Técnicas escultóricas 5.1.Modelado 5.2.Tallado 5.3.Molde y vaciado 5.4.Ensamblaje artístico	**Actividades 8, 9, 10 y 11**		**Actividad 3, 4 y 5**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1 2 4	1.1 2.2 4.1	2 4	2.2 4.1, 4.2
6.Arte responsable	**Actividad 12**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1	1.2		
Una habitación propia: Yayoi Kusama	**Actividades 13 y 14**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	2 3 4	2.2 3.1, 3.2 4.1		
Patrimonio histórico: La escultura clásica	**Actividades 15, 16 y 17**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1	1.1, 1.2		

SITUACIONES DE APRENDIZAJE		Comp. Esp.	Crit. Eval.
Proyecto individual 1	El dibujo, el relieve y la profundidad Pág. 48	4	4.1, 4.2, 4.3
Proyecto individual 2	Ensamblaje, el arte de reciclar Pág. 49	4	4.1
Proyecto colaborativo	Un ajedrez diferente Pág. 50	1 4	1.2 4.1, 4.2, 4.3

UNIDAD 3. DISEÑO GRÁFICO

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

– Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

– Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción.
– Campos y ramas del diseño: gráfico.

U 3. DISEÑO GRÁFICO	Actividades		Actividades finales Págs. 70-71	
1.Fundamentos 1.1.Forma y espacio 1.2.Principios de la Gestalt 1.3.Elementos de expresión gráfica	**Actividades 1, 2 y 3**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1 2 4	1.1 2.1, 2.2 4.1		
2.Tipografía 2.1.Tipos de letras y fuentes 2.2.Partes de la letra 2.3.Variantes y jerarquía	**Actividades 4 y 5**		**Actividades 3 y 5**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1 4	1.1 4.1	2 4	2.1, 2.2 4.1
3.Composición 3.1.La retícula 3.2.Equilibrio y proporción	**Actividad 6**		**Actividad 5**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	2 4	2.2 4.1	2 4	2.1, 2.2 4.1
4.Formas geométricas básicas	**Actividades 7 y 8**		**Actividades 1, 2, 3, 4 y 5**	

4.1.Polígonos regulares 4.2.Tangencias y enlaces 4.3.Simbolismo de la geometría en el diseño 4.4.Geometría en la naturaleza	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1 2	1.1 2.2	2 4	2.1, 2.2 4.1
5.Áreas del diseño gráfico 5.1.Imagen corporativa 5.2.Marketing y publicidad 5.3.Interfaz de usuario 5.4.Publicaciones 5.5.Gráficos dinámicos 5.6.Diseño gráfico ambiental	**Actividad 9**		**Actividades 1 y 3**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1	1.1	2 4	2.1, 2.2 4.1
Una habitación propia: Gail Anderson	**Actividad 10**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	2 4	2.2 4.1		
Patrimonio histórico: Vanguardias históricas y diseño	**Actividades 11 y 12**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1	1.1, 1.2		

SITUACIONES DE APRENDIZAJE		Comp. Esp.	Crit. Eval.
Proyecto individual 1	Página web de destino Pág. 73	2 4	2.2 4.1, 4.2, 4.3
Proyecto colaborativo	Imagen corporativa Pág. 74	2 4	2.2 4.1, 4.2, 4.3

UNIDAD 4. DISEÑO INDUSTRIAL

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

– Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
– Técnicas básicas de creación de volúmenes.
– El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
– Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
– Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

U4. DISEÑO INDUSTRIAL	**Actividades**		**Actividades finales** Págs. 94-95	
1.Principios básicos 1.1.Forma y función 1.2.Ergonomía 1.3.Antropometría	**Actividades 1, 2 y 3**		**Actividad 1**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1	1.1, 1.2	2	2.2
2.Sistemas de representación 2.1.Sistema diédrico 2.2.Planos acotados 2.3.Sistema axonométrico 2.4.Sistema cónico 2.5.Bocetos y herramientas de apoyo	**Actividades 4, 5, 6 y 7**		**Actividades 2**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	2	2.1, 2.2	2	2.2
3.Normalización	**Actividades 8 y 9**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1 2	1.1 2.1, 2.2		
4.Diseño de objetos	**Actividades 10 y 11**		**Actividades 3 y 4**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1 2	1.2 2.1, 2.2	2 3 4	2.2 3.1, 3.2 4.1, 4.2
5.Diseño inclusivo				
6.Diseño de interiores	**Actividad 12**		**Actividad 5**	

6.1.Elementos del diseño de interiores	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	4	4.1	3 4	3.2 4.1
7.Escenografía 7.1.Elementos visuales y expresivos 7.2.Elaboración de diseños	**Actividad 13**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	4	4.1		
8.Diseño de moda	**Actividades 14 y 15**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	4	4.1		
Una habitación propia: Coco Chanel	**Actividades 16 y 17**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1	1.1, 1.2		
Patrimonio histórico: Breve historia del diseño industrial	**Actividad 18**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1	1.1, 1.2		

SITUACIONES DE APRENDIZAJE		Comp. Esp.	Crit. Eval.
Proyecto individual 1	Organiza tu escritorio Pág. 97	4	4.1, 4.2
Proyecto colaborativo	Escenografía, un espacio mágico Pág. 98	4	4.1, 4.2, 4.3

UNIDAD 5. FOTOGRAFÍA Y PUBLICIDAD

SABERES BÁSICOS

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

– Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
– Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
– Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
– Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
– Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
– El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
– Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.

U5. FOTOGRAFÍA Y PUBLICIDAD	**Actividades**		**Actividades finales** Págs. 116-117	
1.Narrativa fotográfica 1.1.La composición 1.2.El punto de vista 1.3.La perspectiva 1.4.El enmarcado	**Actividades 1 y 2**		**Actividades 2 y 3**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3 4	3.2 4.1, 4.2	3 4	3.2 4.2, 4.3
2.Fotografía digital 2.1.Exposición 2.2.Regla de reciprocidad 2.3.Formatos de la fotografía digital	**Actividad 3**		**Actividades 2 y 3**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3 4	3.2 4.1, 4.2	3 4	3.2 4.2, 4.3
3.Fotografía analógica 3.1.La cámara analógica 3.2.La cámara oscura 3.3.Fotografía sin cámara 3.4.Gestión de residuos	**Actividad 4**		**Actividades 1 y 4**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3 4	3.1, 3.2 4.1	3 4	3.1, 3.2 4.1
4.Publicidad 4.1.Qué es la publicidad y para qué sirve 4.2.Diferentes tipos de anuncios 4.3.Imágenes, lenguaje y técnicas de persuasión 4.4.Estereotipos 4.5.Ética publicitaria	**Actividades 5, 6, 7 y 8**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1	1.1, 1.2		

Una habitación propia: Berenice Abbott	**Actividad 9**		
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	
	3	3.1, 3.2	
Patrimonio histórico: La publicidad en el tiempo	**Actividades 10 y 11**		
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	
	1	1.1, 1.2	

SITUACIONES DE APRENDIZAJE		Comp. Esp.	Crit. Eval.
Proyecto individual 1	Componiendo con imágenes Pág. 118	1 4	1.1 4.1
Proyecto individual 2	Cianotipia Pág. 119	3	3.1, 3.2
Proyecto colaborativo	Somos agencia Pág. 120	4	4.1, 4.2, 4,3

UNIDAD 6. LA IMAGEN SECUENCIADA

SABERES BÁSICOS

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

– Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
– Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.
– El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
– Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
– Técnicas básicas de animación.
– Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.

U6. LA IMAGEN SECUENCIADA	Actividades		Actividades finales Págs. 138-139	
1.Lenguaje cinematográfico 1.1.Continuidad 1.2.El plano 1.3.Escenas y secuencias 1.4.El movimiento de cámara 1.5.Composición de planos y escenas	**Actividades 1, 2 y 3**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1 3	1.1 3.1, 3.2		
2.Guion literario 2.1.Elaboración	**Actividad 4**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	3	3.1, 3.2		
3.Storyboard 3.1.Proceso de elaboración	**Actividad 5**		**Actividad 1**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	2 3	2.1, 2.2 3.1, 3.2	3	3.1
4.Sonido 4.1.Sonidos reales, diálogos y música 4.2.Toma de sonido directo 4.3.Equipo de grabación			**Actividades 2 y 3**	
			Comp. Esp.	Crit. Eval.
			3	3.1, 3.2
5.Posproducción 5.1.Montaje 5.2.Corrección de color y etalonaje 5.3.Efectos visuales 5.4.Diseño sonoro	**Actividad 6**		**Actividades 2**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3 4	3.1, 3.2 4.1, 4.2, 4.3	3 4	3.1, 3.2 4.1, 4.2, 4.3
6.Stop motion 6.1.Elaboración	**Actividad 7**		**Actividad 3**	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3	3.1, 3.2	3 4	3.1, 3.2 4.1, 4.2, 4.3
7.Videoarte	**Actividad 8**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1	1.1		
8.Narrativa publicitaria 8.1. Duración del spot publicitario 8.2.Tipos de spots publicitarios	**Actividad 9**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		

	1	1.1		
Una habitación propia: Greta Gerwig	**Actividad 10**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	3	3.1		
Patrimonio histórico: La animación en el tiempo	**Actividad 11**			
	Comp. Esp.	Crit. Eval.		
	1 3	1.1 3.1		

SITUACIONES DE APRENDIZAJE		Comp. Esp.	Crit. Eval.
Proyecto colaborativo 1	Montaje y significado Pág. 140	1 3 4	1.1, 1.2 3.1, 3.2 4.1, 4.2, 4.3
Proyecto colaborativo 2	Videoinstalación Pág. 141	3 4	3.1, 3.2 4.1, 4.2, 4.3
Proyecto colaborativo 3	Spot publicitario Pág. 142	2 3 4	2.2 3.1, 3.2 4.1, 4.2, 4.3

4.9 Temporización Expresión artística en 4º ESO

El número total de horas de la asignatura es de 120, distribuidas en seis unidades de programación de la siguiente manera:

PRIMERA EVALUACIÓN	**U1.** DIBUJO, PINTURA Y OTRAS ARTES	20 HORAS
	U2. ESCULTURA	20 HORAS
SEGUNDA EVALUACIÓN	**U3.** DISEÑO GRÁFICO	20 HORAS
	U4. DISEÑO INDUSTRIAL	20 HORAS
TERCERA EVALUACIÓN	**U5.** FOTOGRAFÍA Y PUBLICIDAD	20 HORAS
	U6. LA IMAGEN SECUENCIADA	20 HORAS

4.10 Situaciones de aprendizaje Expresión artística en 4º ESO

Situaciones de aprendizaje: actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

La programación didáctica se concreta en situaciones de aprendizaje en las que se integran los elementos curriculares de la materia mediante tareas y actividades significativas y relevantes. El diseño de estas situaciones de aprendizaje garantizará que la práctica educativa atienda a la diversidad del alumnado, a las características personales, necesidades, intereses y estilo cognitivo de los alumnos y alumnas.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1	
1. TÍTULO: EL ARTE DE ILUSTRAR CUENTOS	
Materias: EXPRESIÓN ARTÍSTICA	**CURSO:** 4º ESO
TEMPORALIZACIÓN: 3 sesiones.	
2. JUSTIFICACIÓN: Se pretende que el alumnado realice una ilustración de una breve historia con la que se pueda sentir vinculado al ser el escritor, experimentando con diferentes técnicas gráfico-plásticas y siguiendo el proceso creador.	
3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL: El producto corresponde a la creación de una ilustración a partir de una breve historia escrita por el propio alumno o alumna. Utilizando el proceso de creación se le invita a crear una obra conceptual, narrativa o decorativa con la técnica que considere más oportuna, utilizando los elementos visuales y expresivos para componer la obra.	
4. CONCRECIÓN CURRICULAR	
SABERES BÁSICOS	
A. Técnicas gráfico-plásticas. – Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. – Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. – Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. – Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. – Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CE2. 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. CE4. 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.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 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. 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.	

5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA	
ACTIVIDADES	EJERCICIOS
- Actividad 1 (1 sesión)	1. Elaboración de breve historia para ilustración 2. Elección de la parte del texto a ilustrar 3. Reflexión y documentación: ¿qué se quiere transmitir? Visualización imágenes que le ayuden a plasmar sus intenciones mediante elementos visuales y expresivos. Representación de la idea: dibujar las ideas con materiales e instrumentos que permiten una ejecución rápida. 4. Bocetos: estudios más elaborados trabajando aspectos expresivos (color, textura, composición e iluminación) que van dando forma a las intenciones creativas hasta lograr la opción definitiva, realizando el dibujo previo a la obra.
- Proyecto final (2 sesiones)	Obra final: se eligen la técnica, el soporte y los procedimientos más adecuados para realizar la obra artística final.

6. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO					
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE					
Criterios de evaluación Instrumentos de observación	RÚBRICAS				
	IN (Del 1 al 4)	SU (Del 5 al 6)	BI (Del 6 al 7)	NT (Del 7 al 8)	SB (Del 9 al 10)
Criterio de evaluación 2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.					
Act. 1 y proyecto final					
Criterio de evaluación 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.					
Act. 1 y proyecto final					
Criterio de evaluación 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.					
Act. 1 y proyecto final					

7. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	
Indicador	**Instrumento**
Número de aprobados	Porcentaje de alumnado que supera la materia
Ambiente de trabajo	Número de partes de incidencias y notificaciones
Interés del alumnado en las actividades	Observación directa y entrevistas con el alumnado

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2

1. TÍTULO: ANAMORFOSIS, LA MAGIA EN EL ARTE URBANO

Materias: EXPRESIÓN ARTÍSTICA	**CURSO:** 4º ESO

TEMPORALIZACIÓN: 10 sesiones.

2. JUSTIFICACIÓN:
Se pretende que el alumnado realice un proyecto para una pintura mural en el centro educativo con intenciones creativas, para el que documenten el proceso y reflexionen sobre todas las fases del proyecto, trabajando en equipo, siendo conscientes de las ventajas que supone el trabajo colaborativo, así como de los desafíos que esto supone en el mundo profesional del diseño.

3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL:
El producto consiste en idear y realizar una anamorfosis basada en la perspectiva cónica para crear una pintura mural situada en una pared o suelo del instituto, donde se expresen emociones, se transmitan ideas o se denuncien situaciones.

4. CONCRECIÓN CURRICULAR

SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.
– Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
– Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.
– Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
– Grafiti y pintura mural.
– Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1. 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.
CE2. 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.
CE3. 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.
CE4. 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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.
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.
4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDADES	EJERCICIOS
- Actividad 1 (1 sesión)	1. Formación de grupos y reflexión sobre el tema a tratar en función del espacio en el que realizar la pintura mural. 2. Búsqueda de información visual de apoyo para una imagen sencilla. 3. Esbozo individual (en A4) a línea de la idea que se quiere transmitir y puesta en común para elegir aquel o aquellos que mejor transmitan las intenciones.
- Actividad 2 (2 sesión)	4. Boceto individual (en A3) en el que se reflejen las decisiones tomadas y elección del que más se ajuste. Boceto definitivo en A2, A1 o A0.
- Proyecto final (7 sesiones)	5. Pasar el trabajar al suelo, pared o papel continuo aumentando el tamaño de la anamorfosis. 6. Creación de la cuadrícula de la anamorfosis a la escala final (en cónica) sobre el papel o espacio definitivo. 7. Dibujo y coloreado de la idea con los materiales más adecuados. 8. Señalización del punto de vista desde el que se puede observar la ilusión óptica. Presentación del proyecto y de la memoria.

6. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Criterios de evaluación Instrumentos de observación	RÚBRICAS				
	IN (Del 1 al 4)	SU (Del 5 al 6)	BI (Del 6 al 7)	NT (Del 7 al 8)	SB (Del 9 al 10)
Criterio de evaluación 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.					
Acts. 1, 2 y proyecto final					
Criterio de evaluación 2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.					
Acts. 1, 2 y proyecto final					
Criterio de evaluación 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.					
Acts. 1, 2 y proyecto final					
Criterio de evaluación 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.					

Acts. 1, 2 y proyecto final					
Criterio de evaluación 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.					
Acts. 1, 2 y proyecto final					
Criterio de evaluación 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.					
Acts. 1, 2 y proyecto final					
Criterio de evaluación 4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.					
Acts. 1, 2 y proyecto final					

7. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Indicador	Instrumento
Número de aprobados	Porcentaje de alumnado que supera la materia
Ambiente de trabajo	Número de partes de incidencias y notificaciones
Interés del alumnado en las actividades	Observación directa y entrevistas con el alumnado

4.11 Programación didáctica Dibujo técnico en 4º ESO

UNIDAD 1. FUNDAMENTOS DE LA GEOMETRÍA

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos de la Geometría.
- La geometría en la naturaleza y en el entorno. Observación directa e indirecta.
- Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.
- Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Referencias en el Patrimonio Cultural Andaluz.
- Presencia de la geometría en las distintas expresiones artísticas (patrimonio arquitectónico, diseño gráfico, cómic, diseño industrial, pintura, etc.). Referentes en el Patrimonio Artístico Andaluz.
- Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

B. Geometría plana.
- Conceptos y trazados elementales en el plano.
- Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza.

E. Herramientas digitales para dibujo.
- Iniciación al dibujo digital en 2D y 3D. Aplicaciones informáticas
- Creación digital de un proyecto artístico.

U1. FUNDAMENTOS DE LA GEOMETRÍA	Actividades	
1.El dibujo técnico 1.1.Funciones del dibujo técnico 1.2.Tipos de dibujo técnico 1.3.La geometría en la naturaleza 1.4.Campos de aplicación de la geometría. Patrimonio artístico andaluz 1.5.Materiales de dibujo técnico. Uso y características	**Actividad:** Útiles de dibujo técnico. Trazado de paralelas y perpendiculares. Trazado de circunferencias.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1 2 3 4	1.1, 1.2 2.1, 2.2, 2.3 3.1, 3.3 4.1, 4.4
2.Geometría plana 2.1.Elementos geométricos. 2.2.Trazados geométricos básicos. Geometría de Euclides. 2.3.Proporcionalidad. Teorema de Tales. 2.4.Semejanza.	**Actividad:** Trazados geométricos básicos. Mediatriz y bisectriz. División de un segmento en partes iguales. Equivalencia y semejanza.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	2	2.1, 2.2
3.Herramientas digitales para el dibujo técnico 3.1.Uso de aplicaciones informáticas. 3.2.Creación digital de un proyecto artístico.	**Proyecto final:** Iniciación al Diseño asistido por ordenador. Proyecto artístico con órdenes de dibujo básicas.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	5	5.1, 5.2, 5.3

UNIDAD 2. GEOMETRÍA PLANA

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos de la Geometría.
- Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.
- Presencia de la geometría en las distintas expresiones artísticas (patrimonio arquitectónico, diseño gráfico, cómic, diseño industrial, pintura, etc.). Referentes en el Patrimonio Artístico Andaluz.
- Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

B. Geometría plana.
- Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.
- Transformaciones geométricas en el plano.
- Geometría curvilínea, tangencias básicas y enlaces. Definición y trazados.

E. Herramientas digitales para dibujo.
- Iniciación al dibujo digital en 2D y 3D. Aplicaciones informáticas
- Creación digital de un proyecto artístico.

U2. GEOMETRÍA PLANA	Actividades	
1.Formas poligonales 1.1.Concepto de polígono. 1.2.Tipos de polígonos. 1.3.Triángulos. 1.4.Cuadriláteros. 1.5.Polígonos regulares inscritos y dado el lado. 1.6.Polígonos estrellados. 1.7.Formas poligonales en el Patrimonio Artístico Andaluz. Redes modulares.	**Actividades:** - Trazado de triángulos - Trazado de cuadriláteros - Trazado de polígonos regulares	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1 2 4	1.1, 1.2 2.1, 2.2 4.1
2.Transformaciones geométricas en el plano 2.1.Igualdad. 2.2.Simetrías axial y central. 2.3.Equivalencia.	**Actividad:** Trazado de figuras iguales, simétricas y equivalentes.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	2	2.1, 2.2
3.Tangencias y enlaces. 3.1.Normas básicas de tangencias. 3.2.Tangencias entre recta y circunferencia. 3.3.Tangencias entre circunferencias. 3.4.Curvas técnicas: óvalo y ovoide.	**Actividad:** Aplicación de las tangencias en el diseño de objetos.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	2	2.1, 2.2

4.Herramientas digitales para el dibujo técnico 4.1.Uso de aplicaciones informáticas. 4.2.Creación digital de un proyecto artístico.	**Proyecto final:** Diseño asistido por ordenador. Red modular: órdenes de matriz rectangular y polar.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	1 4 5	1.1, 1.2 4.1 5.1, 5.2, 5.3

<u>UNIDAD 3. SISTEMA DIÉDRICO</u>

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos de la Geometría.
- Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.
- Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Referencias en el Patrimonio Cultural Andaluz.
- Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

C. Geometría descriptiva.
- Tipos de proyección y de sistemas de representación y su aplicación.
- Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano.
- Sistema diédrico: Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.
- Proyecciones diédricas de sólidos geométricos sencillos.

E. Herramientas digitales para dibujo.
- Iniciación al dibujo digital en 2D y 3D. Aplicaciones informáticas
- Creación digital de un proyecto artístico.

U3. SISTEMA DIÉDRICO	**Actividades**	
1.Sistemas de representación 1.1.Tipos de proyección. 1.2.Sistemas de representación. Aplicaciones.	**Actividad:** Esquema de los distintos tipos de proyección y de los sistemas de representación.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3	3.1, 3.2
2.El sistema diédrico 2.1.Elementos y nomenclatura. 2.2.Representación de punto, recta y plano. 2.3.Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. 2.4.Proyecciones diédricas de sólidos geométricos sencillos.	**Actividades:** - Posiciones del punto. Cota y alejamiento. - Posiciones de la recta. - Trazas del plano. Tipos de planos.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3	3.1, 3.2

3.Herramientas digitales para el dibujo técnico 3.1.Uso de aplicaciones informáticas. 3.2.Creación digital de un proyecto artístico.	**Proyecto final:** Diseño asistido por ordenador. Representación de sólidos geométricos sencillos. Capas, bloques y órdenes de edición.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	5	5.1, 5.2, 5.3

UNIDAD 4. NORMALIZACIÓN

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos de la Geometría.
- Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.
- Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Referencias en el Patrimonio Cultural Andaluz.
- Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

D. Normalización y documentación gráfica de proyectos.
- Escalas y formatos. Representación del entorno según finalidad.
- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO.
- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales.
- Acotación. Tipos de líneas y grosores.
- Aplicación del lenguaje técnico en la creación de un proyecto tridimensional, desde el boceto hasta la materialización.

E. Herramientas digitales para dibujo.
- Iniciación al dibujo digital en 2D y 3D. Aplicaciones informáticas
- Creación digital de un proyecto artístico.

U4. NORMALIZACIÓN	**Actividades**	
1.La normalización 1.1.Concepto de normalización. Normas UNE e ISO. 1.2.Escalas gráficas y formatos. 1.3.Tipos de líneas normalizadas. 1.3.Vistas principales: alzado, planta y perfil.	**Actividades:** - Construcción y uso de escalas gráficas. - Obtención de vistas ortogonales.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	4	4.1, 4.2, 4.3, 4.4
2.La acotación 2.1.Elementos de acotación. 2.2.Normas de acotación. 2.2.Tipos de acotación: en paralelo y en serie. 2.4.El proyecto técnico: representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.	**Actividades:** Representación a escala de las vistas acotadas de cuerpos y piezas industriales sencillas.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	4	4.1, 4.2, 4.3, 4.4
3.Herramientas digitales para el dibujo técnico 3.1.Uso de aplicaciones informáticas.	**Proyecto final:** Diseño asistido por ordenador. Representación de las vistas	

3.2.Creación digital de un proyecto artístico.	acotadas de un objeto. Propiedades de las entidades y órdenes de acotación. Impresión a escala.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	5	5.1, 5.2, 5.3

UNIDAD 5. SISTEMA AXONOMÉTRICO

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos de la Geometría.
- Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.
- Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Referencias en el Patrimonio Cultural Andaluz.
- Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

C. Geometría descriptiva.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Representación de sólidos geométricos sencillos.

E. Herramientas digitales para dibujo.
- Iniciación al dibujo digital en 2D y 3D. Aplicaciones informáticas
- Generación de volúmenes básicos.
- Creación digital de un proyecto artístico.

U5. SISTEMA AXONOMÉTRICO	**Actividades**	
1.El sistema axonométrico 1.1.Fundamentos y elementos del sistema axonométrico. 1.2.Tipos de perspectivas axonométricas: ortogonal y oblicua.	**Actividad:** Esquema de los distintos tipos de axonometrías.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3	3.1, 3.2
2.Perspectiva isométrica 2.1.Características de la perspectiva isométrica. Coeficiente de reducción. 2.2.Manejo de la plantillas para el trazado de perspectivas isométricas. Representación de sólidos geométricos sencillos.	**Actividades:** Representación de perspectivas isométricas de objetos sencillos.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3	3.1, 3.2
3.Perspectiva caballera 3.1.Características de la perspectiva caballera. Coeficiente de reducción del eje Y. 3.2.Manejo de la plantillas para el trazado de perspectivas caballeras. Representación de sólidos geométricos sencillos.	**Actividades:** Representación de perspectivas caballeras de objetos sencillos.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3	3.1, 3.2

4.Herramientas digitales para el dibujo técnico 4.1.Uso de aplicaciones informáticas. 4.2.Generación de volúmenes básicos. 4.3.Creación digital de un proyecto artístico.	**Proyecto final:** Diseño asistido por ordenador. Creación de volúmenes sencillos con FreeCAD.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	5	5.1, 5.2, 5.3

UNIDAD 6. SISTEMA CÓNICO

SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos de la Geometría.
- Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.
- Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Referencias en el Patrimonio Cultural Andaluz.
- Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

C. Geometría descriptiva.
- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal. Representación de sólidos geométricos y espacios sencillos.

E. Herramientas digitales para dibujo.
- Iniciación al dibujo digital en 2D y 3D. Aplicaciones informáticas
- Generación de volúmenes básicos.
- Creación digital de un proyecto artístico.

U6. SISTEMA CÓNICO	**Actividades**	
1.El sistema axonométrico 1.1.Fundamentos y elementos del sistema cónico. 1.2.Tipos de perspectivas cónicas: frontal y oblicua. 1.3.Puntos de fuga y puntos métricos.	**Actividades:** - Representación gráfica de los elementos de la perspectiva cónica. - Esquema de los tipos de perspectiva cónica.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3	3.1, 3.2
2.Perspectiva cónica 2.1.Características de la perspectiva cónica. 2.2.Puntos de fuga y puntos métricos. 2.3.Perspectiva práctica: Representación de sólidos geométricos y espacios sencillos.	**Actividades:** - Representación de perspectivas cónicas frontales de espacios sencillos. - Representación de perspectivas cónicas oblicuas de sólidos sencillos.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	3	3.1, 3.2
3.Herramientas digitales para el dibujo técnico 3.1.Uso de aplicaciones informáticas.	**Proyecto final:** Diseño asistido por ordenador. Creación de volúmenes	

3.2.Generación de volúmenes básicos. 3.3.Creación digital de un proyecto artístico.	sencillos con FreeCAD. Visualización ortogonal y cónica.	
	Comp. Esp.	Crit. Eval.
	5	5.1, 5.2, 5.3

4.12 Temporización Dibujo técnico en 4º ESO

El número total de horas de la asignatura es de 80, distribuidas en seis unidades de programación de la siguiente manera:

PRIMERA EVALUACIÓN	**U1.** FUNDAMENTOS DE LA GEOMETRÍA	13 HORAS
	U2. GEOMETRÍA PLANA	14 HORAS
SEGUNDA EVALUACIÓN	**U3.** SISTEMA DIÉDRICO	20 HORAS
	U4. NORMALIZACIÓN	20 HORAS
TERCERA EVALUACIÓN	**U5.** SISTEMA AXONOMÉTRICO	20 HORAS
	U6. SISTEMA CÓNICO	20 HORAS

4.13 Situaciones de aprendizaje Dibujo técnico en 4º ESO

Situaciones de aprendizaje: actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

La programación didáctica se concreta en situaciones de aprendizaje en las que se integran los elementos curriculares de la materia mediante tareas y actividades significativas y relevantes. El diseño de estas situaciones de aprendizaje garantizará que la práctica educativa atienda a la diversidad del alumnado, a las características personales, necesidades, intereses y estilo cognitivo de los alumnos y alumnas.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1

1. TÍTULO: APLICACIÓN DE LA GEOMETRÍA PLANA Y LOS POLÍGONOS EN LA ORNAMENTACIÓN ARÁBIGO-ANDALUZA

Materias: DIBUJO TÉCNICO 4	**CURSO:** 4º ESO

TEMPORALIZACIÓN: 15 sesiones. (Septiembre - Octubre)

2. JUSTIFICACIÓN:
Abordaremos la resolución de problemas geométricos en el plano viendo su utilidad en la representación de formas planas, así como en las artes aplicadas de la cultura arábigo-andaluza. De forma transversal utilizaremos programas de diseño asistido por ordenador para que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas.

3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL:
Realización de distintos proyectos de aplicación de la geometría plana en la ornamentación en general y en el diseño decorativo del arte arábigo-andaluz, realizados con los útiles de dibujo tradicionales y/o programas CAD.

4. CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte, identificando sus estructuras geométricas.
CE2. Realizar propuestas gráficas utilizando tanto el dibujo a mano alzada como el dibujo técnico y elaborando trazados y composiciones en el plano.
CE5. Hacer uso de las herramientas digitales y aplicaciones específicas de dibujo, en 2D y 3D, para la creación artística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

Criterio de evaluación 1.2 Analizar la importancia de la geometría en la Historia del Arte, especialmente en el Patrimonio Artístico Andaluz.
DBT.4.A.4. Presencia de la geometría en las distintas expresiones artísticas (patrimonio arquitectónico, diseño gráfico, cómic, diseño industrial, pintura, etc.). Referentes en el Patrimonio Artístico Andaluz.
DBT.4.A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

Criterio de evaluación 2.2 Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.
DBT.4.B.1. Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.
DBT.4.B.2. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza.
DBT.4.B.3. Transformaciones geométricas en el plano.

Criterio de evaluación 2.3 Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.
DBT.4.A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

Criterio de evaluación 5.1 Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo digital en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos creativos.
DBT.4.E.1. Iniciación al dibujo digital en 2D y 3D. Aplicaciones informáticas
DBT.4.E.3. Creación digital de un proyecto artístico.

5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDADES	EJERCICIOS
- Actividad 1 (10 sesiones)	- Realización, en clase, de un conjunto de láminas. Se alternarán en el aula las exposiciones del profesor/a con las clases prácticas para la realización de la tarea.
- Actividad 2 (1 sesión)	- Ejercicio práctico de aplicación.
- Proyecto final: se realizará con útiles de dibujo tradicional y/o programas CAD. (4 sesiones)	- Estudio y representación de la geometría usada en los diseños ornamentales del arte arábigo-andaluz.

6. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Criterios de evaluación Instrumentos de observación	RÚBRICAS				
	IN (Del 1 al 4)	SU (Del 5 al 6)	BI (Del 6 al 7)	NT (Del 7 al 8)	SB (Del 9 al 10)
Criterio de evaluación 1.2 Analizar la importancia de la geometría en la Historia del Arte, especialmente en el Patrimonio Artístico Andaluz.					
Proyecto final					
Criterio de evaluación 2.2 Dibujar formas geométricas poligonales y curvilíneas, resolver tangencias básicas y transformaciones geométricas.					
Acts. 1, 2 y proyecto final					
Criterio de evaluación 2.3 Presentar el trabajo realizado con limpieza y precisión en el trazado, tanto a mano alzada como en el trazado geométrico.					
Acts. 1, 2 y proyecto final					
Criterio de evaluación 5.1 Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo digital en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos creativos.					
Proyecto final					

7. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Indicador	**Instrumento**
Número de aprobados	Porcentaje de alumnado que supera la materia
Ambiente de trabajo	Número de partes de incidencias y notificaciones
Interés del alumnado en las actividades	Observación directa y entrevistas con el alumnado

4.14 Programación didáctica Dibujo técnico en 1º de bachillerato

A. Fundamentos geométricos	**Criterios de evaluación**
DIBT.1.A.1. Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, diseño industrial, diseño gráfico, etc. Referencias en la arquitectura andaluza del renacimiento y el barroco y en las artes aplicadas en la cultura arábigo-andaluza.	1.1
DIBT.1.A.2. Orígenes de la geometrías métrica y descriptiva. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. Brunelleschi, Gaspard Monge, William Farisch.	1.1
DIBT.1.A.3. Conceptos y trazados elementales en el plano. Operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. Propiedades geométricas de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo. La circunferencia como lugar geométrico. Ángulos de circunferencia.	2.1
DIBT.1.A.4. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza. Escalas: tipos, construcción y aplicación de escalas gráficas.	2.1
DIBT.1.A.5. Polígonos: triángulos, puntos y rectas notables, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades, clasificación y métodos de construcción. Igualdad de polígonos. Construcción por triangulación, radiación y coordenadas.	2.2
DIBT.1.A.6. Transformaciones geométricas en el plano. Tipos, construcción, propiedades e invariantes: giro, traslación, simetría, homotecia, homología y afinidad.	2.1
DIBT.1.A.7. Tangencias básicas. Enlaces. Aplicaciones al diseño industrial y gráfico. Curvas técnicas derivadas.	2.3
DIBT.1.A.8. Curvas cónicas. Obtención, definición y trazados básicos.	2.3
DIBT.1.A.9. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.	2.1, 2.2, 2.3 3.5
B. Geometría proyectiva	**Criterios de evaluación**
DIBT.1.B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección y de sistemas de representación. Ámbitos de aplicación y criterios de selección.	3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.6
DIBT.1.B.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.	3.1, 3.5, 3.6
DIBT.1.B.3. Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias y de las verdaderas magnitudes de estas.	3.1, 3.5, 3.6

DIBT.1.B.4. Proyecciones diédricas de superficies y sólidos geométricos sencillos, secciones planas y obtención de verdaderas magnitudes.	3.1, 3.5
DIBT.1.B.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.	3.2, 3.5
DIBT.1.B.6. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.	3.3, 3.5
DIBT.1.B.7. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Métodos perspectivos. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.	3.4, 3.5
BLOQUE C: Normalización	**Criterios de evaluación**
DIBT.1.C.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.	4.1
DIBT.1.C.2. Formatos. Doblado de planos.	4.1
DIBT.1.C.3. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.	4.1, 4.2
DIBT.1.C.4. Elección de vistas necesarias. Disposición normalizada. Líneas normalizadas. Acotación.	3.5 4.1, 4.2
BLOQUE D: Dibujo asistido por ordenador. CAD	**Criterios de evaluación**
DIBT.1.D.1. Aplicaciones vectoriales 2D-3D.	5.1
DIBT.1.D.2. Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.	5.1
DIBT.1.D.3. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.	5.2
DIBT.1.D.4. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.	5.2

4.15 Temporalización Dibujo técnico en 1º de bachillerato

A. Fundamentos geométricos	**MES**
DIBT.1.A.1. Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, diseño industrial, diseño gráfico, etc. Referencias en la arquitectura andaluza del renacimiento y el barroco y en las artes aplicadas en la cultura arábigo-andaluza.	Todo el curso
DIBT.1.A.2. Orígenes de la geometrías métrica y descriptiva. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. Brunelleschi, Gaspard Monge, William Farisch.	
DIBT.1.A.3. Conceptos y trazados elementales en el plano. Operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones	Septiembre

fundamentales. Propiedades geométricas de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo. La circunferencia como lugar geométrico. Ángulos de circunferencia.	
DIBT.1.A.4. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza. Escalas: tipos, construcción y aplicación de escalas gráficas.	Noviembre
DIBT.1.A.5. Polígonos: triángulos, puntos y rectas notables, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades, clasificación y métodos de construcción. Igualdad de polígonos. Construcción por triangulación, radiación y coordenadas.	Octubre Noviembre
DIBT.1.A.6. Transformaciones geométricas en el plano. Tipos, construcción, propiedades e invariantes: giro, traslación, simetría, homotecia, homología y afinidad.	Diciembre
DIBT.1.A.7. Tangencias básicas. Enlaces. Aplicaciones al diseño industrial y gráfico. Curvas técnicas derivadas.	Enero
DIBT.1.A.8. Curvas cónicas. Obtención, definición y trazados básicos.	
DIBT.1.A.9. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.	Todo el curso
B. Geometría proyectiva	**MES**
DIBT.1.B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección y de sistemas de representación. Ámbitos de aplicación y criterios de selección.	Abril Mayo
DIBT.1.B.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.	
DIBT.1.B.3. Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias y de las verdaderas magnitudes de estas.	
DIBT.1.B.4. Proyecciones diédricas de superficies y sólidos geométricos sencillos, secciones planas y obtención de verdaderas magnitudes.	
DIBT.1.B.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.	Febrero Marzo
DIBT.1.B.6. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.	
DIBT.1.B.7. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Métodos perspectivos. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.	
BLOQUE C: Normalización	**MES**
DIBT.1.C.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.	Mayo

DIBT.1.C.2. Formatos. Doblado de planos.	Junio
DIBT.1.C.3. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.	
DIBT.1.C.4. Elección de vistas necesarias. Disposición normalizada. Líneas normalizadas. Acotación.	
BLOQUE D: Dibujo asistido por ordenador. CAD	**MES**
DIBT.1.D.1. Aplicaciones vectoriales 2D-3D.	Todo el curso
DIBT.1.D.2. Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.	
DIBT.1.D.3. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.	
DIBT.1.D.4. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.	

4.16 Situaciones de aprendizaje 1º de bachillerato: Dibujo técnico

Situaciones de aprendizaje: actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

La programación didáctica se concreta en situaciones de aprendizaje en las que se integran los elementos curriculares de la materia mediante tareas y actividades significativas y relevantes. El diseño de estas situaciones de aprendizaje garantizará que la práctica educativa atienda a la diversidad del alumnado, a las características personales, necesidades, intereses y estilo cognitivo de los alumnos y alumnas.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1	
1. TÍTULO: ESTUDIO Y APLICACIÓN DE LA GEOMETRÍA PLANA Y LOS POLÍGONOS	
Materias: DIBUJO TÉCNICO I	**CURSO:** 1º BACHILLERATO
TEMPORALIZACIÓN: 24 sesiones. (Septiembre - Octubre)	
2. JUSTIFICACIÓN: Abordaremos la resolución de problemas geométricos en el plano viendo su utilidad en la representación de formas planas y tridimensionales presentes en proyectos de arquitectura e ingeniería, así como en las artes aplicadas de la cultura arábigo-andaluza. De forma transversal utilizaremos programas de diseño asistido por ordenador para que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas.	
3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL: Realización de distintos proyectos de aplicación de la geometría plana en la ornamentación en general y en el diseño decorativo del arte arábigo-andaluz, realizados con los útiles de dibujo tradicionales y/o programas CAD.	
4. CONCRECIÓN CURRICULAR	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CE1. 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. CE2. 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. CE5. 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.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS
Criterio de evaluación 1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas, el dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería y el diseño, e identificando manifestaciones en la arquitectura andaluza, así como en las artes aplicadas en el arte arábigo-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico. DIBT.1.A.1 Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, diseño industrial, diseño gráfico, etc. Referencias en la arquitectura andaluza del renacimiento y el barroco y en las artes aplicadas en la cultura arábigo-andaluza. DIBT.1.A.2 Orígenes de la geometrías métrica y descriptiva. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. Brunelleschi, Gaspard Monge, William Farisch.
Criterio de evaluación 2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, mostrando interés por la precisión, claridad en su lectura y limpieza. DIBT.1.A.3 Conceptos y trazados elementales en el plano. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. DIBT.1.A.9 Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.
Criterio de evaluación 2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. DIBT.1.A.5 Polígonos: triángulos, puntos y rectas notables, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades, clasificación y métodos de construcción. DIBT.1.A.9 Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.
Criterio de evaluación 5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las

herramientas que aportan y las técnicas asociadas. DIBT.1.D.1 Aplicaciones vectoriales 2D-3D. DIBT.1.D.2 Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.	

5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDADES	EJERCICIOS
- Actividad 1 (18 sesiones)	- Realización, en clase, de un conjunto de láminas. Se alternarán en el aula las exposiciones del profesor/a con las clases prácticas para la realización de la tarea.
- Actividad 2 (1 sesión)	- Ejercicio práctico de aplicación.
- Actividad 3 (1 sesión)	- Examen práctico de aplicación.
- Proyecto final: se realizará con útiles de dibujo tradicional y/o programas CAD. (4 sesiones)	- Análisis y representación de las formas geométricas usadas en campos como la arquitectura, la ingeniería o el diseño. Estudio y representación de la geometría usada en los diseños ornamentales del arte arábigo-andaluz.

6. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Criterios de evaluación Instrumentos de observación	RÚBRICAS				
	IN (Del 1 al 4)	SU (Del 5 al 6)	BI (Del 6 al 7)	NT (Del 7 al 8)	SB (Del 9 al 10)
Criterio de evaluación 1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas, el dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería y el diseño, e identificando manifestaciones en la arquitectura andaluza, así como en las artes aplicadas en el arte arábigo-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.					
Proyecto final					
Criterio de evaluación 2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, mostrando interés por la precisión, claridad en su lectura y limpieza.					
Acts. 1, 2, 3 y proyecto final					
Criterio de evaluación 2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.					
Acts. 1, 2, 3 y proyecto final					
Criterio de evaluación 5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.					
Proyecto final					

7. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Indicador	**Instrumento**
Número de aprobados	Porcentaje de alumnado que supera la materia
Ambiente de trabajo	Número de partes de incidencias y notificaciones

Interés del alumnado en las actividades	Observación directa y entrevistas con el alumnado

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2

1. TÍTULO: ESTUDIO DE LAS TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO Y SU APLICACIÓN AL TRAZADO DE PERSPECTIVAS CÓNICAS.

Materias: DIBUJO TÉCNICO I	**CURSO:** 1º BACHILLERATO

TEMPORALIZACIÓN: 20 sesiones (Noviembre - Diciembre)

2. JUSTIFICACIÓN:
Abordaremos el estudio de las diferentes transformaciones geométricas en el plano viendo su utilidad en la representación de perspectivas cónicas presentes en proyectos de arquitectura e ingeniería. De forma transversal utilizaremos programas de diseño asistido por ordenador para que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas.

3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL:
Realización de distintos proyectos de aplicación de las transformaciones geométricas para el trazado de perspectivas cónicas usadas en arquitectura e ingeniería, realizados con los útiles de dibujo tradicionales y/o programas CAD.

4. CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1. 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.
CE2. 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.

CE5. 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.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS
Criterio de evaluación 1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas, el dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería y el diseño, e identificando manifestaciones en la arquitectura andaluza, así como en las artes aplicadas en el arte arábigo-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico. DIBT.1.A.1 Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, diseño industrial, diseño gráfico, etc. Referencias en la arquitectura andaluza del renacimiento y el barroco y en las artes aplicadas en la cultura arábigo-andaluza.
Criterio de evaluación 2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, mostrando interés por la precisión, claridad en su lectura y limpieza. DIBT.1.A.4 Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza. Escalas: tipos, construcción y aplicación de escalas gráficas. DIBT.1.A.6 Transformaciones geométricas en el plano. Tipos, construcción, propiedades e invariantes. DIBT.1.A.9 Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.
Criterio de evaluación 5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. DIBT.1.D.1 Aplicaciones vectoriales 2D-3D. DIBT.1.D.2 Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.

5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA	
ACTIVIDADES	EJERCICIOS
- Actividad 1 (14 sesiones)	- Realización, en clase, de un conjunto de láminas. Se alternarán en el aula las exposiciones del profesor/a con las clases prácticas para la realización de la tarea.
- Actividad 2 (1 sesión)	- Ejercicio práctico de aplicación.
- Actividad 3 (1 sesión)	- Examen práctico de aplicación.
- Proyecto final: se realizará con útiles de dibujo tradicional y/o programas CAD. (4 sesiones)	- Análisis y representación de perspectivas cónicas usadas en campos como la arquitectura o la ingeniería.

6. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Criterios de evaluación Instrumentos de observación	RÚBRICAS				
	IN (Del 1 al 4)	SU (Del 5 al 6)	BI (Del 6 al 7)	NT (Del 7 al 8)	SB (Del 9 al 10)
Criterio de evaluación 1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas, el dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería y el diseño, e identificando manifestaciones en la arquitectura andaluza, así como en las artes aplicadas en el arte arábigo-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.					
Proyecto final					
Criterio de evaluación 2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, mostrando interés por la precisión, claridad en su lectura y limpieza.					
Acts. 1, 2, 3 y proyecto final					
Criterio de evaluación 5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.					
Proyecto final					

7. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Indicador	**Instrumento**
Número de aprobados	Porcentaje de alumnado que supera la materia
Ambiente de trabajo	Número de partes de incidencias y notificaciones
Interés del alumnado en las actividades	Observación directa y entrevistas con el alumnado

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3

1. TÍTULO: ESTUDIO Y TRAZADO DE TANGENCIAS, ENLACES, CURVAS TÉCNICAS Y CURVAS CÓNICAS. APLICACIONES EN CAMPOS COMO EL DISEÑO INDUSTRIAL, ARQUITECTÓNICO Y GRÁFICO.

Materias: DIBUJO TÉCNICO I	**CURSO:** 1º BACHILLERATO

TEMPORALIZACIÓN: 20 sesiones (Enero - Febrero)

2. JUSTIFICACIÓN:
Trataremos el estudio de las tangencias básicas y las curvas técnicas viendo su utilidad en la realización de proyectos de arquitectura, ingeniería y diseño gráfico. Se verá una introducción básica a las curvas cónicas. Utilizaremos programas de diseño asistido por ordenador para que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas y las propiedades de las curvas cónicas.

3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL:
Realización de distintos proyectos de aplicación de tangencias para el trazado de piezas industriales, formas arquitectónicas o diseños gráficos, realizados con los útiles de dibujo tradicionales y/o programas CAD.

4. CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1. 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.
CE2. 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.
CE5. 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

Criterio de evaluación 1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas, el dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería y el diseño, e identificando manifestaciones en la arquitectura andaluza, así como en las artes aplicadas en el arte arábigo-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.
DIBT.1.A.1 Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, diseño industrial, diseño gráfico, etc. Referencias en la arquitectura andaluza del renacimiento y el barroco y en las artes aplicadas en la cultura arábigo-andaluza.

Criterio de evaluación 2.3 Resolver gráficamente tangencias y enlaces, y trazar curvas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.
DIBT.1.A.7 Tangencias básicas. Enlaces. Aplicaciones al diseño industrial y gráfico. Curvas técnicas derivadas.
DIBT.1.A.8 Curvas cónicas. Obtención, definición y trazados básicos.

Criterio de evaluación 5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.
DIBT.1.D.1 Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
DIBT.1.D.2 Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.

5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA	
ACTIVIDADES	EJERCICIOS
- Actividad 1 (14 sesiones)	- Realización, en clase, de un conjunto de láminas. Se alternarán en el aula las exposiciones del profesor/a con las clases prácticas para la realización de la tarea.
- Actividad 2 (1 sesión)	- Ejercicio práctico de aplicación.
- Actividad 3 (1 sesión)	- Examen práctico de aplicación.
- Proyecto final: se realizará con útiles de dibujo tradicional y/o programas CAD. (4 sesiones)	- Representación de piezas industriales, formas arquitectónicas o diseños gráficos mediante la aplicación de tangencias, enlaces y curvas técnicas. Análisis de las propiedades de las curvas cónicas.

6. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Criterios de evaluación Instrumentos de observación	RÚBRICAS				
	IN (Del 1 al 4)	SU (Del 5 al 6)	BI (Del 6 al 7)	NT (Del 7 al 8)	SB (Del 9 al 10)
Criterio de evaluación 1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas, el dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería y el diseño, e identificando manifestaciones en la arquitectura andaluza, así como en las artes aplicadas en el arte arábigo-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.					
Proyecto final					
Criterio de evaluación 2.3 Resolver gráficamente tangencias y enlaces, y trazar curvas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.					
Acts. 1, 2, 3 y proyecto final					
Criterio de evaluación 5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.					
Proyecto final					

7. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Indicador	**Instrumento**
Número de aprobados	Porcentaje de alumnado que supera la materia
Ambiente de trabajo	Número de partes de incidencias y notificaciones
Interés del alumnado en las actividades	Observación directa y entrevistas con el alumnado

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4	
1. TÍTULO: ESTUDIO Y TRAZADO DE PERSPECTIVAS. APLICACIONES PRÁCTICAS EN EL DISEÑO INDUSTRIAL Y ARQUITECTÓNICO.	
Materias: DIBUJO TÉCNICO I	**CURSO:** 1º BACHILLERATO
TEMPORALIZACIÓN: 20 sesiones (Febrero - Marzo)	
2. JUSTIFICACIÓN: Trataremos principalmente el estudio y realización de perspectivas axonométricas (ortogonal y oblicua) y cónicas. Los alumnos/as deben comprender la utilidad de estos sistemas de representación para la comprensión de espacios y objetos en arquitectura e ingeniería. Se verá también el uso de perspectivas en el diseño gráfico y la aplicación del sistema de planos acotados en el trazado de cubiertas de edificios. Utilizaremos programas de diseño asistido por ordenador para que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas y comprenda la reversibilidad de estas perspectivas con las vistas ortogonales de un objeto.	
3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL: Realización de distintos proyectos de aplicación de perspectivas de piezas industriales, formas arquitectónicas o diseños gráficos, realizados con los útiles de dibujo tradicionales y/o programas CAD.	
4. CONCRECIÓN CURRICULAR	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CE1. 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. CE3. 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.
CE5. 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

Criterio de evaluación 1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas, el dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería y el diseño, e identificando manifestaciones en la arquitectura andaluza, así como en las artes aplicadas en el arte arábigo-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.
DIBT.1.A.1 Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, diseño industrial, diseño gráfico, etc. Referencias en la arquitectura andaluza del renacimiento y el barroco y en las artes aplicadas en la cultura arábigo-andaluza.

Criterio de evaluación 3.2 Definir elementos y figuras planas, superficies y sólidos geométricos sencillos en sistemas axonométricos, valorando su importancia como métodos de representación espacial.
DIBT.1.B.5 Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.

Criterio de evaluación 3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados, haciendo uso de sus fundamentos.
DIBT.1.B.6 Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.

Criterio de evaluación 3.4 Dibujar puntos, elementos lineales, planos, superficies y sólidos geométricos en el espacio, empleando la perspectiva cónica.
DIBT.1.B.7 Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Métodos perspectivos.

Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.
Criterio de evaluación 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. DIBT.1.B.5 Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos. DIBT.1.B.6 Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos. DIBT.1.B.7 Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Métodos perspectivos. Representación de superficies y sólidos geométricos sencillos.
Criterio de evaluación 5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. DIBT.1.D.1 Aplicaciones vectoriales 2D-3D. DIBT.1.D.2 Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.

5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDADES	EJERCICIOS
- Actividad 1 (14 sesiones)	- Realización, en clase, de un conjunto de láminas. Se alternarán en el aula las exposiciones del profesor/a con las clases prácticas para la realización de la tarea.
- Actividad 2 (1 sesión)	- Ejercicio práctico de aplicación.
- Actividad 3 (1 sesión)	- Examen práctico de aplicación.
- Proyecto final: se realizará con útiles de dibujo tradicional y/o programas CAD. (4 sesiones)	- Representación de perspectivas de piezas industriales, formas arquitectónicas o diseños gráficos. Estudio de la reversibilidad de los distintos sistemas de representación, concretamente entre las perspectivas y las vistas ortogonales. Resolución de cubiertas en el sistema de planos acotados.

6. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Criterios de evaluación Instrumentos de observación	RÚBRICAS				
	IN (Del 1 al 4)	SU (Del 5 al 6)	BI (Del 6 al 7)	NT (Del 7 al 8)	SB (Del 9 al 10)
Criterio de evaluación 1.1 Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas, el dibujo geométrico y los diferentes sistemas de representación, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería y el diseño, e identificando manifestaciones en la arquitectura andaluza, así como en las artes aplicadas en					

el arte arábigo-andaluz; desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.					
Proyecto final					
Criterio de evaluación 3.2 Definir elementos y figuras planas, superficies y sólidos geométricos sencillos en sistemas axonométricos, valorando su importancia como métodos de representación espacial.					
Acts. 1, 2, 3 y proyecto final					
Criterio de evaluación 3.3 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados, haciendo uso de sus fundamentos.					
Acts. 1, 2, 3 y proyecto final					
Criterio de evaluación 3.4 Dibujar puntos, elementos lineales, planos, superficies y sólidos geométricos en el espacio, empleando la perspectiva cónica.					
Acts. 1, 2, 3 y proyecto final					
Criterio de evaluación 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.					
Acts. 1, 2, 3 y proyecto final					
Criterio de evaluación 5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.					
Proyecto final					

7. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Indicador	Instrumento
Número de aprobados	Porcentaje de alumnado que supera la materia
Ambiente de trabajo	Número de partes de incidencias y notificaciones
Interés del alumnado en las actividades	Observación directa y entrevistas con el alumnado

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5

1. TÍTULO: ESTUDIO Y DESARROLLO DEL SISTEMA DIÉDRICO COMO MÉTODO DE REPRESENTACIÓN FUNDAMENTAL PARA LA REALIZACIÓN DE LOS PLANOS DE EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA.

Materias: DIBUJO TÉCNICO I	**CURSO:** 1º BACHILLERATO

TEMPORALIZACIÓN: 26 sesiones (Abril - Mayo)

2. JUSTIFICACIÓN:
Planteamos el estudio y desarrollo inicial del sistema diédrico como el sistema de representación fundamental y básico para realizar los planos de ejecución de cualquier proyecto en múltiples campos de la ingeniería, la arquitectura y el diseño industrial. El inicio en el sistema diédrico es complicado para el alumnado pero, al mismo tiempo, debe de ser el punto de partida para el desarrollo de la visión espacial en los alumnos/as con expectativas de estudiar cualquier grado de ingeniería.

3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL:
Realización de un dossier académico formado por múltiples ejercicios en los que se apliquen los fundamentos y los métodos del sistema diédrico, para la representación de objetos y el cálculo de distancias, secciones y verdaderas magnitudes.

4. CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE3. 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

Criterio de evaluación 3.1 Representar en sistema diédrico elementos y formas tridimensionales básicos en el espacio, determinando su relación de pertenencia, intersección, posición, distancia y verdadera magnitud.
DIBT.1.B.2 Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.
DIBT.1.B.3 Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias y de las verdaderas magnitudes de estas.
DIBT.1.B.4 Proyecciones diédricas de superficies y sólidos geométricos sencillos, secciones planas y obtención de verdaderas magnitudes.

Criterio de evaluación 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.
DIBT.1.B.2 Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.
DIBT.1.B.3 Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias y de las verdaderas magnitudes de estas.
DIBT.1.B.4 Proyecciones diédricas de superficies y sólidos geométricos sencillos, secciones planas y obtención de verdaderas magnitudes.

Criterio de evaluación 3.6 Relacionar los fundamentos y características de los diferentes sistemas de representación entre sí y con sus posibles aplicaciones, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la finalidad y el campo de aplicación de cada uno de ellos.
DIBT.1.B.1 Fundamentos de la geometría proyectiva. Tipos de proyección y de sistemas de representación.

5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDADES	EJERCICIOS
- Actividad 1 (16 sesiones)	- Realización, en clase, de un conjunto de láminas. Se alternarán en el aula las exposiciones del profesor/a con las clases prácticas para la realización de la tarea.
- Actividad 2 (2 sesión)	- Ejercicios prácticos de aplicación.
- Actividad 3 (2 sesión)	- Exámenes prácticos de aplicación.
- Proyecto final: se realizará con útiles de dibujo tradicional. (6 sesiones)	- Realización de un dossier académico con múltiples ejercicios en los que se apliquen los fundamentos y los métodos del sistema diédrico.

6. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Criterios de evaluación Instrumentos de observación	RÚBRICAS				
	IN (Del 1 al 4)	SU (Del 5 al 6)	BI (Del 6 al 7)	NT (Del 7 al 8)	SB (Del 9 al 10)
Criterio de evaluación 3.1 Representar en sistema diédrico elementos y formas tridimensionales básicos en el espacio, determinando su relación de pertenencia, intersección, posición, distancia y verdadera magnitud.					
Acts. 1, 2, 3 y proyecto final					
Criterio de evaluación 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.					
Acts. 1, 2, 3 y proyecto final					
Criterio de evaluación 3.6 Relacionar los fundamentos y características de los diferentes sistemas de representación entre sí y con sus posibles aplicaciones, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la finalidad y el campo de aplicación de cada uno de ellos.					
Acts. 1, 2, 3 y proyecto final					

7. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Indicador	**Instrumento**
Número de aprobados	Porcentaje de alumnado que supera la materia
Ambiente de trabajo	Número de partes de incidencias y notificaciones
Interés del alumnado en las actividades	Observación directa y entrevistas con el alumnado

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6	
1. TÍTULO: LA NORMALIZACIÓN Y LA DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS EN EL DIBUJO INDUSTRIAL	
Materias: DIBUJO TÉCNICO I	**CURSO:** 1º BACHILLERATO
TEMPORALIZACIÓN: 20 sesiones (Mayo - Junio)	
2. JUSTIFICACIÓN: Estudiaremos la normativa básica de aplicación en el dibujo industrial: vistas normalizadas, tipos de líneas y acotación. Se realizarán distintos ejercicios de aplicación de la normativa estudiada. Utilizaremos programas de diseño asistido por ordenador para elaborar los planos normalizados de mecanismos y piezas industriales. El alumnado debe valorar los programas CAD como una excelente herramienta para realizar dibujos normalizados, pero al mismo tiempo debe trabajar el dibujo a mano alzada para hacer los croquis previos de las piezas que más tarde se dibujarán en el ordenador.	
3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL: Realización de un dibujo de conjunto de un mecanismo formado por varias piezas y su correspondiente despiece, realizado con los útiles de dibujo tradicionales y/o programas CAD.	
4. CONCRECIÓN CURRICULAR	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CE3. 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. CE4. 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. CE5. 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.	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS
Criterio de evaluación 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. DIBT.1.C.4 Elección de vistas necesarias. Disposición normalizada. Líneas normalizadas. Acotación.
Criterio de evaluación 4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. DIBT.1.C.1 Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. DIBT.1.C.2 Formatos. Doblado de planos. DIBT.1.C.3 Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. DIBT.1.C.4 Elección de vistas necesarias. Disposición normalizada. Líneas normalizadas. Acotación.
Criterio de evaluación 4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo. DIBT.1.C.3 Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. DIBT.1.C.4 Elección de vistas necesarias. Disposición normalizada. Líneas normalizadas. Acotación.
Criterio de evaluación 5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. DIBT.1.D.1 Aplicaciones vectoriales 2D-3D. DIBT.1.D.2 Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.

5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA	
ACTIVIDADES	EJERCICIOS
- Actividad 1 (10 sesiones)	- Realización, en clase, de un conjunto de láminas. Se alternarán en el aula las exposiciones del profesor/a con las clases prácticas para la realización de la tarea.
- Actividad 2 (1 sesión)	- Ejercicio práctico de aplicación.
- Actividad 3 (1 sesión)	- Examen práctico de aplicación.
- Proyecto final: se realizará con útiles de dibujo tradicional y/o programas CAD. (8 sesiones)	- Realización de un dibujo de conjunto de un mecanismo formado por varias piezas y su correspondiente despiece, realizado con los útiles de dibujo tradicionales y/o programas CAD.

6. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO					
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE					
Criterios de evaluación Instrumentos de observación	RÚBRICAS				
	IN (Del 1 al 4)	SU (Del 5 al 6)	BI (Del 6 al 7)	NT (Del 7 al 8)	SB (Del 9 al 10)
Criterio de evaluación 3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.					
Acts. 1, 2, 3 y proyecto final					
Criterio de evaluación 4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.					
Acts. 1, 2, 3 y proyecto final					
Criterio de evaluación 4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.					
Acts. 1, 2, 3 y proyecto final					
Criterio de evaluación 5.1 Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.					
Proyecto final					

7. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	
Indicador	**Instrumento**
Número de aprobados	Porcentaje de alumnado que supera la materia
Ambiente de trabajo	Número de partes de incidencias y notificaciones
Interés del alumnado en las actividades	Observación directa y entrevistas con el alumnado

4.17 Programación didáctica Dibujo técnico en 2º de bachillerato

A. Fundamentos geométricos	**Criterios de evaluación**
DIBT.2.A.1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas. Referentes en obras arquitectónicas e industriales del patrimonio andaluz de los siglos XIX y XX: bodegas, estaciones, pabellones expositivos, puentes, viviendas singulares y obras de arquitectura efímera.	1.1 2.1
DIBT.2.A.2. Transformaciones geométricas: isométricas, isomórficas y anamórficas: inversión (determinación de figuras inversas), homología (determinación de sus elementos y trazado de figuras homólogas) y afinidad (determinación de sus elementos y trazado de figuras afines). Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. Resolución de problemas geométrico-matemáticos. Proporcionalidad áurea: aplicaciones. Equivalencia de figuras planas.	1.1 2.1 3.1, 3.2, 3.3, 3.5
DIBT.2.A.3. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.	2.2
DIBT.2.A.4. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales. Curvas técnicas: hélices, curvas cíclicas y envolventes: origen y trazado, aplicaciones.	2.3
B. Geometría proyectiva	**Criterios de evaluación**
DIBT.2.B.1. Sistema diédrico:. Representación punto, recta y plano. Recta de máxima pendiente y máxima inclinación. Intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdadera magnitud de los segmentos. Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros, cambios de plano y verdaderas magnitudes. 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 la esfera, secciones planas, intersección en una recta). Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro (desarrollos, posiciones características, secciones principales, intersección en una recta).	3.1, 3.2, 3.4, 3.5
DIBT.2.B.2. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos. Determinación del triedro fundamental. Triángulo de trazas y ejes. Coeficientes de reducción. Representación de figuras planas. Intersecciones. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos y cuerpos geométricos. Representación de espacios tridimensionales.	3.3, 3.4, 3.5
DIBT.2.B.3. Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.	3.4, 3.5

DIBT.2.B.4. Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.	3.3, 3.5
BLOQUE C: Normalización	**Criterios de evaluación**
DIBT.2.C.1. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Normas de acotación. Perspectivas normalizadas.	3.5 4.1 5.1
DIBT.2.C.2. Diseño, ecología y sostenibilidad. La brecha de género en los estudios técnicos.	4.2, 4.3
DIBT.2.C.3. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.	4.2, 4.3 5.1
DIBT.2.C.4. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.	4.1
BLOQUE D: Dibujo asistido por ordenador. CAD	**Criterios de evaluación**
DIBT.2.D.1. Aplicaciones CAD (Computer Aided Design). Construcciones gráficas en soporte digital. Aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación al diseño, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial: 2D (dibujo y edición, creación de bloques, visibilidad de capas), 3D (inserción y edición de sólidos, galerías y bibliotecas de modelos, texturas), selección, encuadre, iluminación y punto de vista.	5.1

4.18 Temporalización Dibujo técnico en 2º de bachillerato

A. Fundamentos geométricos	**MES**
DIBT.2.A.1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas. Referentes en obras arquitectónicas e industriales del patrimonio andaluz de los siglos XIX y XX: bodegas, estaciones, pabellones expositivos, puentes, viviendas singulares y obras de arquitectura efímera.	Todo el curso
DIBT.2.A.2. Transformaciones geométricas: isométricas, isomórficas y anamórficas: inversión (determinación de figuras inversas), homología (determinación de sus elementos y trazado de figuras homólogas) y afinidad (determinación de sus elementos y trazado de figuras afines). Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. Resolución de problemas geométrico-matemáticos. Proporcionalidad áurea: aplicaciones. Equivalencia de figuras planas.	Septiembre-Octubre
DIBT.2.A.3. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.	Octubre-Noviembre
DIBT.2.A.4. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado	Noviembre-Diciembre

con y sin herramientas digitales. Curvas técnicas: hélices, curvas cíclicas y envolventes: origen y trazado, aplicaciones.	
B. Geometría proyectiva	**MES**
DIBT.2.B.1. Sistema diédrico:. Representación punto, recta y plano. Recta de máxima pendiente y máxima inclinación. Intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdadera magnitud de los segmentos. Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros, cambios de plano y verdaderas magnitudes. 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 la esfera, secciones planas, intersección en una recta). Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro (desarrollos, posiciones características, secciones principales, intersección en una recta).	Enero-Febrero
DIBT.2.B.2. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos. Determinación del triedro fundamental. Triángulo de trazas y ejes. Coeficientes de reducción. Representación de figuras planas. Intersecciones. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos y cuerpos geométricos. Representación de espacios tridimensionales.	Febrero-Marzo
DIBT.2.B.3. Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.	Marzo
DIBT.2.B.4. Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.	Marzo-Abril
BLOQUE C: Normalización	**MES**
DIBT.2.C.1. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Normas de acotación. Perspectivas normalizadas.	Abril-Mayo
DIBT.2.C.2. Diseño, ecología y sostenibilidad. La brecha de género en los estudios técnicos.	Mayo
DIBT.2.C.3. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.	
DIBT.2.C.4. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.	
BLOQUE D: Dibujo asistido por ordenador. CAD	**MES**
DIBT.2.D.1. Aplicaciones CAD (Computer Aided Design). Construcciones gráficas en soporte digital. Aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación al diseño, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial: 2D (dibujo y edición, creación de bloques, visibilidad de capas), 3D (inserción y edición de sólidos, galerías y bibliotecas de modelos, texturas), selección, encuadre, iluminación y punto de vista.	Todo el curso

4.19 Situaciones de aprendizaje 2º de bachillerato: Dibujo técnico

Situaciones de aprendizaje: actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

La programación didáctica se concreta en situaciones de aprendizaje en las que se integran los elementos curriculares de la materia mediante tareas y actividades significativas y relevantes. El diseño de estas situaciones de aprendizaje garantizará que la práctica educativa atienda a la diversidad del alumnado, a las características personales, necesidades, intereses y estilo cognitivo de los alumnos y alumnas.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1	
1. TÍTULO: ESTUDIO Y TRAZADO DE TANGENCIAS, ENLACES Y CURVAS CÓNICAS. APLICACIONES EN CAMPOS COMO EL DISEÑO INDUSTRIAL, ARQUITECTÓNICO Y GRÁFICO.	
Materias: DIBUJO TÉCNICO II	**CURSO:** 2º BACHILLERATO
TEMPORALIZACIÓN: 25 sesiones (durante el primer trimestre)	
2. JUSTIFICACIÓN: Trataremos el estudio de las tangencias por potencia viendo su utilidad en la realización de proyectos de arquitectura, ingeniería y diseño gráfico. Se verán el trazado y las características de las curvas cónicas así como las rectas tangentes a las mismas. Utilizaremos programas de diseño asistido por ordenador para que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas y las propiedades de las curvas cónicas.	
3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL: Realización de distintos proyectos de aplicación de tangencias y curvas cónicas para el trazado de piezas industriales, formas arquitectónicas o diseños gráficos, realizados con los útiles de dibujo tradicionales y/o programas CAD.	
4. CONCRECIÓN CURRICULAR	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
CE1. 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. CE2. 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. CE5. 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.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS	
Criterio de evaluación 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.	
Criterio de evaluación 2.2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	
Criterio de evaluación 2.3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes, aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	
Criterio de evaluación 5.1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD (Computer Aided Design), valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.	

5. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA	
ACTIVIDADES	EJERCICIOS
- Actividad 1 (17 sesiones)	- Realización, en clase, de un conjunto de láminas. Se alternarán en el aula las exposiciones del profesor/a con las clases prácticas para la realización de la tarea.
- Actividad 2 (2 sesión)	- Ejercicios prácticos de aplicación.
- Actividad 3 (2 sesión)	- Exámenes prácticos de aplicación.
- Proyecto final: se realizará con útiles de dibujo tradicional y/o programas CAD. (4 sesiones)	- Representación de piezas industriales, formas arquitectónicas o diseños gráficos mediante la aplicación de tangencias y enlaces. Análisis de las propiedades de las curvas cónicas.

6. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Criterios de evaluación Instrumentos de observación	RÚBRICAS				
	IN (Del 1 al 4)	SU (Del 5 al 6)	BI (Del 6 al 7)	NT (Del 7 al 8)	SB (Del 9 al 10)
Criterio de evaluación 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.					
Proyecto final					
Criterio de evaluación 2.2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.					
Acts. 1, 2, 3 y proyecto final					
Criterio de evaluación 2.3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes, aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.					
Acts. 1, 2, 3 y proyecto final					
Criterio de evaluación 5.1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD (Computer Aided Design), valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.					
Proyecto final					

7. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Indicador	**Instrumento**
Número de aprobados	Porcentaje de alumnado que supera la materia
Ambiente de trabajo	Número de partes de incidencias y notificaciones
Interés del alumnado en las actividades	Observación directa y entrevistas con el alumnado

5.- Atención a la diversidad y a las diferencias individuales

La atención a la diversidad conlleva la adopción de las medidas necesarias para responder a las necesidades educativas concretas de sus alumnos y alumnas, teniendo en cuenta sus circunstancias y sus diferentes ritmos de aprendizaje.

Dichas medidas estarán orientadas a permitir que todo el alumnado desarrolle las competencias prevista en el Perfil de salida y la consecución de los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria.

Se podrán, por tanto, realizar adaptaciones curriculares y organizativas con el fin de que el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo pueda alcanzar el máximo desarrollo de sus capacidades personales. En particular, se establecerán medidas de flexibilización y alternativas metodológicas en la enseñanza y la evaluación, si bien, estas adaptaciones en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas.

Para atender al alumnado con problemas de aprendizaje se podrán llevar a cabo las siguientes medidas concretas:

Tipos de actividades y tareas:

Recordar periódicamente el día en que se debe entregar la tarea.
Dar órdenes e instrucciones cortas y directas. Intentar mantener el contacto visual con el alumno.
Limitar, en la medida de lo posible, el número de actividades para realizar en casa.
Uso de la agenda escolar: Colocar en un lugar visible de la clase un cartel donde anotar fechas de los exámenes, día de entrega de tareas, etc. Recordar que deben ser anotadas en la agenda.
Elogiarlos cuando logran concluir la tarea.
Prepararle tareas adaptadas a su nivel de atención, si es escaso.
Proporcionar una guía esquema para la realización del trabajo.
Mapas conceptuales: Ayudan a jerarquizar conceptos, permiten repasar fácilmente la información presentada, y ayudan a identificar conceptos y relaciones claras.

Recursos didácticos, agrupamientos, distribución de espacios y tiempos.

Recursos didácticos:
Adecuar el lenguaje del material de estudio al nivel de comprensión de los alumnos/as.
Controlar su material de trabajo. Procurar que no tenga en la mesa más material que el estrictamente necesario para trabajar. Anímele a mantener la mesa ordenada.
Agrupamientos:
Por parejas: Utilizar la figura del alumno tutor: Sentarlo junto a un compañero ordenado y atento.
Espacios

Ubicación cercana al docente, alejado de ventanas y puertas para evitar distracciones.

Tiempos

Darle más tiempo para hacer las tareas, hemos de controlar la cantidad de tareas que le exigimos y no dudar en repetirle y explicarle las cosas las veces que sea necesario.

No imponerle tiempos de trabajo demasiado largos.

Ayudarle a organizar el tiempo y actividades, hacer un horario de estudio semanal.

Si está muy inquieto, permitirle algún alivio de la tensión física: (Borrar la pizarra, ir a buscar alguna cosa, ir a beber agua…)

Estrategias para aumentar su autoestima

Fomentar los premios, en lugar de los castigos. Es primordial prestar atención al alumno cuando realice algo positivo a través de alabanzas o contacto físico: tocar el hombro, chocar la mano…)

Dar algún de responsabilidad al alumno/a en la organización de la clase, como puede ser mantener limpia la pizarra.

Si está muy inquieto, establecer algún tipo de señal con él, de modo amigable, para que corrija su actitud sin necesidad de regañarle.

Adaptaciones en las pruebas escritas.

Observación y seguimiento del alumno. No evaluar en exceso el examen, tener en cuenta otros factores como la asistencia, el esfuerzo, la entrega de trabajos, cuaderno del alumno, el interés. Piense que la realización del examen no es el fuerte en estos alumnos.

Decidir cuál es el tipo de prueba (oral o escrita) y formato (de desarrollo, verdadero/falso, esquemas, frases para completar, etc.) más conveniente para el alumno.

Hacer preguntas secuenciadas y separadas. (Por ejemplo, un control de 10 preguntas se puede presentar en dos partes de 5 preguntas o incluso se podría hacer con una pregunta en cada folio hasta llegar a las 10)

Dividir cada pregunta en pasos.

Presentación de los enunciados de forma gráfica o en imágenes además de a través de un texto escrito.

Selección de aspectos relevantes y esenciales del contenido que se pretende que el alumno o la alumna aprendan (Se trata de hacer una prueba escrita solo con lo básico que queremos que aprendan)

Sustitución de la prueba escrita por una prueba oral o una entrevista, o haciendo uso del ordenador.

Supervisión del examen durante su realización (para no dejar preguntas sin responder, por ejemplo)

Darle instrucciones muy claras: si es necesario aclararle dudas, si lo vemos muy nervioso tranquilizarlo, darle ánimos, decirle que puede….

Ampliación del tiempo de realización de las actividades que componen una prueba escrita. De esta forma, el docente podría segmentar una prueba en dos o más días o, en su lugar, ocupar también la hora siguiente para finalizar la prueba de evaluación.
Si tiene dificultades en la en la lectoescritura, valorar el contenido, no penalizar las faltas o expresión escrita, sí corregirlas y establecer un método enfocado a superar su dificultad. Si es necesario, proporcionarle material específico.

Para atender al alumnado con altas capacidades para el aprendizaje de podrán llevar a cabo las siguientes medidas concretas:

Contenidos de profundización

De manera genérica, se propone un análisis de los contenidos programados con gran detalle y reflexión, así mismo, se puede contemplar el poder ampliar el contenido objeto de estudio.

Tipos de actividades y tareas de profundización:

Para el desarrollo de medidas de profundización, el profesorado debe guiarse por algunos **principios** básicos recogidos por la mayoría de los autores/as que tratan el tema:

- No incrementar en cantidad, no dar “más de lo mismo” sino profundizar, conectar, enriquecer.
- Plantear actividades más complejas ya sea porque impliquen mayor actividad cognitiva o por su aplicabilidad.
- Potenciar el pensamiento creativo.
- Proponer actividades motivadoras y atrayentes.

A continuación, se describen las siguientes **estrategias** para enriquecer los currículos ordinarios:

- Profundización partiendo de las **unidades didácticas**: Consiste en sustituir actividades que persiguen afianzar aprendizajes que los alumnos de altas capacidades intelectuales han conseguido, por otras actividades que **profundicen en** los contenidos y que se basen en sus **intereses y motivaciones**.
- Profundización programando un área o más por **proyecto**s. Los proyectos permiten que el alumnado trabaje a distintos niveles de profundidad, ritmo y ejecución.

  Esta opción implica:

  - Programar los contenidos del área en base a proyectos de trabajo, establecer temporalización y procedimientos de evaluación.

- Poner al alcance de los alumnos/as medios de búsqueda de información y disponibilidad de recursos (enciclopedias, monografías, revistas especializadas, páginas web, programas informáticos…)
- Enseñar técnicas de manejo y tratamiento de la información, organización de trabajos, métodos de investigación…

- Proponer temas, ideas y campos de conocimiento nuevos e interesantes que no están contemplados en el currículo ordinario.
- Proponer actividades de entrenamiento sobre una serie de habilidades: habilidades para enseñar a pensar o pensamiento crítico y creativo, resolución de problemas, habilidades como tomar notas, clasificar, analizar datos o sacar conclusiones, habilidades para usar adecuadamente fuentes y materiales, habilidades de comunicación escrita, oral y visual.
- Desarrollar investigaciones de problemas reales.

Sugerimos la siguiente metodología

- Partir del nivel de desarrollo del alumnado, de sus nociones previas y favorecer el **aprendizaje significativo** (que tenga un significado para el alumno/a.
- Propiciar el aprendizaje **colaborativo.**
- Crear actividades **participativas**: proponiendo dudas, presentando trabajos **desafiantes, etc.**
- Impulsar la **autonomía** del aprendizaje, reduciendo la utilización de procedimientos transmitidos, transformando los papeles docente –alumno.
- **Estimular e incitar** hacia la materia de aprendizaje, conociendo las finalidades de la tarea.
- **Promover** el **empleo de las TIC, teniendo** en cuenta sus características e intereses.
- **Impulsar el uso de la biblioteca** del Centro mejorando la utilización de fuentes de información, no limitándose al libro de texto como único documento de información-
- **Potenciar la comunicación,** tanto oral como escrita de lo aprendido.
- Favorecer el trabajo **independiente** del alumnado con altas capacidades intelectuales.
- **Potenciar la autoevaluación creando situaciones de autorregulación.**

<u>Recursos didácticos, agrupamientos, distribución de espacios y tiempos</u>

- **En recursos es preciso:**
- Asegurar un amplio abanico de materiales diferenciados en función de su complejidad, nivel de profundidad y el formato en el que se presenten.

- Permitir que el alumno o alumna disfrute de un cierto grado de optatividad, de cara a elegir parte de los materiales que utilizará para aprender.
- Garantizar que los alumnos tengan contacto con fuentes primarias, novelas, revistas, periódicos, documentos históricos, científicos, obras de arte…) además de con manuales y libros de texto.
- Primar la utilización de materiales y recurso relevantes en la práctica social, de forma que los alumnos no solo aprendan los contenidos que estos contienen, sino la utilización que se hace de ellos.
- Resulta muy interesante servirnos de distintos libros de texto, o libros de texto con distintos niveles, y combinarlos con otros materiales complementarios.
- Podemos servirnos de gran variedad de recursos que ofrece internet. La Red ofrece materiales interesantes de niveles muy diferentes: desde materiales básicos y sencillos, que podríamos utilizar para introducir un contenido, has recurso de un nivel muy alto, que ayudarían a los alumnos a profundizar. partiendo de ellos, nos permitirán proponer al alumno/a un modelo de investigación conectado con la práctica académica.
- **Agrupamientos:**

  Integrado en su grupo clase
- **Distribución de espacios y tiempos:**

  La distribución de espacios y tiempos será flexible y adaptada a las actividades y metodología que pongamos en práctica.

6.- Metodología

El método expositivo-demostrativo será esencialmente la metodología aplicada en las sesiones de trabajo con el alumnado. Se partirán de unos conocimientos teóricos a partir de los cuales, a través de la experimentación plástica, se pondrán en práctica. En otras ocasiones, la propia experimentación y descubrimientos previos sin teoría o prejuicios previos, nos llevará al desarrollo de un análisis teórico posterior.

Es muy importante disponer de aulas-taller para disponer de un espacio cualificado que ofrezca las instalaciones apropiadas para poder realizar y experimentar con prácticas y técnicas muy diversas. Los recursos informáticos y digitales serán esenciales para el desarrollo de gran parte del currículo.

Para un completo aprendizaje en la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual, se parte desde tres vías: Observar, hacer y analizar.

La observación y la praxis específicas son herramientas para poder realizar los trabajos propios. Sin duda, el análisis y la reflexión de los propios trabajos, y de los ejemplos paradigmáticos de la Historia del Arte, son herramientas esenciales para completar el

aprendizaje. El resultado no es un fin en sí mismo, sino que es la experimentación a través de un proceso continuo, que se puede redefinir y cambiar en cualquier momento. Es un trabajo en círculo o en espiral metodológica, que va ampliando el aprendizaje del alumnado. Las tres vías, se complementan y alimentan entre sí, aportando infinidad de posibilidades de conocimiento y completar un aprendizaje significativo.

Las sesiones, se inician a través de sondeos para explorar los conocimientos o esquemas previos, que se irán transformando a través de cambio conceptual y actitudinal aportado por la metodología. En la etapa de secundaria es muy interesante, promover el análisis y la reflexión crítica, a través de debates que conlleven el intercambio de pareceres y el respeto por las distintas opiniones en el aula. El análisis de las obras de arte, y en especial las de los últimos dos siglos, pueden ser el inicio, para conocer los esquemas previos del alumnado, y poder iniciar el proceso de aprendizaje y reflexión, tanto desde un estudio conceptual, como desde una reflexión práctica aplicada en las propias producciones de arte.

La experimentación sobre distintas técnicas, o movimientos artísticos, es un camino para profundizar en los valores de cada expresión artística. Es muy interesante que la metodología utilizada, sea motivante e ilusionante y sea capaz de crear al alumnado nuevas expectativas. Tratar de vencer los miedos a experimentar en lenguajes y situaciones nuevas o luchar contra el “acomodamiento” son oportunidades de crecimiento artístico tanto a nivel personal como en el propio grupo.

El conocimiento y aprendizaje propio, se desarrollará y enriquecerá a través de trabajos realizados en grupo. Conforme este proceso avance, el alumnado será capaz de encontrar sus propios esquemas de actuación, sabiendo elegir los procedimientos, materiales y técnicas más acordes a las necesidades comunicativas o expresivas planteadas.

El trabajo bien hecho, es el premio al esfuerzo realizado e irá aumentando la confianza y la seguridad de las posibilidades propias. Por último, es importante señalar, que se deben marcar unos plazos de entrega de trabajo, para agilizar los procesos y ayudar al aprendizaje del compromiso y la responsabilidad en la entrega de tareas. Serán flexibles para adaptarse a la realidad del aula.

Propuestas metodológicas concretas

- En el inicio de curso es interesante dedicar algunas sesiones teórico-prácticas a iniciar el conocimiento o profundizar en el uso de los instrumentos, materiales y técnicas básicas que se utilizarán a lo largo de las clases. Estas sesiones serán completadas en las actividades concretas que desarrollen en profundidad alguna técnica o el uso de materiales concretos, por ejemplo, los relativos al trazado de dibujo técnico.

- La utilización de medios audiovisuales, como puede ser el uso de la pizarra digital, no solamente es un medio para explicar y facilitar la comprensión de los contenidos, sino que facilita el aprendizaje a través de recursos digitales a través de internet (vídeos, cine, etc.) El medio audiovisual, es un elemento imprescindible para la motivación del alumnado. Partir de sesiones de observación y análisis, para establecer debates posteriores en el aula.

- Adecuar las actividades a las diferencias individuales del alumnado: nivel de destrezas (edad, habilidades y conocimientos previos), nivel económico y social (condiciones personales, del barrio, la ciudad), anhelos individuales o colectivos, entorno artístico-cultural, etc.

- A partir de planteamientos comunes en el aula, tratar de favorecer la creatividad y la expresión personal. Trabajar desde la experimentación, ya sea encauzada por el docente, o plenamente intuitiva.

- Ilustrar las actividades con ejemplos del arte, la artesanía o el diseño, a través de los referentes culturales de distintos contextos y épocas. Conectar especialmente con el patrimonio cultural propio de la zona.

- La realización de visitas fuera del aula a museos y galerías de arte, monumentos y conjuntos históricos, Facultades y Escuelas de Bellas Artes o talleres (cerámica, grabado, serigrafía e imprenta) es una oportunidad inigualable para conectar la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual con la realidad cultural, académica y empresarial del entorno.

- El propio entorno urbano, puede convertirse en un elemento motivador para la obra plástica. Las salidas en horas de clase para realizar bocetos y apuntes pictóricos del natural son un elemento dinamizador en el aula. En unidades con contenidos relativos a la fotografía, el video o el cine, los alumnos y alumnas utilizarán horas no lectivas para poder trabajar y aprender en entornos diversos más allá de la propia aula.

- Intentar en la medida de lo posible, que las tareas propuestas se realicen en el aula y no en casa, para poder ir indicando las correcciones o ayudas en el trabajo. Si existe un ambiente adecuado de trabajo, se pueden complementar las sesiones con un fondo musical.

- Fomentar el trabajo cooperativo, de manera que exista un enriquecimiento mutuo y un aprendizaje para trabajar desde la colaboración y el respeto, con una adecuada distribución de funciones.

- Trabajar con el alumnado la resiliencia y la superación de las dificultades encontradas con materiales y técnicas. La falta de base o destrezas, puede ser un motivo de abandono o falta de ilusión en la realización de tareas. Tratar de buscar nuevos caminos y posibilidades ante el agotamiento de recursos personales, intentando no buscar la repetición de trabajos sino intentar corregir y reordenar el proceso.

- En cursos iniciales, aplicar las técnicas húmedas que requieren la utilización de pincel, para la realización de ejercicios relacionadas con la abstracción, figuras geométricas, posterizaciones (relleno de siluetas calcadas) o texturas. Los lápices, barras, rotuladores…, se reservan para actividades figurativas, representaciones de volumen, claroscuro, colores y formas.

- Establecer reuniones en las que cada alumno o alumna, analice sus propios trabajos, tratando de explicar al grupo, el proceso seguido y las dificultades encontradas y superadas en la elaboración del trabajo y respondiendo las dudas o preguntas que planteen los compañeros y compañeras. En cualquier caso, excluir las críticas que no

sean constructivas y aporten nuevas ideas o soluciones, para mejorar los trabajos. Es muy importante destacar lo positivo de cada trabajo.

- Promover el uso de técnicas aplicadas en situaciones concretas del entorno cotidiano del alumnado. Ejemplos como el cómic, logotipos, carteles, diseño editorial, portadas de cd, máscaras, trofeos, mascotas, títeres, envases, juguetes, murales, exposiciones, publicaciones, escenografías… etc. Trabajar con el apoyo de la investigación de ejemplos y propuestas a través de Internet.

- Utilizar medios tecnológicos (ordenador, Smartphone, tabletas, etc.) para la realización de actividades en el aula: retoque de imágenes, fotomontaje, diseño, edición de vídeo, realización de cortos, etc.

Es importante destacar, que el objetivo último que se pretende alcanzar es el enriquecimiento expresivo y comunicativo del alumnado. No se trata de buscar o crear “artistas” ni de devaluar a ningún alumno o alumna.

6.1 Materiales y recursos

Entre los diferentes recursos didácticos de cada unidad de programación, hay que destacar, en relación con la metodología, que se proponen diferentes apartados para que el alumnado desarrolle los contenidos de las unidades correspondientes mediante la reflexión personal desde la vida cotidiana:

• "¿Sabías que…?", "Para saber más" o "Ahora hazlo tú" en distintos momento de cada unidad. Estas pequeñas actividades fomentan la curiosidad y la motivación del alumnado

• "Yo doy una solución" o "Trabajamos en equipo" en los apartados finales de cada unidad. En estas actividades se fomenta un aprendizaje basado en proyectos y situaciones de aprendizaje, un modo de desarrollar una educación que fomente la participación activa y la colaboración mutua.

• Se plantean actividades relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, mediante las cuales tienen la oportunidad de reflexionar desde las exigencias del mundo presente como realidad global y como compromiso con nuestro tiempo y con el futuro.

• Se aborda la interrelación con aspectos de otras disciplinas o materias, proponiendo así un aprendizaje integrador e interdisciplinar, tanto en los proyectos finales de cada unidad como en otras actividades relacionadas con dibujo técnico en las que son necesarios conocimientos matemáticos o de análisis, en las cuales se necesita el lenguaje escrito o verbal como medio de expresión u otros contenidos, como se menciona en el apartado anterior de interdisciplinaridad.

• Se proyecta que el alumnado desarrolle sus propias vivencias artísticas y emociones mediante actividades en las que, a través de la expresión artística, desarrollen la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y puedan expresar su personalidad y sentimientos para promover un crecimiento personal constante.

• Se programa que el alumnado tenga un acercamiento al trabajo artístico realizado por importantes figuras femeninas en "Una habitación propia". A través del conocimiento de su vida y obra se pretende visibilizar el arte desarrollado por mujeres, que tradicionalmente ha permanecido invisible en las diversas manifestaciones culturales de la historia del arte.

• En "Nuestro patrimonio" se plantean ejemplos concretos paradigmáticos del arte para trabajar en profundidad tanto su conocimiento, como su interpretación y aplicación en los trabajos desarrollados por los alumnos y alumnas. De esta forma se les invita a mostrar interés por el patrimonio mundial como parte de la propia cultura, para reconocer la necesidad de su protección y conservación tomando perspectiva sobre la evolución de la historia del arte y la cultura, y, con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones.

• En "Procedimientos y técnicas" se implica al alumnado en la profundización en las técnicas plásticas, visuales y audiovisuales a través de la experimentación concreta en las diversas disciplinas. De esta manera comprenderá la multiplicidad como un valor generador de riqueza, incorporando este conocimiento en la elaboración de producciones

propias. Aprenderá a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos para identificar la intención con la que fueron creados, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.

6.2 Contenidos transversales

El artículo 121 de la LOMLOE recoge que el proyecto educativo del centro “incluirá un tratamiento transversal de la educación en valores, del desarrollo sostenible, de la igualdad entre mujeres y hombres, de la igualdad de trato y no discriminación y de la prevención de la violencia contra las niñas y las mujeres, del acoso y del ciberacoso escolar, así como la cultura de paz y los derechos humanos”.

Estos elementos transversales son tratados en las materias propias del departamento a través de las actividades propuestas. En ellas el alumnado tiene la oportunidad, mediante la reflexión y análisis de obras de arte o desarrollo plástico personal, de desarrollar una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y variación de estos a lo largo de la historia, buscando un sentir respetuoso para crecer en una educación en valores acorde con nuestros días, un desarrollo sostenible, así como la igualdad entre mujeres y hombres.

Dichas actividades también plantean que generen producciones y manifestaciones artísticas con temática relacionada con la igualdad de trato y no discriminación y de la prevención de la violencia contra las niñas y las mujeres, del acoso y del ciberacoso escolar, así como la cultura de paz y los derechos humanos. De esta forma incorporan la perspectiva de género, con énfasis en el estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres, al igual que su representación en el arte.

6.3 Interdisciplinaridad

La relación y transversalidad con las distintas materias que integran el currículo se hace irremediablemente necesario para la integración de la EPVA en los distintos ámbitos académicos, culturales y sociales.

Un **currículo integrador y flexible**, permite la comprensión desde su propia epistemología, alcanzando un contexto y una aproximación a una **realidad interdisciplinar** enriquecedora y constructiva, para el alumnado.

La relación y la conexión entre las distintas materias, fomenta el aprendizaje significativo y potencia la compresión de los fenómenos en su complejidad. Se presentan a continuación, las principales relaciones con otras materias:

- **Matemáticas:** el dibujo técnico permite el uso de las “matemáticas dibujadas”, utilizando, al igual que las matemáticas, la lógica deductiva del lenguaje matemático, y emplea el mismo proceso a través del lenguaje gráfico para comprender el espacio geométrico en dos dimensiones y el tridimensional.

La organización de los planteamientos o la búsqueda y análisis de las posibles soluciones, son en esencia, similares a los de la práctica matemática. Desde el estudio y trazado gráfico geométrico de los principales polígonos, hasta la representación de funciones mediante sistemas de coordenadas, estudiando puntos singulares, pendientes y crecimiento, puntos dobles, máximos y mínimos, tangencias y asíntotas. El conocimiento de curvas, superficies y volúmenes y la relación entre ellas, para saltar de las dos dimensiones al espacio tridimensional. Aplicación concreta de la proporcionalidad

mediante el trabajo riguroso de escalas. Estudio de los sistemas de representación, para la representación y diseño de objetos en dos y tres dimensiones.

- **Lengua y literatura:** el lenguaje verbal es esencial en la Educación Plástica Visual y Audiovisual, porque supone la herramienta para realizar un análisis, estudio y reflexión crítica sobre los trabajos propios y ajenos. Tan importante es el resultado gráfico, como la planificación ordenada y sistematizada y la explicación pormenorizada de las intenciones de los trabajos y los resultados obtenidos.

Además, el lenguaje verbal y el visual, como lenguajes codificados de comunicación, comparten finalidades: expresar, comunicar y representar; presentando paralelismos entre ambos en aspectos tales como la iconicidad, simbolismo, sintaxis o narrativa. El lenguaje verbal, es el complemento necesario de información en diversos elementos complementarios al grafismo: rotulación, leyendas, publicidad, etc.

- **Ciencias Sociales, Geografía e Historia.** La relación cultural del arte a través del contexto geográfico e histórico es esencial para el entendimiento de la producción artística del ser humano desde las primeras manifestaciones en la Prehistoria hasta nuestros días.

La búsqueda de la belleza y la necesidad de expresión artística, son condiciones inherentes al ser humano. Su análisis y estudio se hacen esenciales para conocer, entender y valorar el patrimonio histórico-artístico. Desde este conocimiento, el alumnado podrá disfrutar en sus propias creaciones y será plenamente consciente del valor de la conservación como base de cultura y aprendizaje en las disciplinas artísticas.

- Tecnología: el imparable desarrollo tecnológico en el mundo de la información ha revolucionado la forma de creación de la obra artística y de cómo se comparte dicha creación, y la velocidad para compartirse.

La propia tecnología, ofrece nuevos medios para la expresión artística, siendo además de medio, el propio germen de nuevas disciplinas en el arte. El gran desarrollo tecnológico de nuestra sociedad nos lleva, además, a la reflexión a través del hecho artístico de asuntos de crucial importancia en las sociedades actuales, como puede ser la ecología, las energías renovables o el reciclaje.

Los nuevos medios de comunicación, como las redes sociales, *youtubers* o *influencers,* suponen una realidad cotidiana sobre la que es necesaria la educación, el análisis profundo y el conocimiento basado en parámetros reales y objetivos.

- Física-Química: los conocimientos científicos acerca de la luz y el color revolucionaron la trayectoria de la historia del arte a principios del siglo XX. La utilización precisa de soportes y materiales, atendiendo a sus propiedades físicas y químicas, ayudan a un control cada vez más definido de los resultados de la propia experimentación artística.

El conocimiento más profundo de la materia y nuevos materiales, la interacción con los medios acuosos, la energía, la gravedad o la luz, provocan un desarrollo más controlado y eficaz en la producción y en la conservación de las obras de arte.

- Música: el lenguaje plástico y el musical, comparten desde dos expresiones artísticas, la expresión de ritmos visuales y sonoros. Entre ambos lenguajes, hay una simbiosis

creativa reflejada en disciplinas artísticas como las artes escénicas o el cine. Ambos lenguajes se mezclan, y se dan apoyo mutuamente para explicarse el uno y al otro.

Las relaciones de las artes visuales y la música son esenciales para el análisis y el conocimiento de distintos movimientos a lo largo de la historia.

- Ciencias de la Naturaleza: las propias formas y estructuras de la naturaleza en el medio físico y en los organismos, son ejemplos clarificadores para el estudio y representación de la geometría. Los movimientos de rotación, la simetría, los giros, son fácilmente asimilables para trabajar artísticamente con ellos, a través de la propia experimentación y conocimiento de la Naturaleza.

- Educación Física: el estudio de las proporciones del cuerpo humano y sus movimientos, son esenciales para el desarrollo de las artes más vinculadas al ser humano. La arquitectura y el diseño son las disciplinas más pragmáticas de interacción y resolución de los problemas relacionados con la habitabilidad y control ergonómico y de la salud.

La expresión corporal, la danza, y las artes escénicas, se integran en el hecho artístico a través de multitud de disciplinas artísticas.

6.4 Metodología T.I.C.

- *Rincón del ordenador*: Se dispone en el centro de varias torres de ordenadores, provistas de conexión a Internet. También se dispone de un ordenador portátil del Departamento, con conexión también a internet y al cañón de proyección del aula. En el mismo, se encuentra descargado el software de la editorial: contenidos en formato digital y algunas actividades con programas específicos como Gimp, Open Office…

- *Presentaciones* de PowerPoint, Impress o Keynote con los contenidos de la unidad didáctica usados en pantalla de ordenador, con cañón o con PDI.

- Realización de vídeos sobre contenido diverso trabajado en clase por grupos: análisis de obras artísticas, análisis y construcción de redes modulares en la Alhambra.

- Trabajo con aplicaciones para creación de videojuegos SCRATCH, retoque fotográfico GIMP y cómic online.

- Las actividades de Clic, JClic, HotPotatoes o las que se van colgando en la red para aprender jugando.

- El propio Blog / Wiki de Aula o el Aula Virtual, para colgar trabajos del alumnado.

7.- Evaluación. Herramientas y criterios de calificación.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será criterial, continua, formativa, integradora, diferenciada y objetiva y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

Por tanto, la evaluación continua y global tendrá en cuenta el progreso del alumnado, con el fin de detectar las dificultades que se produzcan, determinar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias.

El carácter formativo de la evaluación propiciará la mejora constante del proceso de enseñanza y aprendizaje.

El alumnado será evaluado con criterios de plena objetividad. Para ello, su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos de manera objetiva. Para garantizar la objetividad y la transparencia en la evaluación, al comienzo de cada curso, los profesores y profesoras informarán al alumnado acerca de los criterios de evaluación de cada una de las materias, incluidas las materias pendientes de cursos anteriores, así como de los procedimientos y criterios de evaluación y calificación.

En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se tendrá en cuenta el grado de consecución de las competencias específicas de cada materia, a través de la superación de los criterios de evaluación que tiene asociados. Los criterios de evaluación se relacionan de manera directa con las competencias específicas e indicarán el grado de desarrollo de las mismas.

Se llevará a cabo la evaluación del alumnado, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de la materia.

Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como actividades prácticas, trabajos individuales o colectivos, pruebas, cuestionarios, presentaciones, exposiciones orales, realización de documentos, escalas de observación, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado. Se fomentarán los procesos de coevaluación y autoevaluación del alumnado. Los criterios de calificación estarán basados en la superación de los criterios de evaluación y, por tanto, de las competencias específicas.

Para que los criterios de evaluación puedan ser medibles, se establecen mecanismos de observación de las acciones que describen que permiten conocer el grado de desempeño de cada criterio. Para ello, se establecen, como rúbricas, unos indicadores del logro de los criterios. Los grados o indicadores de desempeño de los criterios de evaluación se ajustan a las graduaciones de insuficiente (del 1 al 4), suficiente (del 5 al 6), bien (entre el 6 y el 7), notable (entre el 7 y el 8) y sobresaliente (entre el 9 y el 10).

En cuanto a los indicadores de logro de cada uno de los criterios de evaluación se establecen unas rúbricas generales en las situaciones de aprendizaje que serán las siguientes para todos los criterios de evaluación:

RÚBRICAS				
IN (Del 1 al 4)	SU (Del 5 al 6)	BI (Del 6 al 7)	NT (Del 7 al 8)	SB (Del 9 al 10)
El alumno/a no ha conseguido desarrollar las destrezas o habilidades descritas en el criterio de evaluación o ni siquiera ha intentado desarrollarlas.	El alumno/a ha desarrollado básicamente algunas de las destrezas o habilidades descritas en el criterio de evaluación. Necesita un apoyo constante para poder llegar a este nivel básico de adquisición.	El alumno/a ha desarrollado de manera aceptable bastantes de las destrezas o habilidades descritas en el criterio de evaluación. Necesita ayuda para llevar a cabo las capacidades descritas en el criterio de evaluación.	El alumno/a ha desarrollado casi todas las destrezas o habilidades descritas en el criterio de evaluación. Necesita alguna orientación puntual para llevar a cabo las capacidades descritas en el criterio de evaluación.	El alumno/a ha desarrollado todas las destrezas o habilidades descritas en el criterio de evaluación. Es totalmente autónomo para llevar a cabo las capacidades descritas en el criterio de evaluación.

Todos los criterios de evaluación contribuyen de igual medida, al grado de desarrollo de la competencia específica correspondiente, por lo que todos ellos tendrán el mismo valor a la hora de determinar el grado de desarrollo de la misma.

8.- Tratamiento de la lectura en la ESO

Para dar cumplimiento a las Instrucciones de 21 de junio de 2023 en lo referente al tratamiento de la lectura en la ESO, los miembros del departamento seguirán las siguientes pautas cuando tengan que llevar a cabo la media hora de lectura diaria con alguno de sus grupos:

- La actividad diaria de lectura planificada no será inferior a 30 minutos y servirá para trabajar la comprensión (literal, inferencial y crítica) y la fluidez lectoras en todos los cursos de la ESO.
- Deberá promover también el intercambio de experiencias, tertulias, debates dirigidos, así como la presentación oral y escrita de trabajos individuales o en grupo del alumnado.
- A lo largo del curso los miembros del departamento crearán una colección de lecturas breves relacionadas con los contenidos de las materias propias del departamento. Se seleccionarán textos con distintos niveles de dificultad, de tal manera que se adapten a los distintos niveles del alumnado.
- Se procurará, además, el uso de diferentes tipos de textos continuos y discontinuos (multimodales), tanto de carácter literario como periodístico, divulgativo o científico, adecuados a la edad del alumnado.
- Los alumnos/as contestarán las cuestiones sobre la lectura o harán un resumen de la misma en su cuaderno o en una hoja aparte. Para ello, el profesor/a dictará las preguntas sobre la lectura o las proyectará en la pizarra. De esta forma, las fotocopias de las lecturas pueden volver a usarse en otro momento por los profesores/as del departamento y por distintos grupos del centro.

La ficha de actividades que se usará será la que viene a continuación. En ella se exponen estrategias metodológicas para los distintos momentos de lectura; puesto que antes, durante y después de la lectura, los alumnos/as usan destrezas lingüísticas y cognitivas que, junto a sus conocimientos previos, les sirven para analizar y comprender el significado del texto.

FICHA DE LECTURA COMPRESIVA	
ALUMNO/A:	
TÍTULO DEL TEXTO:	
AUTOR/A:	**FECHA:**

ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS PROPUESTAS
ANTES DE LA LECTURA (Orales y/o escritas)
1. Presentación del texto por parte del profesor
a.- ¿Qué vamos a ver ahora y por qué? b.- ¿Qué relación tiene lo que vamos a leer ahora con nuestra asignatura? c.- ¿Qué tendremos que hacer una vez que lo hayamos leído y entendido?
2. Detección de ideas previas (previsión)
a.- Mirando el título y el autor del texto, ¿de qué piensas que puede tratar? _____ _____ _____ b.- ¿Qué sabes del tema y/o del autor de este texto por el título? _____ _____ _____ c.- ¿Recuerdas haber leído o estudiado algo sobre este tema? SÍ ☐ NO ☐ d.- ¿Te parece que éste es un tema interesante? ¿Por qué? SÍ ☐ NO ☐ _____ _____

DURANTE LA LECTURA (Orales y/o escritas)
3. Fluidez: primera lectura para obtener el marco general de significado del texto
Lectura por parte del alumnado utilizando alguna estrategia: individual, lectura seguida, lectura coral, por parejas ...
4. Resolución de dudas de vocabulario (comprensión de información específica)
a.- Lee el texto una segunda vez, en silencio, y escribe las palabras o expresiones que no entiendas. _____ _____

_____

b.- Por parte del profesor/a y con el vocabulario preseleccionado:
¿Qué significa la palabra…? ¿Se parece a alguna otra que conoces? ¿Te ayuda ésta que conoces a saber, más o menos, lo que puede significar?
c.- Entre todos, con ayuda del profesor, aclarad el significado de los términos y expresiones que sean necesarios.

5. Profundización en la comprensión

Esto se puede hacer en un primer momento por parejas o pequeños grupos. Más adelante, a medida que el alumnado va cogiendo destreza, se pueden hacer individualmenre y luego ponerlo en común supervisado por el profesor/a.

5.1 Vamos a hacer una lista con las palabras más importantes del texto ordenadas de mayor a menor importancia. Puedes incluir nombres de personajes y lugares.

_____

_____

_____

5.2 A partir de las palabras del texto que has seleccionado en el apartado anterior, redacta un resumen del mismo.

RESUMEN

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

DESPUÉS DE LA LECTURA
6. Comentarios y valoración personal del texto
¿Te ha gustado el texto? ¿Por qué? _____ _____

9.- Actividades complementarias

Se pueden realizar varias actividades complementarias durante el curso, tanto dentro como fuera del centro, como por ejemplo:

Exposiciones de los trabajos de los alumnos y alumnas en el centro o fuera de él.

Exposiciones conmemorativas relacionadas con distintas celebraciones (día de la Constitución, día de Andalucía, día de la Paz, día de la mujer trabajadora, Día contra la violencia de género, Día Europeo de las Lenguas, etc.), efemérides o personajes históricos.

Realización de un mural dentro del centro a lo largo del curso.

Taller permanente de cartelería en colaboración con las actividades del Centro, a cargo del alumnado de Educación Plástica y Visual de ESO.

Organización de concursos de cualquier tipo de expresión plástica (tarjetas navideñas, carteles, dibujo, pintura, fotografía, diseño, etc.).

Visita a la Alhambra junto con el Departamento de matemáticas, para analizar la geometría de sus azulejos. Alumnado de 3º de ESO.

Viaje de ida y vuelta a Málaga para visitar el Museo Thyssen en colaboración con el Departamento de Música, para el alumnado de 2º de ESO, en Abril.

Visita al museo Picasso de Málaga.

Visita al Salón del Cómic con alumnado de ESO.

Salida a parques y edificios del PTS, cercanos al centro, para realizar dibujos y bocetos artísticos con alumnado de ESO.

Talleres /Charlas, organizadas por el Ayuntamiento de Granada (Grafitti, Publicidad...)

Visita Museo Caja Granada.

Visita taller al Museo de Bellas Artes de Granada con 3º de ESO.

10.- Indicadores de logro de la evaluación docente

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	
Indicador	Instrumento
Número de aprobados	Porcentaje de alumnado que supera la materia
Ambiente de trabajo	Número de partes de incidencias y notificaciones
Interés del alumnado en las actividades	Observación directa y entrevistas con el alumnado

11.- Desarrollo del proyecto bilingüe

Objetivos Generales de la sección Bilingüe:

Objetivo lingüístico: mejorar el aprendizaje de las lenguas extranjeras en general y en particular de la lengua inglesa, así como el dominio de la lengua materna.
Objetivo cultural: facilitar el conocimiento de otras culturas.
Objetivo socioeconómico: posibilitar una mayor movilidad del alumnado por medio de becas y actividades extraescolares mientras esté en el centro, y aumentar las posibilidades de conocimiento y trabajo a nivel mundial y europeo especialmente.

Objetivos Específicos de EPV en la sección Bilingüe:

Aprender el vocabulario básico de la materia y poner en relación la lengua extranjera y el lenguaje artístico y visual.

Metodología Bilingüe:

Dado el carácter plurilingüe y pluricultural que preconiza el Plan de Fomento del Plurilingüismo para la diversificación de la enseñanza de las lenguas y el impulso de una nueva política lingüística en nuestra Comunidad Autónoma,es conveniente utilizar varios modelos metodológicos con el fin de involucrar a la totalidad del alumnado:

- Exposición directa y prolongada a un uso auténtico de la lengua mediante la interacción cara a cara con el hablante nativo de esa lengua (auxiliar lingüístico), escucha y participación en conversaciones, escucha de documentos sonoros , visionado de documentos, lectura de documentos auténticos variados.
- Exposición directa de enunciados orales y textos escritos.
- Participación directa en tarea elaboradas.
- Estudio autodidacta o dirigido mediante el uso de materiales a distancia.
- Combinación de presentaciones, explicaciones, ejercicios de repetición y actividades de explotación en la lengua materna, reduciendo progresivamente el uso de ésta a favor de la lengua extranjera.

Granada a 6 de noviembre de 2023

Francisco Moreno Galindo
Ana María Muñoz Almazán
D. Juan José García Rivas