

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DEPARTAMENTO DE DIBUJO



E.S.O. y Bachillerato

Curso 2024/2025

IES FRANCISCO VERA

MARCO LEGISLATIVO DE ESTA PROGRAMACIÓN	3
1.COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO	4
2.PERFIL DE SALIDA Y APORTACIÓN DE LAS MATERIAS DEL DEPARTAMENTO A LAS COMPETENCIAS CLAVE	4
3.DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE MATERIAS	7
3.1. SABERES BÁSICOS	7
3.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN	16
3.3. SITUACIONES DE APRENDIZAJE (Ver ANEXO I)	24
4. EVALUACIÓN	25
4.1. CARACTERÍSTICAS, DISEÑO E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	25
4.2. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	26
4.3. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	26
5. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO	27
6. METODOLOGÍA	28
6.1. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	28
6.2. OTROS CRITERIOS METODOLÓGICOS Y RECURSOS	30
6.3. DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE	31
6.4. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES	32
7.ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	33
7.1. MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	33
7.1.1.PROGRAMAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS PARA EL ALUMNADO	33
7.2. MEDIDAS EXTRAORDINARIAS: ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO	35
8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	35
9. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EN RELACIÓN CON LOS PROCESOS DE MEJORA	36
ANEXO I	38
ANEXO II	40

MARCO LEGISLATIVO DE ESTA PROGRAMACIÓN

La programación que se presenta tiene por objeto ordenar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las materias impartidas por el departamento de Dibujo del I.E.S. Francisco Vera, de Alconchel, adaptándose a las necesidades del centro para el curso académico 2024 - 2025.

Esta programación se ha elaborado en base a la ley educativa para el presente curso recogida en el documento:

- **LOMLOE:** Ley orgánica de 3/2020 de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo.
- **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria y **Real Decreto 243/2022, de 5 de abril**, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato y que coinciden con los expresados en los **Decretos 110/2022, de 22 Agosto**, por el que se establece el currículo de Educación Secundaria de Extremadura que afectarán a los todos cursos de ESO y en el **Decreto 109/2022, de 22 Agosto**, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- **ORDEN de 9 de diciembre de 2022** por la que se regula la evaluación del alumnado en la Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- **DECRETO 228/2014**, de 14 de octubre, por el que se regula la respuesta educativa a la diversidad del alumnado en la Comunidad Autónoma de Extremadura

Las materias que imparte y están asociadas a este departamento didáctico son:

- EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL en 1º y 3º ESO.
- EXPRESIÓN ARTÍSTICA en 4º ESO.
- DIBUJO TÉCNICO I y II en Bachillerato.

1. COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO

Durante el curso 2024-2025 el departamento de dibujo del IES Francisco Vera estará compuesto por:

- Eva M^a Lemus Rojas: Jefa del Departamento
- María Mercedes Guerrero Arjona

2. PERFIL DE SALIDA Y APORTACIÓN DE LAS MATERIAS DEL DEPARTAMENTO A LAS COMPETENCIAS CLAVE

Los cambios profundos producidos en la sociedad en los últimos años requieren plantearse nuevos retos educativos para las futuras generaciones. La LOMLOE 3/2020 plantea en su preámbulo que no debemos limitarnos a un retorno a los principios de la LOE 6/2006, sino que además, es necesario adaptar nuestro sistema educativo a los retos y desafíos del S.XXI, de acuerdo con los objetivos fijados por la Unión Europea y la UNESCO para la década 2020-2030, así, los enfoques principales a tener en cuenta serán:

- Los derechos de la infancia y educación (DUDN 1989).
- La igualdad de género a través de la coeducación.
- Un enfoque transversal orientado a que todo el alumnado tenga garantías de éxito.
- Atención al desarrollo sostenible (Agenda 2030).
- Adaptación a la era digital.
- El derecho a la educación inclusiva (Convención de los derechos de las personas con discapacidad, ratificado por España en el 2008).
- Una formación integral centrada en el desarrollo de las competencias, asociados a la comunicación, a la formación artística, ciencias, la tecnología o la actividad física.

Girando en torno al los retos citados anteriormente, el RD 217/2022, de 29 de marzo, introduce El Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica. Se trata de la herramienta en la que se concretan los principios y los fines del sistema educativo español referidos a dicho periodo. El Perfil identifica y define, en conexión con los retos del siglo XXI, las competencias clave que se espera que los alumnos y alumnas hayan desarrollado al completar esta fase de su itinerario formativo.

A partir del alcance del Perfil de salida, el alumnado sabrá activar los aprendizajes adquiridos para responder a los principales desafíos a los que deberá hacer frente a lo La respuesta a estos y otros desafíos –entre los que existe una absoluta interdependencia– necesita de los conocimientos, destrezas y actitudes que subyacen a las competencias clave y son abordados en las distintas áreas, ámbitos y materias que componen el currículo.

Las competencias son un elemento fundamental del currículo a la hora de determinar los aprendizajes que se consideran imprescindibles para el alumnado, para su realización y desarrollo personal, así como para su participación activa como ciudadano en la sociedad y en el mundo laboral. Para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva en el currículo, se diseñarán actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

En primer lugar, hay que destacar las relaciones entre las distintas competencias específicas de cada una de las materias que imparte este departamento, que aparecen recogidas en el decreto (*véase el apartado “Marco legislativo de esta programación”*) y también, las que se pueden establecer entre las competencias específicas de otras materias de la etapa.

En cuanto a las relaciones con las competencias clave y sus descriptores, se incidirá muy especialmente en la **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**, pues el desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con nuestras materias, ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciendo, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación de los diversos recursos expresivos que se plantean en la materia, por lo que el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

Nuestras materias, contribuyen a desarrollar la **Competencia en comunicación lingüística (CCL) y la Competencia plurilingüe (CP)**, ya que a lo largo de los cursos, los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral y escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de las materias, a la vez que integran el lenguaje plástico y visual y técnico con otros lenguajes, especialmente a través de los medios audiovisuales, en los que la imagen y el lenguaje oral y escrito se combinan en lenguajes multimedia complejos que potencian la capacidad comunicativa.

De la misma manera, contribuyen a complementar la **Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología (STEAM)**, a través del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad a través de la geometría y la representación objetiva de las formas. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciamos además el pensamiento crítico. Se contribuirá a la adquisición de esta competencia, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Así mismo hay que destacar que la **Competencia digital (CD)** se desarrolla con estas materias a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, como medio de búsqueda y selección crítica y reflexiva de información, así como para utilizar diferentes soportes para la realización y exhibición de proyectos. También proporciona destrezas en el manejo de aplicaciones informáticas para la creación o manipulación de imágenes y audiovisuales, mostrándoles el panorama creativo más actual y el diseño de piezas industriales y entornos arquitectónicos.

Mejoran la **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CAA)**, al introducir al alumno en procesos creativos basados en la investigación y experimentación y en los que debe integrar su propia forma de expresión, todo lo cual, le permite adquirir un mayor grado de autonomía, al tener que resolver problemas de manera creativa, organizando sus actividades en función de los recursos, el tiempo y la información disponibles. Por tanto, el alumnado desarrolla la capacidad de superar los obstáculos con éxito, fomentando su motivación, la autoestima, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

Del mismo modo contribuyen a alcanzar las **Competencias ciudadana (CC)** al fomentar la creación artística personal y el trabajo en equipo, por lo que se facilita la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad, que contribuyen a la adquisición de habilidades sociales, pues en las materias se debe desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva. Además, el estudio y análisis de obras artísticas ajenas y el conocimiento de los principios básicos de su conservación, favorecen la valoración y respeto

3. DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LAS MATERIAS

3.1 SABERES BÁSICOS

A continuación, se enumeran los saberes básicos extraídos directamente de los decretos en los que se basa esta programación.

También se incluye una temporalización aproximada del desarrollo que se hará de los mismos en los diferentes cursos.

Además, en el Anexo II se incluye una tabla de relación de todos los elementos curriculares (Saberes básicos, competencias específicas, criterios de evaluación, indicadores y perfil de salida) que puede servir como pauta.

1ºESO - 3ºESO		
BLOQUE A	PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. APRECIACIÓN ESTÉTICA Y ANÁLISIS	
	A.1 Historia del arte.	A.1.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte
		A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.
	A.2 Historia de la arquitectura	A.2.1. Patrimonio arquitectónico
		A.2.2. Le geometría en la arquitectura y el urbanismo
BLOQUE B	ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA	
	B.1 Percepción y comunicación visual	B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.
		B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
	B.2 Elementos básicos del lenguaje visual	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.
		B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
	B.3 Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas	B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.
BLOQUE C	EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS	
	C.1 Técnicas artísticas	C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico plástica en dos dimensiones.
		C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

	C.2 El proceso creativo	C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
		C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.
	C.3 Geometría	C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.
		C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.
		C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.
		C.3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica y sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.
	BLOQUE D	IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL
D.1 Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos	D.1.1. El lenguaje de la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales	
	D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.	
	D.1.3. Desinformación y manipulación	
D.2 Diseño y manipulación de imágenes digitales	D.2.1. Dibujos creados por ordenador	
	D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes	
	D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador	
	D.2.4. Animaciones básicas por ordenador	
D.3 Fotografía, cómic y lenguaje cinematográfico	D.3.1. La fotografía. Origen y evolución	
	D.3.2. Elementos de una cámara y sus funciones	
	D.3.3. Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles	
	D.3.4. Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos	
	D.3.5. La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.	
	D.3.6. Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo.	
	D.3.7. Aprendizaje de convencionalismos expresivos del cómic.	
	D.3.8. La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.	
	D.3.9. Nuevos formatos digitales	
	D.3.10. Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.	
	D.3.11. Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtítulo y audiodescripción.	

TEMPORALIZACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

El alumnado tiene que alcanzar al finalizar 3º ESO los saberes básicos anteriormente mencionados, para conseguirlo, se han agrupado en diferentes unidades didácticas que se desarrollarán a lo largo del presente año escolar, teniendo en cuenta la duración de las clases y el número de periodos lectivos semanales por cada curso.

La temporalización presentada está sujeta a cambios en función de las necesidades que se vayan presentando durante el curso en los diferentes grupos de 1º ESO, 3º ESO y 1º DIVER.

1º ESO		
PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
<ul style="list-style-type: none"> -Percepción y comunicación visual. -El lenguaje y la comunicación visual y audiovisual. La imagen. - El proceso creativo - El punto. La línea. El plano. 	<ul style="list-style-type: none"> -Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte. -Técnicas básicas de expresión gráfico-plásticas. -La forma. El color. La textura. -Trazados geométricos básicos. Geometría en el arte. 	<ul style="list-style-type: none"> - La fotografía. La publicidad. El cómic. -Géneros artísticos actuales. -Factores y etapas del proceso creativos: operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

3º ESO		
PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
<ul style="list-style-type: none"> -Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas. -La retórica de las imágenes -El fotomontaje -La interrelación de las formas. -La composición artística -Las tendencias del arte contemporáneo. 	<ul style="list-style-type: none"> -El proceso creativos. -Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. -Geometría: diseño de símbolos a partir de figuras geométricas. -Introducción a los sistemas de representación. -El dibujo del cuerpo humano 	<ul style="list-style-type: none"> -La percepción del color -Las cualidades del color Aspectos comunicativos del color. -La imagen digital. -Los archivos digitales. -Las funciones de la imagen -El arte y su significado -La publicidad -El guión audiovisual. El <i>storyboard</i>. El arte y las nuevas tecnologías

4º ESO

BLOQUE A TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS

A.1. Técnicas gráfico-plásticas.	A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
	A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.
	A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
	A.1.4. Técnicas de estampación: monotypias planas. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
	A.1.5. Graffiti y pintura mural.
A.2. Escultura.	A.2.1. Técnicas básicas de modelado de volúmenes.
	A.2.2. Ensamblaje artístico.
A.3. Arte: reciclaje y toxicidad.	A.3.1. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
	A.3.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.

BLOQUE B DISEÑO Y PUBLICIDAD

B.1. Proceso creativo.	B.1.1. Boceto.
	B.1.2. Guion o proyecto.
	B.1.3. Presentación final.
	B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
B.2. Lenguaje visual.	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.
	B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual.
	B.2.3. Percepción visual.
	B.2.4. Teoría del color.
	B.2.5. Composición.
B.3. Diseño.	B.3.1. Diseño gráfico.
	B.3.2. Diseño de producto.
	B.3.3. Diseño de moda.
	B.3.4. Diseño de interiores.
	B.3.5. Escenografía.
	B.3.6. Iniciación al diseño inclusivo.
B.4. Publicidad	B.4.1. Publicidad: análisis de mensajes publicitarios. Estudio de sus elementos formales: formas, color, luz, encuadres, planos, uso de la palabra y el sonido, estudio de personajes y decorados.
	B.4.2. Publicidad y consumo responsable. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. Técnicas y recursos persuasivos. Técnicas procedentes del psicoanálisis. E. Bernays.

BLOQUE C	FOTOGRAFÍA, LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	
	C.1. Fotografía	C.1.1. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.
		C.1.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia y antotipia.
		C.1.3. Fotografía digital.
		C.1.4. Fotografía expresiva.
		C.1.5. El fotomontaje digital y tradicional.
		C.1.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.
	C.2. Imagen secuenciada, guión cinematográfico y animación	C.2.1. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guión y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La imagen secuenciada.
		C.2.2. Proyectos de videoarte.

TEMPORALIZACIÓN EXPRESIÓN ARTÍSTICA

El alumnado alcanzará los saberes básicos anteriormente mencionados al finalizar 4º ESO, para conseguirlo, se han agrupado en diferentes unidades didácticas que se desarrollarán a lo largo del presente año escolar, teniendo en cuenta la duración de las clases.

No obstante, la temporalización está sujeta a modificaciones que se puedan realizar durante el curso escolar por las características y necesidades que requieran los distintos grupos de 4º ESO y 2º DIVER.

4º ESO		
PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
-Lenguaje visual: elementos y principios básicos. -Teoría del color y composición -El proceso creativo -Técnicas gráfico-plásticas -Diseño gráfico	-Escultura: técnicas básicas de modelado de volúmenes -La publicidad: análisis de mensajes publicitarios -Diseño de producto -Arte y reciclaje	-La comunicación visual. Fotogr. -Narrativa de la imagen fija y la imagen en movimiento. -Proyectos de videoarte -Las profesiones artísticas -Técnicas de estampación y alternativas de vanguardias

1º BACHILLERATO		
BLOQUE A	FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS	
	A.1 Historia de	A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría

	la geometría	A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico.
		A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.
	A.2 Trazados en el plano	A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones
		A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz)
		A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales
	A.3 Relaciones geométricas	A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Thales.
		A.3.1.2. Equivalencia
		A.3.1.3. Semejanza
	A.4 Construcción de formas poligonales	A.4.1.1. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos cóncavos (estrellados) y convexos.
		A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos.
	A.5 Tangencias. Potencia e inversión	A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.
		A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.
	A.6 Transformaciones geométricas	
	A.7 Curvas cónicas	
BLOQUE B	GEOMETRÍA PROYECTIVA	
	B.1 Fundamentos de la geometría proyectiva	B.1.1.1 Fundamentos de la geometría proyectiva.
		B.1.1.2. Sistemas de Representación. Fundamentos.
	B.2 Sistema Diédrico	B.2.1.1. Representación de punto, recta y plano.
		B.2.1.2. Traza de rectas y planos con planos de proyección
		B.2.1.3. Relaciones de pertenencia a recta y a plano.
		B.2.1.4. Relaciones de paralelismo y perpendicularidad
		B.2.1.5. Obtención de distancias en verdadera magnitud
	B.2.1.6. Figuras contenidas en planos.	
	B.3 Sistema Axonométrico y	B.3.1.1. Sistema axonométrico. Proyecciones cilíndrica ortogonal y cilíndrica oblicua.
	Perspectiva Caballera	B.3.1.2. Perspectiva axonométrica isométrica. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.

		B.3.1.3. Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos básicos.
		B.3.1.4. Perspectiva caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, línea, plano.
		B.3.1.5. Perspectiva caballera. Proyección cilíndrica oblicua. Representación de figuras y sólidos básicos.
	B.4 Sistema de planos acotados	B.4.1.1. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.
		B.4.1.2. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
	B.5 Sistema Cónico	B.5.1.1. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema
		B.5.1.2. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas.
BLOQUE C	NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN DE PROYECTOS. GRÁFICA DE PROYECTOS	
	C.1 Escalas, normalización y acotación	C.1.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
		C.1.1.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO.
		C.1.1.3. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
		C.1.1.4. Normas básicas: elección de vistas necesarias. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.
		C.1.1.5. Acotación. Elementos y conceptos básicos.
	C.2 Formatos y planos técnicos	C.2.1.1. Formatos. Doblado de planos.
BLOQUE D	SISTEMAS CAD	
	D.1 Sistemas CAD. Representaciones 2D	D.1.1.1. Aplicaciones vectoriales 2D
	D.2 Sistemas CAD. Representaciones 3D	D.2.1.1. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.

TEMPORALIZACIÓN DIBUJO TÉCNICO I

El alumno tiene que alcanzar al finalizar 1º Bachillerato los saberes básicos anteriormente mencionados, para conseguirlo, se han agrupado en diferentes unidades didácticas que se desarrollarán a lo largo del presente año escolar, teniendo en cuenta la duración de las clases y el número de periodos lectivos semanales de la asignatura.

DIBUJO TÉCNICO I		
PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
<ul style="list-style-type: none"> - Trazados fundamentales. - Formas poligonales y escalas. - Transformaciones geométricas. - Tangencias, enlaces y curvas técnicas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemas de representación. - Sistema diédrico. (Punto y recta. Planos y sólidos. Intersecciones entre planos, recta y plano y entre sólidos. Abatimientos.) 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistema axonométrico. (Vistas y croquizado. Escalas y reducción). - Sistema cónico. - Normalización. Vistas y escalas. - Acotación.

2º BACHILLERATO		
BLOQUE A	FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS	
	A.1 Historia de la geometría	A.1.2.1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
	A.4 Construcción de formas poligonales	A.4.2.1. Triángulos y cuadriláteros. Métodos de construcción indirectos.
	A.5 Tangencias. Potencia e inversión	A.5.2.1. Potencia de un punto respecto a una circunferencia.
		A.5.2.2. Eje radical y centro radical.
		A.5.2.3. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión.
	A.6 Transformaciones geométricas	A.6.2.1. Transformaciones geométricas: homología y afinidad.
		A.6.2.2. Homología y afinidad aplicados a la resolución de problemas en los sistemas de representación.
	A.7 Curvas cónicas	A.7.2.1. Curvas cónicas: métodos de construcción avanzados.
		A.7.2.2. Rectas tangentes a curvas cónicas.
		A.7.2.3. Trazado con y sin herramientas digitales.
BLOQUE B	GEOMETRÍA PROYECTIVA	
	B.1 Fundamentos de la geometría proyectiva	B.1.2.1. Sistemas de representación. Ampliación.
	B.2 Sistema Diédrico	B.2.2.1. Abatimientos y verdaderas magnitudes.
		B.2.2.2. Giros y cambios de plano. Aplicaciones.
		B.2.2.3. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides rectos y oblicuos

	B.2 Sistema Diédrico	B.2.2.1. Abatimientos y verdaderas magnitudes.
		B.2.2.2. Giros y cambios de plano. Aplicaciones.
		B.2.2.3. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides rectos y oblicuos

		B.2.2.4. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección.
		B.2.2.5. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.
		B.2.2.6. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.
	B.3 Sistema Axonométrico y de Perspectiva Caballera	B.3.2.1. Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.
		B.3.2.2. Perspectiva caballera. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.
	B.4 Sistema de planos acotados	B.4.2.1. Resolución de problemas de cubiertas sencillas.
		B.4.2.2. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
	B.5 Sistema Cónico	B.5.2.1. Representación de sólidos y espacios arquitectónicos y urbanísticos a partir de sus vistas.
BLOQUE C	NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN DE PROYECTOS. GRÁFICA DE PROYECTOS	
	C.1 Escalas, normalización y acotación	C.1.2.1. Croquis y planos de taller.
		C.1.2.2. Perspectivas normalizadas
		C.1.2.3. Cortes, secciones y roturas.
		C.1.2.4 Acotación. Profundización.
	C.2 Formatos y planos técnicos	C.2.2.1. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.
		C.2.2.2. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de proyectos ingenieriles o arquitectónicos sencillos.
		C.2.2.3. Diseño, ecología y sostenibilidad.
BLOQUE D	SISTEMAS CAD	
	D.1 Sistemas CAD. Representaciones 2D	D.1.2.1. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.
	D.2 Sistemas CAD. Representaciones 3D	D.2.2.1. Fundamentos de diseño de piezas en 3D.
		D.2.2.2. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

TEMPORALIZACIÓN DIBUJO TÉCNICO II

El alumno tiene que alcanzar al finalizar 2º Bachillerato los saberes básicos anteriormente mencionados, para conseguirlo, se han agrupado en diferentes unidades didácticas que se desarrollarán a lo largo del presente año escolar, teniendo en cuenta la duración de las clases y el número de periodos lectivos semanales de la asignatura.

DIBUJO TÉCNICO II		
PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
<ul style="list-style-type: none"> - POLÍGONOS - APOLONIO. POTENCIA - TRANSF. GEOMÉTRICAS Inversión. Equivalencias. - HOMOLOGÍA Y AFINIDAD - CURVAS CÓNICAS 	<ul style="list-style-type: none"> -SIS. DIÉDRICO - Intersección Plano- Sólido y Recta-Sólido - Abatimientos - Desarrollo - Paralelismo -Perpendicularidad - Distancias - Ángulos - Poliedros: Tetraedro, hexaedro y Octaedro. 	<ul style="list-style-type: none"> - SIS. Axonométrico - Isométrica. Dimétrica. Trimétrica - Caballera, militar y egipcia - Vistas y Escalas. - Acotación - Croquizar. 3ª vista y acotar.

3.2 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A continuación, se especifican cuáles son las competencias específicas recogidas en el currículo y los criterios de evaluación que se relacionan con cada una de ellas.

Además, en el Anexo II se incluye una tabla de relación de todos los elementos curriculares (Saberes básicos, competencias específicas, criterios de evaluación, indicadores y perfil de salida) que puede servir como pauta.

1º ESO – 3º ESO		
Competencia específica	Criterios de evaluación	
1	Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.	Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.
		Criterio 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.
2	Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el	Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.
		Criterio 2.2. Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.

	contexto del aula.	<p>Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.</p>
		<p>Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.</p>
3	<p>Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.</p>	<p>Criterio 3.1. Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.</p> <p>Criterio 3.2. Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medio ambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.</p>
4	<p>Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.</p>	<p>Criterio 4.1. Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.</p> <p>Criterio 4.2. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.</p> <p>Criterio 4.3. Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas</p> <p>Criterio 4.4. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.</p>
5	<p>Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y</p>	<p>Criterio 5.1. Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.</p>

	<p>poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.</p>	<p>Criterio 5.2. Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.</p> <p>Criterio 5.3. Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.</p> <p>Criterio 5.4. Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.</p>
6	<p>Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.</p>	<p>Criterio 6.1. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.</p> <p>Criterio 6.2. Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.</p> <p>Criterio 6.3. Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.</p> <p>Criterio 6.4. Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.</p>
7	<p>Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.</p>	<p>Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).</p> <p>Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.</p>
8	<p>Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir</p>	<p>Criterio 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</p>

de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.

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

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

4º ESO

4º ESO	
Competencia específica	Criterios de evaluación
1	Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.
	Criterio 1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.
	Criterio 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.
	Criterio 1.3. Reconocer los puntos en común encontrados entre expresiones artísticas de diferentes épocas, sociedades y culturas, relacionándolos de forma razonada e integradora con su propia identidad cultural, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas.
2	Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.
	Criterio 2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.
	Criterio 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de los recursos.

3	<p>Valorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos desarrollando el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.</p>	<p>Criterio 3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p> <p>Criterio 3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.</p>
4	<p>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 y social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.</p>	<p>Criterio 4.1. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.</p> <p>Criterio 4.2. Crear un producto artístico, individual o grupal de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados.</p> <p>Criterio 4.3. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración positiva de los logros alcanzados.</p>

1º BACHILLERATO	
Competencia específica	Criterios de evaluación
<p>1 Representar e interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas y analizando tanto las estructuras geométricas como los elementos técnicos utilizados.</p>	<p>Criterio 1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométricos valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico y artístico.</p> <p>Criterio 1.2. Mostrar curiosidad por identificar los elementos geométricos que encontramos en nuestro entorno: en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, en la naturaleza, en diseños gráficos, artes decorativas, patrones textiles, etc.</p>

2	<p>Utilizar razonamientos y procedimientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico – matemática, aplicando fundamentos de la geometría plana y apreciando la idoneidad y practicidad de las resoluciones gráficas de operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.</p>	<p>Criterio 2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p>
		<p>Criterio 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.</p>
		<p>Criterio 2.3. Resolver gráficamente tangencias básicas y trazar curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.</p>
		<p>Criterio 2.4. Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad).</p>
3	<p>Utilizar, practicar y desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en sus proyectos, interpretando y recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.</p>	<p>Criterio 3.1. Conocer las proyecciones cilíndrica ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación.</p>
		<p>Criterio 3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.</p>
		<p>Criterio 3.3. Definir elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.</p>
		<p>Criterio 3.4. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.</p>
		<p>Criterio 3.5. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua.</p>
		<p>Criterio 3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>
4	<p>Formalizar y definir, de manera apropiada e inequívoca y en todos sus detalles, diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO, valorando asimismo la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.</p>	<p>Criterio 4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, y valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.</p>
		<p>Criterio 4.2. Elaborar la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.</p>

5	Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D, apreciando su uso en profesiones actuales y como herramientas ideales de indagación y experimentación.	Criterio 5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas asociadas.
		Criterio 5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

2º BACHILLERATO

Competencia específica	Criterios de evaluación
1	<p>Criterio 1.1. Analizar la evolución de las formas geométricas en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.</p> <p>Criterio 1.2. Identificar, comprender y reproducir los elementos geométricos que se encuentran en nuestro entorno tanto en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, como en la naturaleza, en diseños gráficos e industriales.</p>
2	Criterio 2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.
	Criterio 2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.
	Criterio 2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción a la vez que mostrando interés por la precisión.
	Criterio 2.4. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones (simetrías, homotecias, giros, homología y afinidad) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.
	Criterio 2.5. Conocer las relaciones entre las matemáticas y el dibujo. Apreciar los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos necesarios, enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje.
	Criterio 3.1. Conocer los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación apreciando la idoneidad de cada uno de ellos según el carácter de la representación gráfica que se busca.

3	recreando gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano y apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas.	Criterio 3.2. Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre la utilidad de los métodos utilizados y los resultados obtenidos.
		Criterio 3.3. Representar, aplicando los fundamentos del sistema diédrico, cuerpos geométricos y de revolución, incluyendo sus desarrollos.
		Criterio 3.4. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométrica y cónica.
		Criterio 3.5. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.
		Criterio 3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

4	Formalizar y definir, de manera apropiada e inequívoca y en todos sus detalles, diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO, valorando asimismo la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.	Criterio 4.1. Elaborar la documentación gráfica adecuada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis, vistas diédricas acotadas y planos conforme a norma.
		Criterio 4.2. Trabajar en equipo en la elaboración coordinada de toda la documentación gráfica relativa a un proyecto, incluyendo una fase última de identificación y subsanación de errores entre las partes.
5	Representar digitalmente elementos geométricos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal para virtualizar objetos y espacios en 2D y 3D, apreciando su uso en profesiones actuales y como herramientas ideales de indagación y experimentación.	Criterio 5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.
		Criterio 5.2. Recrear virtualmente figuras planas y piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos individuales y en grupo.
		Criterio 5.3. Incorporar la experimentación en el uso de las herramientas digitales como estrategia óptima para apreciar la agilidad, eficiencia y multiplicidad de opciones que estas herramientas proporcionan.
		Criterio 5.4. Debatir y argumentar en torno al enriquecimiento que las herramientas digitales aportan frente a los medios tradicionales, tanto en lo que respecta al aprendizaje de esta materia como a su aplicación en un entorno empresarial y laboral.

3.3 SITUACIONES DE APRENDIZAJE (Ver ANEXO I)

Los principios y orientaciones generales para el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje nos permiten dar respuesta al cómo enseñar y evaluar.

En las asignaturas que imparte el departamento se promueve el aprendizaje por medio de la propuesta de situaciones en el aula o fuera de ella que permitan soluciones personales o compartidas, observando el trabajo de otros, aprendiendo técnicas, usando materiales diversos, y promoviendo el respeto al trabajo y a las ideas de los demás, teniendo en cuenta los principios éticos que emanan del respeto a los derechos humanos y a la convivencia. Se constituyen en una herramienta útil para diseñar actividades y proyectos de manera creativa y cooperativa, englobando los diferentes elementos curriculares, y contribuyendo a reforzar aspectos tan importantes para el alumnado como la autoestima, la autonomía, la educación emocional, la investigación, la reflexión crítica y la responsabilidad.

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

Las situaciones de aprendizaje pueden contextualizarse también fuera del ámbito escolar y en un entorno no solo local o más cercano, sino también abierto a la posibilidad de conocer realidades más lejanas por medio de actividades extraescolares o complementarias.

4. EVALUACIÓN

4.1 CARACTERÍSTICAS, DISEÑO E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

EVALUACIÓN INICIAL

Durante los primeros días de curso se procederá a realizar una evaluación previa de los conocimientos adquiridos por cada alumno en base a los contenidos de la asignatura del curso anterior. Estas pruebas o actividades servirán para hacer una mejor planificación del curso, pues en ellas se detectarán posibles carencias o necesidades del alumnado.

Este proceso podrá durar una o varias sesiones, dependiendo del tipo de prueba o actividades que se quieran realizar para analizar el nivel de partida del alumnado. Los instrumentos que se han utilizado para tales pruebas han sido principalmente la realización de un conjunto de ejercicios y pruebas, eminentemente prácticos.

EVALUACIÓN TRIMESTRAL

Cada trimestre se procederá a evaluar de forma competencial a los alumnos en función de su rendimiento diario y atendiendo a los criterios de evaluación definidos en la LOMLOE, recogidos en esta programación.

Se usarán instrumentos de evaluación lo más diversos posibles que nos den una visión muy detallada de los logros del alumnado y de las competencias que va adquiriendo, no recurriendo sólo al valor de una única prueba, sino a la observación de la evolución del alumno gracias a las distintas herramientas de evaluación empleadas, garantizando una **evaluación continua, formativa y formadora**, según lo establecido en la ORDEN de 9 de diciembre de 2022 por la que se regula la evaluación del alumnado en la Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Extremadura.

EVALUACIÓN ORDINARIA

El resultado de esta evaluación será una nota obtenida tras la observación continua del alumnado durante todo el curso y su progresivo aprendizaje. El alumno deberá **haber conseguido una serie de competencias clave y específicas** al finalizar el curso.

La evaluación ordinaria se centrará en los procesos como en los productos y atenderá a la riqueza y complejidad del proceso de aprendizaje. Se valorarán **los saberes básicos** alcanzados empleando diversas técnicas e instrumentos de evaluación que se transformarán en calificaciones numéricas siguiendo unos criterios que se especifican a posteriori. Se basará en la búsqueda e interpretación de evidencias acerca del logro de los estudiantes respecto a una meta y que nos permite a los docentes del departamento de Dibujo identificar dónde se encuentran.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA EN BACHILLERATO

4.2 PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación se propone como individual, continua, formativa e integradora. Se busca que la evaluación sea un proceso bidireccional y enfocado a mejorar el aprendizaje.

Es fundamental que el alumno sepa que se espera de él y cuáles son los objetivos finales del proceso de aprendizaje.

4.3 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para poder realizar una evaluación del alumnado lo más completa posible usaremos una serie de instrumentos de evaluación que nos proporcionarán una visión del grado de adquisición de competencias y obtener en base a esto, una calificación final.

Todas las evidencias se registrarán en el cuaderno del profesor (que podrá ser físico o digital) y se recomienda usar el Cuaderno del profesor de Rayuela puesto que es una herramienta que también nos permite informar de una manera rápida sobre actividades, pruebas y resultados de nuestros alumnos a sus tutores legales y a los propios alumnos. También se recomienda el uso de rúbricas de carácter general y específicas sobre el rendimiento del alumno.

En cada evaluación se tendrán en cuenta los resultados obtenidos en los siguientes aspectos:

- Realización de pruebas teóricas y/o prácticas.
- Cuaderno/bloc/carpeta en papel y/o digital, a modo de repositorio de todas las actividades realizadas en clase y toma de apuntes. Para los archivos digitales, el alumno puede tomar fotografías del bloc físico y subirlas a la plataforma que el profesor le indique (Classroom, Drive...).
- Presentación de forma correcta y a tiempo de actividades en papel o a través de medios digitales,
en función del tiempo de enseñanza que estemos llevando a cabo.
- Manejo de materiales y herramientas específicas de la asignatura, tanto las manuales como las digitales.
- Correcta utilización del lenguaje técnico, artístico y escrito (esto implica especial atención en la expresión y ortografía).
- Intercambios orales en clase.
- Trabajo en equipo o colaborativo como creación de proyectos o trabajos de investigación.
- Seguimiento académico en plataformas online (Classroom, Rayuela, Escholarium).
- Comportamiento del alumno durante las clases.
- Actitud correcta y responsable.

5. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

Teniendo en cuenta los criterios de evaluación relacionados con las competencias específicas, (que todas tendrán el mismo peso en la calificación), las calificaciones obtenidas en cada una de ellas por los alumnos se expresarán en los siguientes términos: Insuficiente (0,1,2,3,4), Suficiente (5), Bien (6), Notable (7, 8) y Sobresaliente (9, 10). Será calificación positiva la igual o superior a cinco.

Para obtener estos valores se aplicarán los siguientes criterios:

APLICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN ESO	
NOTA TRIMESTRAL	Resultado de una observación continua y diaria (20 % calificación)
	<ul style="list-style-type: none"> ● Interés ● Dedicación al trabajo ● Actitud en clase (comportamiento) ● Asistencia ● Cuidado y buen uso del material propio y de la clase <p><i>Alcanzar o superar el 30 % de faltas de material al trimestre supondrá una calificación nula en este apartado. Además, podrá suponer una calificación negativa en la nota trimestral; puesto que impide la realización de las actividades en el aula. Al ser la asignatura eminentemente práctica, contar con el material necesario para la realización de las actividades es imprescindible para la adquisición de los saberes y competencias específicas del nivel educativo.</i></p>
	Nota media (80% calificación)
	<ul style="list-style-type: none"> ● Actividades diarias realizadas en clase. <p><i>No entregar las actividades o entregarlas fuera de la fecha establecida conllevará una penalización en la calificación.</i></p>
NOTA FINAL ORDINARIA	Será el resultado de la evaluación continua, formativa y formadora del alumno durante todo el curso y su progresivo aprendizaje.
Será obligatorio entregar todos los ejercicios que se realicen en el aula y conservar los trabajos (en formato físico y digital) hasta que haya finalizado el curso y se haya aprobado la materia, en previsión de posibles revisiones de calificaciones.	

APLICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN BACHILLERATO	
NOTA TRIMESTRAL	1º Bachillerato: Resultado de una observación continua y la nota media (30% calificación) 2º Bachillerato: Resultado de una observación continua y la nota media (20% calificación)

	<ul style="list-style-type: none"> ● Interés ● Actitud en clase (comportamiento) ● Asistencia ● Cuidado y buen uso del material propio y de la clase ● Intervenciones positivas en clase ● Actividades diarias en clase o en casa. <p><i>No entregar las actividades o entregarlas fuera de la fecha establecida conllevará una penalización en la calificación.</i></p>
	<p>1º Bachillerato: Nota media (70% calificación) 2º Bachillerato: Nota media (80% calificación)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ● Pruebas de diferente carácter y usando instrumentos variados que evalúen el nivel competencial adquirido por el alumno.
NOTA FINAL ORDINARIA	Será el resultado de la evaluación continua del alumno durante todo el curso y su progresivo aprendizaje.
NOTA FINAL EXTRAORDINARIA	La conseguida en la prueba extraordinaria.
Será obligatorio entregar todos los ejercicios que se realicen (en casa y en el aula) y conservar los trabajos (en formato físico y digital) hasta que haya finalizado el curso y se haya aprobado la materia, en previsión de posibles revisiones de calificaciones.	

6. METODOLOGÍA

EN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA Y BACHILLERATO

6.1 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de la ESO permite gestionar los recursos metodológicos de manera que se adecuen a la edad y madurez del alumnado, proporcionando las pautas para un aprendizaje significativo, basado en la construcción de esquemas sobre conocimientos y prácticas previas.

La consolidación de las estrategias, habilidades y conocimientos adquiridos en esta primera etapa garantiza el progreso adecuado de las competencias y logro de los objetivos de cara a los propios del segundo ciclo.

La didáctica de esta asignatura debe entenderse por tanto como una experiencia planificada y continua a lo largo de todos los cursos que abarca. Se trata de hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias..

El punto de partida puede ser la realización de una propuesta inicial por parte del

profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar

En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

De otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a sus vivencias, inquietudes y habilidades, y potencien su sentido crítico, espíritu creador; incluyendo, además de los tradicionales, recursos actuales como los asociados a las culturas urbanas, especialmente aquellas generadas en nuestra Comunidad, o los que nos proporcionan las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías.

Por último, la coordinación de proyectos de trabajo con otras áreas de conocimiento propiciará la consecución de los objetivos de la etapa, otorgando un sentido globalizador a la materia. Esta conexión con otras disciplinas favorecerá por ejemplo la redacción y análisis de textos, la ampliación de conocimientos de física y matemáticas o la profundización en los acontecimientos relevantes de la Historia.

De la aceptación de estos principios se desprende un estilo de enseñanza y de aprendizaje caracterizado por:

- La actividad del profesor /a será mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.
- Se partirá del nivel de desarrollo del alumno/a, considerando tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.
- Se estimulará en el alumno/a la capacidad de aprender a aprender.
- Se buscarán formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.
- Se fomentará el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumnado.

Las unidades didácticas deberán ir orientadas, ente todo, a que el alumno/a asimile el entorno visual y plástico en el que vive, por ello la intervención pedagógica debe dirigirse hacia una comprensión de los contenidos de los lenguajes visuales, plásticos y audiovisuales, eminentemente práctica, que permita la construcción de aprendizajes funcionales. Este principio supone dedicar el tiempo necesario a los procedimientos de expresión visual y plástica adecuados para que lleguen a asimilar los conceptos implícitos y las actitudes que queremos impulsar.

La configuración de imágenes o formas, y en general las actividades procedimentales, no son en sí mismas el objetivo básico del área, sino una de las vías de acceso a la comprensión y disfrute de la realidad visual. El cultivo de destrezas tiene sentido para conseguir representaciones y para interiorizar conceptos, por ello las actividades propuestas van dirigida a la adquisición de contenidos procedimentales relacionados con destrezas intelectuales.

El alumno debe analizar, interpretar y establecer relaciones y valoraciones críticas sobre la realidad visual y plástica, solo así podrá conformar sus propios conceptos y principios explicativos e integrar las actitudes acerca de los mismos.

Debemos partir del conocimiento de los alumnos y de su opinión, conectar con sus intereses y necesidades, haciéndoles comprender finalidades y utilidades del aprendizaje

realizado.

Se adaptarán los contenidos a la situación concreta del aula conjugando los contenidos informativos con los de tipo socio-afectivo.

El eje alrededor del cual gira el trabajo en el aula es la creatividad, manifestada en la capacidad para proponer soluciones alternativas a una misma situación, realizando trabajos que puedan ser identificados con la persona, propiciando el desarrollo de estilos personales.

El planteamiento metodológico se centra en motivar al alumno a través de la exploración y los procedimientos expresivos para facilitar la construcción de representaciones y procedimientos nuevos, haciendo uso de la investigación como estrategia básica (sobre recursos, materiales y técnicas).

Usando la representación visual como herramienta expresiva trataremos de mejorar la capacidad de observación y elaboración de imágenes del entorno como requisito previo al acto mismo de la expresión creativa. Se trata de enseñar a ver y enseñar a hacer, dotando al alumno de los recursos necesarios para ello, familiarizándose con su entorno, despertando su interés por los elementos básicos del lenguaje visual y las nuevas tecnologías y desarrollando sus capacidades creativas y de crítica.

En cuarto curso la asignatura es opcional. Los contenidos deben programarse para la adquisición de determinadas capacidades mediante determinados procedimientos, por ello deben ser de mayor complejidad que en cursos inferiores.

El alumno ya tiene madurez para realizar planteamientos teóricos de carácter abstracto y partir de conceptos globales (de lo general) para manipularlos y articularlos (a lo concreto).

La propuesta metodológica estará basada en la exposición del tema para facilitar a los alumnos/as los datos necesarios para realizar posteriormente las actividades propuestas.

6.2 OTROS CRITERIOS METODOLÓGICOS Y RECURSOS

En el proceso de enseñanza- aprendizaje juegan un papel importante tanto los criterios metodológicos, que guían la intervención educativa, como las medidas organizativas y estructurales que permiten la utilización adecuada de los recursos de los que dispone el centro.

Las líneas metodológicas que deben orientar la intervención educativa se pueden sintetizar y concretar de la siguiente forma:

- a) Se partirá del nivel de desarrollo del alumno/a, para construir a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren su rendimiento.
- b) La metodología se adaptará a las características de cada alumno y alumna, atendiendo a su diversidad, y atenderá a los diferentes ritmos de aprendizaje La organización docente deberá atender a las necesidades, aptitudes e intereses que demanden los alumnos según se vayan detectando en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- c) Debido a la situación sanitaria en la que nos encontramos actualmente, la importancia que tiene el trabajo colectivo o en grupo para esta asignatura, queda relegado a un segundo plano.
- d) Se dará prioridad a la comprensión de los contenidos frente al aprendizaje puramente mecánico o memorístico.
- e) Se propiciarán las oportunidades para que los alumnos puedan poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que puedan comprobar la utilidad de lo que han aprendido,

y sepan aplicarlo en otros contextos a su vida cotidiana.

f) La actividad educativa procurará dar una formación personalizada, fomentará la participación de los alumnos, asegurará una efectiva igualdad entre el alumnado, y promoverá la relación con el entorno.

g) Se fomentará, de acuerdo con las competencias clave, la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido; de esta forma, los alumnos analizarán su progreso respecto a sus conocimientos.

6.3 DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE

6.3.1. Actividades tipo

Las actividades que se llevarán a cabo durante el proceso de aprendizaje serán de varios tipos:

- Actividades de detección de ideas previas y motivación.
- Actividades de desarrollo de la unidad.
- Actividades de refuerzo o de recuperación.
- Actividades de ampliación.
- Actividades interdisciplinares.

6.3.2. Organización de recursos

En el proceso de enseñanza- aprendizaje se tendrán en cuenta todas aquellas medidas que organicen y utilicen de manera adecuada los recursos de que dispone el centro. Podemos destacar entre otras:

a) Determinación de materiales curriculares y recursos didácticos: en una asignatura como Educación Plástica y visual es lógico prestar especial atención a los procedimientos y a la utilización de recursos didácticos ricos y variados.

Los diferentes materiales que se han de utilizar a lo largo del curso responden a unos criterios de selección entre los que cabría destacar los siguientes:

- Concordancia entre los objetivos propuestos y aquellos enunciados en la Programación Didáctica.
- Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos.
- Secuenciación progresiva de los contenidos con una adecuada correspondencia al nivel educativo.
- Adecuación a los criterios de evaluación y al contexto educativo del centro.
- Variedad de actividades y situaciones de aprendizaje, de diferente tipología, para atender a las diferencias individuales.

- Claridad en la exposición y riqueza gráfica.
- Otros recursos que puedan facilitar la actividad educativa (material complementario en distintos soportes: documentos fotocopiables, audiovisuales, CD- -ROM con recursos didácticos, Blog, etc).

Se evaluarán y seleccionarán aquellos materiales y recursos que más se adecuen a su modelo didáctico y a la intervención educativa del centro.

Al comenzar cada unidad didáctica el alumno recibirá información sobre el tema, normalmente en soporte audiovisual.

Los materiales que se usarán serán los convencionales, pizarra, mesa de trabajo, cuchillas, tijeras, colas y pegamentos, lápices de colores, ceras blandas, etc.

Los medios audiovisuales se usarán como ayuda en la exposición del tema (Pizarra digital, ordenador). En ocasiones determinadas las clases prácticas se acompañarán de música, ya que resulta muy relajante para los alumnos.

El uso de las TIC es una prioridad tanto para las exposiciones como para la resolución de las actividades, adquiriendo una especial relevancia debido a la situación en la que vivimos, ya que ciertos procedimientos más tradicionales no se podrán utilizar hasta que dicha situación no se normalice.

En el caso de necesidades educativas especiales (deficiencias motoras, auditivas o visuales) se optará por recursos que estimulen al alumno. Estos recursos serán elegidos en colaboración con el Departamento de Orientación.

6.4 RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES

Se describen en este apartado los espacios del centro que se utilizarán para el desarrollo de la actividad docente de las asignaturas y los materiales de que están dotados que se emplearán como recursos didácticos:

- ESPACIOS:

Para impartir las clases se utilizarán los siguientes espacios:

- **Aula de referencia del grupo:** en las que se pueden usar dispositivos portátiles, previa reserva; dispone de pizarra y proyector.
- **Aula de dibujo:** se utiliza para las clases de las asignaturas que imparte este departamento siempre que haya disponibilidad pues a veces se solapan los horarios. Está especialmente preparada para la realización de prácticas, estando dotada de amplias mesas, algunas abatibles, taburetes y materiales propios del lenguaje plástico. Además hay un ordenador, un proyector y una pizarra.
- El centro dispone de otras aulas específicas (**Infolab, aulas de desdobles, biblioteca, patio...**) que en momentos puntuales se pueden usar para desarrollar tareas que impliquen llevar al alumnado a espacios diferentes.
- **Ubicaciones específicas en la población (Salidas del centro):** Con el fin de visitar diferentes emplazamientos culturales, naturales o arquitectónicos. Para la realización de diferentes prácticas al aire libre. Se informará a los alumnos y a los tutores legales previamente a través de la plataforma Rayuela de las diferentes salidas. Estas salidas del centro nunca afectarán al horario lectivo de otras materias.

- RECURSOS DIDÁCTICOS:

Se emplearán los siguientes:

- La pizarra digital, tizas, equipo de reglas.
- Libros de texto a modo de consulta y carpetas de trabajo.
- Ordenador del profesor y portátiles de alumnos.
- Pantalla y proyector.

- MATERIALES DE TRABAJO PARA LOS ALUMNOS:

Los alumnos utilizarán los siguientes materiales:

- Bloc de dibujo y/o folios blancos.
- Lápices de dibujo de diferentes durezas (2B, HB, 2H, portaminas de grosor 0,5 mm), goma de borrar, sacapuntas...
- Lápices de colores, ceras, rotuladores...
- Escuadra, cartabón, compás y regla graduada.
- Otros materiales: témperas, acuarelas, pinceles, cartulinas, materiales para la realización de collage, tijeras, pegamento...

- USO DE LAS TIC:

- Uso del aula TIC específica del centro.
- Programas y aplicaciones móviles. (Cuando vaya a ser necesario su uso se avisará previamente a los tutores legales y a los alumnos/as a través de la plataforma Rayuela).

7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

7.1 MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se favorecerá el desarrollo de la expresión personal y de la creatividad, para ello se adecuarán los objetivos, seleccionando los contenidos atendiendo a las características del alumnado y se utilizarán estrategias metodológicas que favorezcan la participación de todo el alumnado.

Se diseñarán actividades con distintos grados de dificultad, que permitan la necesaria flexibilidad de la programación y la adaptación a las distintas posibilidades y capacidades de los alumnos. Se fomentará el trabajo colaborativo entre el alumnado y las tutorías entre iguales para potenciar la unión entre alumnos y mejorar la convivencia.

7.1.1 PROGRAMAS DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS PARA EL ALUMNADO

La recuperación de la asignatura de EPVA por para el alumnado con evaluación negativa en el curso anterior, se establece una vía pensada para que el alumno supere las materias evaluadas negativamente a base de **cuadernillos de trabajos prácticos que deberán entregarse trimestralmente y tendrán un seguimiento por parte del profesor. También se recurrirá a una única prueba de conocimientos teóricos cuando el profesor/a determine.**

La vía de actuación que se propone es convocar a estos alumnos, con el fin de proponerles un plan de trabajo a desarrollar a lo largo del curso, basado en los contenidos exigibles de la asignatura suspensa que corresponda a cada uno, encomendándoles una serie de actividades y

haciendo un seguimiento para verificar la recuperación. Los alumnos tendrán una fecha tope para entregar los trabajos, de forma que los que no los hayan entregado, tendrán una oportunidad más presentándose a la convocatoria de un examen que se realizará en el mes de abril. Se recomienda la primera opción ya que será la más adecuada para recuperar los contenidos de la asignatura y conseguir completar de una forma más sencilla la formación plástica requerida para el alumno.

7.1.2 ALUMNOS CON EVALUACIONES SUSPENSAS

Los alumnos de 1º, 3º y 4º de E.S.O. que no obtengan una calificación positiva en alguna evaluación, podrán realizar podrán recuperar las evaluaciones suspensas realizando los trabajos no entregados o no terminados y repitiendo aquellos que tengan alguna corrección durante cualquier evaluación. Si los ejercicios se realizan correctamente y se entregan dentro de las fechas establecidas por el profesor/a, este considerará la evaluación recuperada. En ciertos casos se podrá recurrir a la realización de una prueba o examen para determinar la superación de la evaluación suspensa.

En Bachillerato, si se ha obtenido una calificación negativa en la evaluación, el alumno tendrá la oportunidad de intentar recuperarla durante la evaluación inmediatamente posterior a la suspensa. Se podrán realizar actividades de recuperación a lo largo de toda la evaluación, de manera voluntaria, que le facilitará el profesor si el docente determina que éste lo necesita. Deberá realizar una prueba en la fecha que se determine siempre dentro de la evaluación posterior a la que se ha suspendido. Para superar la evaluación es necesario obtener en la prueba una nota igual o superior a 5 puntos.

7.1.3 ALUMNOS QUE HAN PROMOCIONADO CON MATERIAS SUSPENSAS

En el caso de que la materia quede pendiente de años anteriores, se procederá de la siguiente manera:

- Alumnado con 1º ESO EPVA suspensa, que promocionen a 2º ESO: se facilitará la posibilidad del recuperar la materia pendiente al alumno/a que promoció a 2º ESO a través de una serie de actividades, ejercicios y dinámicas prácticas y/o teóricos, que recogen los contenidos correspondientes a los saberes básicos dados durante el curso anterior. La fecha de entrega será publicada y se hará saber al alumno/a antes de la convocatoria. Si no consigue recuperar la materia, tiene la posibilidad de cursar 3º EPVA. Tener un SUFICIENTE en 3º ESO conlleva la superación de la materia pendiente de 1º.
- Alumnado con 3º ESO EPVA suspensa que promocionen a 4º ESO: se facilitará la posibilidad del recuperar la materia pendiente al alumno/a que promoció a 2º ESO a través de una serie de actividades, ejercicios y dinámicas durante el curso escolar, antes de 3º ESO.
- En Bachillerato, por carácter general, no se podrá cursar la asignatura de Dibujo Técnico II, sin haber cursado Dibujo Técnico I. En los casos excepcionales de aquellos/as alumnos que lo hagan, tendrán una prueba teórica después de la 1º evaluación para aprobar la materia. De no ser así, también se podrá aprobar la materia sacando un SUFICIENTE en Dibujo Técnico II.

7.2 MEDIDAS EXTRAORDINARIAS: ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO

Se realizarán adaptaciones y ajustes curriculares para aquellos alumnos con necesidades especiales de apoyo educativo (ACNEE, altas capacidades, incorporación tardía, compensatoria...) en las que se favorecerá el desarrollo de la expresión personal y de la creatividad, para ello se adecuarán los objetivos, seleccionando los contenidos atendiendo a las características del alumnado y se utilizarán estrategias metodológicas que favorezcan la participación de todo el alumnado.

Una vez estudiado cada caso con el Departamento de Orientación, analizados los informes y realizadas las pruebas necesarias, se realizarán dichas adaptaciones o ajustes según las necesidades detectadas, teniendo en cuenta estos aspectos:

ACIs	<ul style="list-style-type: none">● Qué es capaz de hacer el alumno al inicio (nivel curricular)● Propuesta de objetivos a conseguir● Diseño de contenidos y criterios de evaluación específicos● Temporalización● Metodología empleada y materiales didácticos● Criterios de corrección y calificación adaptados
Ajustes curriculares	<ul style="list-style-type: none">● Qué es capaz de hacer el alumno al inicio (nivel curricular)● Adaptaciones de los contenidos y criterios de evaluación sin eliminarlos● Temporalización● Metodología empleada y materiales didácticos

Se diseñarán actividades con distintos grados de dificultad, que permitan la necesaria flexibilidad de la programación y la adaptación a las distintas posibilidades y capacidades de los alumnos. Serán actividades específicas para los alumnos ACNEAR en base a las características de cada uno, su nivel curricular, así como la adaptación o ajuste que se vaya a llevar a cabo.

Los criterios de calificación no se aplicarán del mismo modo para los alumnos ACNEAE. Se diseñarán unos criterios para cada uno de ellos, adecuados a sus características individuales, en los que no solo se valorará la consecución de los objetivos propuestos, así como el desarrollo de los contenidos, sino también el avance del propio alumno dentro de sus posibilidades y la actitud ante el trabajo y el propio esfuerzo personal.

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Para el presente curso 2024/2025, el Departamento de Dibujo plantea varias actividades complementarias y extraescolares destinadas a enriquecer la visión de nuestros alumnos sobre la asignatura y los temas que plantea, así como abordar algunos contenidos desde otra perspectiva diferente de la habitual en el aula.

- Salidas al entorno del centro para la puesta en práctica de contenidos de la materia dados durante el curso: Geometría, Dibujo Artístico, fotografía, etc.
- Exposiciones de trabajos en pasillos y aulas.
- Participación en celebraciones pedagógicas como el Día del centro, Día del Libro, Día de la Salud, etc.

- Visita con 1º ESO al MEIAC Badajoz
- Visita con 3º/4º ESO al Museo Romano de Mérida, Teatro y Anfiteatro
- Visita con 1º/3º ESO a la Fundación José Gordillo (Fuente del Maestre)

El departamento de Dibujo colaborará activamente en varios de los **grupos de trabajo** que se desarrollan en el centro, así como en proyectos dentro del ámbito INNOVATED, Cultura emprendedora, etc. que fomentan el uso de las nuevas tecnologías y de metodologías activas y colaborativas. En el cuadro adjunto se detallan los proyectos:

Red de Inteligencia Emocional y Salud Mental	REBEX
Red de Cooperación y Desarrollo Sostenible	Red de Inteligencia Emocional y Salud Mental
Red Extremeña de Escuelas Emprendedoras.	Red de Cooperación y Desarrollo Sostenible
Red de centros promotores de actividad físico-deportiva y salud.	Foros Nativos Digitales

9. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y MODIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EN RELACIÓN CON LOS PROCESOS DE MEJORA

Para poder evaluar las programaciones didácticas a final de curso, se plantea una tabla diseñada para recoger en base a una serie de ítems el grado de cumplimiento y adecuación de la programación.

PROGRAMACIÓN		
Indicadores de logro	Puntuación del 1 al 10	Observaciones
Los objetivos didácticos se han formulado en función de los estándares de aprendizaje evaluables que concretan los criterios de evaluación.		
La selección y temporalización de contenidos y actividades ha sido ajustada.		
La programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses de los alumnos lo más posible.		
Los criterios de evaluación y calificación han sido claros y conocidos de los alumnos, y han permitido hacer un seguimiento del progreso de los alumnos.		
La programación se ha realizado en coordinación con el resto del profesorado.		
DESARROLLO		
Indicadores de logro	Puntuación del 1 al 10	Observaciones

Antes de iniciar la resolución de una serie de ejercicios y problemas, se ha hecho una introducción sobre el tema para motivar a los alumnos y saber sus conocimientos previos.		
Antes de iniciar la resolución de una serie de ejercicios y problemas, se ha expuesto y justificado el plan de trabajo (importancia, utilidad, etc.), y han sido informados sobre los criterios de evaluación.		
Se ha ofrecido a los alumnos un guión del tema, para que siempre estén orientados en el proceso de aprendizaje.		
Los ejercicios y problemas propuestos han sido variados en su tipología, y han favorecido la adquisición de las competencias clave.		
La distribución del tiempo en el aula es adecuada.		
Se han utilizado recursos variados (audiovisuales, informáticos, etc.).		
Se han facilitado estrategias para comprobar que los alumnos entienden y que, en su caso, sepan pedir aclaraciones.		
Las actividades grupales han sido suficientes y significativas.		
El ambiente de la clase ha sido adecuado y productivo.		
Se ha proporcionado al alumno información sobre su progreso.		
Ha habido coordinación con otros profesores del grupo.		
EVALUACIÓN		
Indicadores de logro	Puntuación del 1 al 10	Observaciones
Se ha realizado una evaluación inicial para ajustar la programación a la situación real de aprendizaje.		
Se han utilizado de manera sistemática distintos procedimientos e instrumentos de evaluación, que han permitido evaluar contenidos, procedimientos y actitudes.		
Los alumnos han contado con herramientas de autocorrección, autoevaluación y coevaluación.		
Se han proporcionado actividades y procedimientos para recuperar el área en la evaluación final ordinaria a los alumnos con esta pendiente del curso anterior.		
Los criterios de calificación propuestos han sido ajustados y rigurosos.		

ANEXO I

Se incluyen 2 situaciones de aprendizaje diseñadas para 1º de ESO y 3º de ESO, como ejemplo de cómo se van a desarrollar e impartir los distintos contenidos durante el curso

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1º ESO / 2º trimestre · Percepción visual de las formas.

6. LA PERCEPCIÓN VISUAL DE LAS FORMAS: Mis objetos más queridos	
2 SESIONES	ACTIVIDAD INDIVIDUAL
MATERIAL	Cámara de fotos o del teléfono móvil.
DESCRIPCIÓN: Muestra tu mundo interior a través de objetos personales.	

<ul style="list-style-type: none">• Reúne los objetos personales que más te gustan y haz una composición artística utilizando por lo menos tres leyes de la Gestalt• Toma una fotografía de la composición resultante, preséntala en el aula y explica su significado y las leyes de la Gestalt que has utilizado. <p>Para terminar, reunid las fotografías de todas las composiciones y usadla como imagen de perfil para representar a vuestra clase en la web del centro.</p>		
AT. DIVERSIDAD	RITMO AVANZADO: Realiza otras 2 composiciones artísticas más utilizando otras 2 leyes de la Gestalt que no hayas utilizado.	RITMO LENTO: Realiza una composición con utensilios de cocina utilizando 2 leyes de la Gestalt.

OBSERVACIONES /PROPUESTAS DE MEJORA:

9. EL ARTE Y LOS SÍMBOLOS: Simbolicemos		
2 SESIONES	ACTIVIDAD INDIVIDUAL	
MATERIAL	GIMP, revistas, tijeras, pegamento.	
<p>DESCRIPCIÓN:</p> <p>Crea una imagen que transmita un significado simbólico. Hazlo a partir de dos imágenes que no guarden ninguna relación aparente.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja con GIMP y usa alguna de las estrategias del arte actual para dotarla de significado simbólico. Explica la imagen que has creado y el significado simbólico que quiere transmitir. 		
AT. DIVERSIDA D	<p>RITMO AVANZADO: Crea un símbolo en Inkscape que signifique Stop Violencia de Género. Previamente realiza distintos bocetos para analizar todos aquellos elementos que pudieran aportar dichos significados</p>	<p>RITMO LENTO: Crea un símbolo basándote en uno ya existente. Transfórmalo en uno nuevo cambiando alguno de sus elementos para que adopte otro significado.</p>
<p>OBSERVACIONES /PROPUESTAS DE MEJORA:</p>		

ANEXO II

Saberes básicos-competencias específicas-descriptores del perfil de salida para 1º y 3º de la ESO

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

Saberes básicos	Indicadores	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	Descriptores del perfil de salida (Competencias clave)
Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.	16. Crea mensajes utilizando la comunicación audiovisual y experimenta con los instrumentos y las técnicas adecuadas.	5.4	CCL2, CD1, CPSA A3, CC1, CCEC 3
Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género	8. Reconoce los diferentes cánones de belleza a lo largo de la historia y sus valores y contravalores.	1.1	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1
	6. Reconoce las diferentes tendencias y manifestaciones artísticas propias del arte contemporáneo.	3.2	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA 4, CC1, CC3, CCEC2
Patrimonio arquitectónico	11. Observa y reconoce las formas geométricas en diferentes manifestaciones culturales artísticas.	4.2	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3.
La geometría en la arquitectura y el urbanismo.	11. Observa y reconoce las formas geométricas en diferentes manifestaciones culturales artísticas.	4.2	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3.

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

Saberes básicos	Indicadores	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.	5. Utiliza los recursos de lenguaje visual como medio de comunicación.	5.1	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
	12. Realiza propuestas artísticas individuales y colectivas.	4.4	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
	17. Analiza y crea imágenes identificando su función comunicativa, sus aspectos formales y sus significados.	5.4	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3
	14. Identifica y utiliza el color a partir de todas las cualidades, sensaciones cromáticas y sus aspectos comunicativos.	5.1	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
	9. Aplica los principales elementos de la geometría plana y los trazados geométricos básicos.	2.4	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2
Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.	1. Utiliza recursos técnicos de representación visual.	4.3	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
	14. Identifica y utiliza el color a partir de todas las cualidades, sensaciones cromáticas y sus aspectos comunicativos.	5.1	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	4. Identifica los elementos que intervienen en el proceso de percepción desarrollando el hábito de percibir de manera reflexiva.	4.1	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2
La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio	2. Es capaz de representar gráficamente el cuerpo humano y sus partes de manera proporcionada.	5.4	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3
Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.	1. Utiliza recursos técnicos de representación visual.	4.3	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4

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

Saberes básicos	Indicadores	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones	14: Identifica y utiliza el color a partir de todas sus cualidades, sensaciones cromáticas y sus aspectos comunicativos	51	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
	13. Utiliza las técnicas y los soportes adecuados para diseñar propuestas creativas.	4.3	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	14. Identifica y utiliza el color a partir de todas sus cualidades, sensaciones cromáticas y sus aspectos comunicativos	5.1	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
	13. Utiliza las técnicas y los soportes adecuados para diseñar propuestas creativas.	4.3	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
	1. Utiliza recursos técnicos de representación visual.	4.3	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	7. Realiza un proyecto siguiendo las diferentes fases de desarrollo según criterios preestablecidos.	8.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso	13. Utiliza las técnicas y los soportes adecuados para diseñar propuestas creativas.	4.3	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.	9. Aplica los principales elementos de la geometría plana y los trazados geométricos básicos.	2.4	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2
	9a. Utiliza con destreza los instrumentos propios del dibujo técnico.	6.4	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4, CPSAA3
	9b. Redes modulares.	6.2	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4, CPSAA3
Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.	9. Aplica los principales elementos de la geometría plana y los trazados geométricos básicos.	2.4	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2
Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza	9. Aplica los principales elementos de la geometría plana y los trazados geométricos básicos.	2.4	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2
	9a. Utiliza con destreza los instrumentos propios del dibujo técnico.	6.4	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4, CPSAA3

Introducción a los sistemas de representación: axonometría , caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos	10 Utiliza los fundamentos y la operatividad básica de los diferentes sistemas técnicos de representación.	8.3	CCL2, CCL3, STEM3, CD1,CD5,CC1,CC3,CC EC4, CPSAA3
--	--	-----	---

BLOQUE D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

Saberes básicos	Indicadores	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.	15. Crea imágenes a partir de las nuevas tecnologías digitales experimentando con sus formatos y sus posibilidades artísticas.	8.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.	3. Describe los elementos formales del lenguaje visual en el análisis de las producciones artísticas.	2.1	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3
	3a. Distingue los valores y contravalores existentes en la publicidad	1.2	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.
	16a. Analiza imágenes según un significado temático o simbólico concreto.	2.2	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3
Desinformación y manipulación.	3a. Distingue los valores y contravalores existentes en la publicidad	1.2	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.
Dibujos creados por ordenador.	15. Crea imágenes a partir de las nuevas tecnologías digitales experimentando con sus formatos y sus posibilidades artísticas.	8.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
Iniciación a programas de edición de imágenes	15. Crea imágenes a partir de las nuevas tecnologías digitales experimentando con sus formatos y sus posibilidades artísticas.	8.1	CCL2, CCL3, STEM3, CD1,CD5,CC1,CC3,CCEC4
Diseño gráfico asistido por ordenador.	16. Crea mensajes utilizando la comunicación audiovisual y experimenta con los instrumentos y las técnicas adecuadas.	5.4	CCL2,CD1,CPSAA3,CC1,CCEC3
Animaciones básicas por ordenador	16. Crea mensajes utilizando la comunicación audiovisual y experimenta con los instrumentos.	5.4	CCL2,CD1,CPSAA3,CC1,CCEC3

La fotografía. Origen y evolución.	1r curso		
Elementos de una cámara y sus funciones.	1r curso		

Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.	1. Utiliza recursos técnicos de representación visual.	4.3	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos	1. Utiliza recursos técnicos de representación visual.	4.3	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.	1r curso		
Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo	1r curso		
Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic	1r curso	5.4	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3
La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.	16. Crea mensajes utilizando la comunicación audiovisual y experimenta con los instrumentos y las técnicas adecuadas.	5.4	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
Nuevos formatos digitales	15. Crea imágenes a partir de las nuevas tecnologías digitales experimentando con sus formatos y sus posibilidades artísticas.	8.1	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3
Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.	16. Crea mensajes utilizando la comunicación audiovisual y experimenta con los instrumentos y las técnicas adecuadas.	5.4	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3
Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtítulo y audiodescripción	16. Crea mensajes utilizando la comunicación audiovisual y experimenta con los instrumentos y las técnicas adecuadas.	5.4	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3
Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.	15. Crea imágenes a partir de las nuevas tecnologías digitales experimentando con sus formatos y sus posibilidades artísticas.	8.1	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4

Saberes básicos-competencias específicas-descriptores del perfil de salida para 4º de la ESO / Expresión Artística

BLOQUE A. Técnicas gráfico-plásticas.

Saberes básicos	Indicadores	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	Descriptores del perfil de salida (Competencias clave)
A.1. Técnicas gráfico-plásticas.			
A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	1. Utiliza el dibujo como herramienta de representación visual.	2.2	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	5. Lee imágenes a partir de los elementos visuales y compositivos que las conforman.	1.1	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
A.1.2. Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.	2. Experimenta con las diferentes técnicas gráfico-plásticas bidimensionales y tridimensionales de expresión artística.	2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
	11. Aplica las propiedades de la geometría plana para diseñar formas u objetos.	4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	8. Utiliza los diferentes sistemas de representación técnicos para diseñar objetos.	4.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.	2. Experimenta con las diferentes técnicas gráfico-plásticas bidimensionales y tridimensionales de expresión artística.	2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
	3. Experimenta con las técnicas digitales de expresión artística.	1.2	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
A.1.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.	2. Experimenta con las diferentes técnicas gráfico-plásticas bidimensionales y tridimensionales de expresión artística.	2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
A.1.5. Grafiti y pintura mural.	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
A.2. Escultura.			
A.2.1. Técnicas básicas de modelado de volúmenes.	8. Utiliza los diferentes sistemas de representación técnicos para diseñar objetos.	4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
A.2.2. Ensamblaje artístico.	8. Utiliza los diferentes sistemas de representación técnicos para diseñar objetos.	4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
A.3. Arte: reciclaje y toxicidad.			

A.3.1.El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.	5. Lee imágenes a partir de los elementos visuales y compositivos que las conforman.	1.1	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
A.3.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	2. Experimenta con las diferentes técnicas gráfico-plásticas bidimensionales y tridimensionales de expresión artística.	2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4

BLOQUE B. Diseño y publicidad

Saberes básicos	Indicadores	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
B.1. Proceso creativo.			
B.1.1. Boceto.	12. Sigue las diferentes fases del proceso creativo para realizar producciones artísticas.	4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	7. Explora las diferentes posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual.	3.1	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
B.1.2. Guion o proyecto.	12. Sigue las diferentes fases del proceso creativo para realizar producciones artísticas.	4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	7. Explora las diferentes posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual.	3.1	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
B.1.3. Presentación final.	12. Sigue las diferentes fases del proceso creativo para realizar producciones artísticas.	4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	7. Explora las diferentes posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual.	3.1	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	12. Sigue las diferentes fases del proceso creativo para realizar producciones artísticas.	4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	7. Explora las diferentes posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual.	3.1	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
B.2. Lenguaje visual.	7. Explora las diferentes posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual.	3.1	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.	3. Experimenta con las técnicas digitales de expresión artística.	1.2	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual.	3. Experimenta con las técnicas digitales de expresión artística.	1.2	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	5. Lee imágenes a partir de los elementos visuales y compositivos que las conforman.	1.1	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
B.2.4. Teoría del color.	3. Experimenta con las técnicas digitales de expresión artística.	1.2	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	5. Lee imágenes a partir de los elementos visuales y compositivos que las conforman.	1.1	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
B.2.5. Composición.	3. Experimenta con las técnicas digitales de expresión artística.	1.2	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	5. Lee imágenes a partir de los elementos visuales y compositivos que las conforman.	1.1	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
B.3. Diseño.			
B.3.1. Diseño gráfico.	11. Aplica las propiedades de la geometría plana para diseñar formas u objetos.	4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	9. Realiza propuestas artísticas sobre situaciones reales para conocer los diferentes campos profesionales de las artes visuales.	4.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
B.3.2. Diseño de producto.	11. Aplica las propiedades de la geometría plana para diseñar formas u objetos.	4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	9. Realiza propuestas artísticas sobre situaciones reales para conocer los diferentes campos profesionales de las artes visuales.	4.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	8. Utiliza los diferentes sistemas de representación técnicos para diseñar objetos.	4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
B.3.3. Diseño de moda.	11. Aplica las propiedades de la geometría plana para diseñar formas u objetos.	4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	9. Realiza propuestas artísticas sobre situaciones reales para conocer los diferentes campos profesionales de las artes visuales.	4.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

	8. Utiliza los diferentes sistemas de representación técnicos para diseñar objetos.	4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
B.3.4. Diseño de interiores.	11. Aplica las propiedades de la geometría plana para diseñar formas u objetos.	4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	9. Realiza propuestas artísticas sobre situaciones reales para conocer los diferentes campos profesionales de las artes visuales.	4.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	8. Utiliza los diferentes sistemas de representación técnicos para diseñar objetos.	4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
B.3.5. Escenografía.	11. Aplica las propiedades de la geometría plana para diseñar formas u objetos.	4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	9. Realiza propuestas artísticas sobre situaciones reales para conocer los diferentes campos profesionales de las artes visuales.	4.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	8. Utiliza los diferentes sistemas de representación técnicos para diseñar objetos.	4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
B.3.6. Iniciación al diseño inclusivo.	11. Aplica las propiedades de la geometría plana para diseñar formas u objetos.	4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	9. Realiza propuestas artísticas sobre situaciones reales para conocer los diferentes campos profesionales de las artes visuales.	4.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	8. Utiliza los diferentes sistemas de representación técnicos para diseñar objetos.	4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
B.4. Publicidad.			
B.4.1. Publicidad: análisis de mensajes publicitarios. Estudio de sus elementos formales: formas, color, luz, encuadres, planos, uso de la palabra y el sonido, estudio de personajes y decorados.	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	9. Realiza propuestas artísticas sobre situaciones reales para conocer los diferentes campos profesionales de las artes visuales.	4.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	12. Sigue las diferentes fases del proceso creativo para realizar producciones artísticas.	4.2	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
B.4.2. Publicidad y consumo responsable. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. Técnicas y recursos persuasivos. Técnicas procedentes del psicoanálisis. Edward Bernays.	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	9. Realiza propuestas artísticas sobre situaciones reales para conocer los diferentes campos profesionales de las artes visuales.	4.3	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

	12. Sigue las diferentes fases del proceso creativo para realizar producciones artísticas.	4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
--	--	-----	--

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

Saberes básicos	Indicadores	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
C.1. Fotografía.			
C.1.1. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.	10. Experimenta con las diferentes técnicas fotográficas.	2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	6. Realiza producciones artísticas utilizando las diferentes técnicas audiovisuales.	3.2	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
FC1.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.	10. Experimenta con las diferentes técnicas fotográficas.	2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
C1.3. Fotografía digital.	10. Experimenta con las diferentes técnicas fotográficas.	2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
	3. Experimenta con las técnicas digitales de expresión artística.	1.2	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
C.1.4. Fotografía expresiva.	10. Experimenta con las diferentes técnicas fotográficas.	2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
	3. Experimenta con las técnicas digitales de expresión artística.	1.2	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
C.1.5. El fotomontaje digital y tradicional.	10. Experimenta con las diferentes técnicas fotográficas.	2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
	3. Experimenta con las técnicas digitales de expresión artística.	1.2	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
C.1.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	10. Experimenta con las diferentes técnicas fotográficas.	2.1	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4
C.2. Imagen secuenciada, guion cinematográfico y animación.			

C.2.1. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guión y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La Imagen secuenciada.	4. Crea imágenes a partir de los principios básicos del lenguaje visual.	4.1	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4
	6. Realiza producciones artísticas utilizando las diferentes técnicas audiovisuales.	3.2	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
	7. Explora las diferentes posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual.	3.1	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
	3. Experimenta con las técnicas digitales de expresión artística.	1.2	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2
C2.2. Proyectos de videoarte.	13. Aplica los preceptos del videoarte para realizar propuestas artísticas personales.	3.1	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
	7. Explora las diferentes posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual.	3.1	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4