

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA  
DEPARTAMENTO DE DIBUJO  
CURSO 2025-2026  
LOMLOE

## **ÍNDICE**

### **I. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL**

1. Introducción: conceptualización y características de la materia (pág.3)
2. Diseño de la evaluación inicial (pág.5)
3. Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales (pág.5)
4. Criterios de evaluación e indicadores de logro (pág.9)
  - 1º ESO (pág.10)
  - 3º ESO (pág.18)

### **II. EXPRESIÓN ARTÍSTICA**

1. Introducción: conceptualización y características de la materia (pág.28)
2. Diseño de la evaluación inicial (pág.30)
3. Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales (pág.30)
4. Criterios de evaluación e indicadores de logro (pág.33)

#### **i. Contenidos de carácter transversal que se trabajarán en la materia Educación plástica visual y audiovisual y en expresión artística (pág.39)**

#### **ii. Metodología didáctica (pág.40)**

#### **iii. Concreción de los proyectos significativos (pág.42)**

- 1ºESO (pág.43)
- 3ºESO (pág.47)
- 4ºESO (pág.51)

### **III. DIBUJO TÉCNICO**

1. Introducción: conceptualización y características de la materia (pág.54)
2. Competencias específicas y vinculaciones con los descriptores operativos: mapa de relaciones competenciales (pág.56)
3. Criterios de evaluación e indicadores de logro (pág.59)
  - 1ºBach (pág.59)
  - 2º Bach (pág.67)

#### **i. Contenidos de carácter transversal que se trabajarán en la materia Dibujo Técnico (pág.74)**

#### **ii. Metodología didáctica (pág.75)**

### **IV. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR (pág.77)**

### **V. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA EPVA I DIBUJO TÉCNICO (pág.77)**

### **VI. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES (pág.79)**

### **VII. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO (pág.79)**

### **VIII. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO (pág.83)**

### **IX. SECUENCIA DE LAS UNIDADES TEMPORALES DE LA PROGRAMACIÓN (pág.86)**

### **X Y XI. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DE AULA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE. PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA (pág.92)**

### **XII. NORMATIVA (pág.93)**

## **I. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL**

### **1. INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA**

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas que favorecen la comprensión de la realidad que les rodea, fomentando el desarrollo de habilidades de pensamiento como la indagación, observación, imaginación y la interrelación creativa de ideas que se materializan en la representación de formas, actos y producciones artísticas. Al mismo tiempo, el avance tecnológico ha contribuido a enriquecer esta disciplina, articulando una formación integral que permita la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para producir nuevas creaciones, potenciando la capacidad de comprensión y manipulación creativa de imágenes y el desarrollo de un juicio crítico que permita el análisis de las imágenes habituales del entorno cotidiano.

La expresión personal se refuerza con las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favoreciendo la educación en el respeto y la capacidad de valorar y disfrutar las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural, en este sentido es fundamental recurrir al patrimonio de Castilla y León en toda su variedad de manifestaciones artísticas, como referente en la aplicación de conocimientos, en el disfrute estético y en la conservación de valores culturales. La formación en esta materia pretende aumentar la adquisición de competencias necesarias, técnicas y profesionales para poder acceder a diferentes actividades profesionales. Las competencias clave de la recomendación europea se han vinculado a los principales retos y desafíos globales del siglo XXI, recogidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030. Esta materia pretende dar continuidad a la formación que el alumnado ha recibido en la etapa de educación primaria en el área de Educación Artística, partiendo de la experimentación, la expresión y la producción.

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

Desarrolla la creatividad y fomenta mediante el trabajo en equipo, actitudes de tolerancia, cooperación y solidaridad entre las personas y grupos. A través del conocimiento de diversas manifestaciones culturales se fomentan actitudes de respeto por la igualdad de derechos, y de rechazo a los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

La formación en las artes plásticas fomenta el conocimiento histórico y cultural como desarrollo y fomento de la facultad de valorar, de entender, de analizar, de interpretar y de gozar. La llegada de medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, por este motivo desde la materia se desarrollan las competencias tecnológicas básicas facilitando la indispensable alfabetización del alumnado en este campo. Igualmente, utilizar el lenguaje plástico proporcionará al alumnado las herramientas necesarias para representar emociones y sentimientos, así como vivencias e ideas, contribuyendo a mejorar la comunicación y a valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con el consumo y el impacto del ser humano en el medio ambiente, para adoptar actitudes responsables. Por último, destacar que, a través del acercamiento a producciones plásticas, visuales y audiovisuales como patrimonio cultural y artístico, así como la utilización del lenguaje visual como forma de comunicación, la indagación el proceso creativo se contribuye a apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

## **Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave**

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

### Competencia en comunicación lingüística

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

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

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

### Competencia digital

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

### Competencia personal, social y aprender a aprender

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

### Competencia ciudadana

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

### Competencia emprendedora

Esta materia ayuda a la adquisición de esta competencia, en la medida en que todos los procesos de creación artística suponen convertir una idea en una obra. Para el desarrollo de la competencia es necesario potenciar en el alumnado las capacidades de análisis, planificación, organización, resolución de problemas, evaluación y autoevaluación.

### Competencia en conciencia y expresión culturales

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

## **2. DISEÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL**

Durante las primeras semanas del curso académico y, según lo indicado en el calendario de inicio de curso, se llevará a cabo la evaluación inicial en aquellos niveles en los que se considere preceptivo con el fin de poder realizar un diagnóstico adecuado del nivel general del grupo así como del nivel particular de cada alumno. En citadas pruebas, que se enmarcarán no solamente en el uso de la prueba escrita, se contemplarán, además, otros instrumentos de evaluación tales como la observación directa en el aula, el grado de participación de los alumnos y pruebas orales mediante tests/concursos a modo de juego implementando así la gamificación en el aula. Todo esto permitirá al alumnado sentirse menos observado, reduciendo los niveles de estrés que tradicionalmente provocan algunos tipos de pruebas y permitirán al profesor de la materia hacer uso de los diferentes tipos de agentes evaluadores (heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación) con el fin de obtener un diagnóstico más realista dado el escaso tiempo del que se suele disponer para abordar este punto de la programación. Se utilizarán todas las sesiones hasta la fecha de la reunión de la evaluación inicial dado que esta observación debe llevarse a cabo desde el momento en el que los alumnos entran en el aula.

## **3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS: MAPA DE REALCIONES COMPETENCIALES.**

### **Competencias específicas de la materia**

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

En el caso de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, las competencias específicas se organizan en ocho ejes que se relacionan entre sí.

La primera competencia les proporcionará los conocimientos necesarios para identificar y situar en el tiempo las propuestas artísticas, analizarlas con criterios plásticos y vocabulario específico, teniendo en cuenta los elementos formales de la imagen visual y audiovisual, los tipos de imágenes, las intencionalidades comunicativas de las imágenes o los tipos de producciones artísticas.

La segunda y tercera competencia permitirán al alumnado analizar y explicar las diferentes producciones plásticas de forma respetuosa, tanto de manera individual como colectiva, teniendo en cuenta el progreso de estas desde la intención hasta la realización.

Las competencias cuarta y quinta desarrollan destrezas para utilizar materiales y útiles propios de la plástica en función de su intencionalidad expresando sus emociones y sentimientos y desarrollando su capacidad de comunicación, reflexión y crítica.

La competencia sexta integrará en el alumnado la capacidad de enriquecerse de las referencias culturales y artísticas de su propio entorno aplicándolas a sus propias creaciones.

La competencia séptima comprende la aplicación de distintas técnicas y recursos integrando diversas tecnologías para la realización de un proceso artístico y por último en la competencia octava el alumnado producirá obras artísticas individual o colectivamente fomentando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales, teniendo en cuenta las intenciones y el público al que van dirigidas.

### Competencias Específicas

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano,

mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas a lo largo de la historia. A través de las diferentes artes, el ser humano se define a sí mismo, aportando sus valores y convicciones, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación, bien sea por rechazo, con todos los matices entre estas dos posiciones. Una mirada sobre el arte que desvele la multiplicidad de puntos de vista y la variación de los mismos a lo largo de la historia ayuda al alumnado en la adquisición de un sentir respetuoso hacia las demás personas.

En este sentido, resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte y la cultura, y, con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. Abordando estos aspectos por medio de producciones orales, escritas y multimodales, el alumnado puede entender también la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, CD2, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.

2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. La realización de obras propias contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras y sobre las obras de otras personas. A partir de la

comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales.

Al mismo tiempo, el intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales, así como la puesta en contexto de estas con otras manifestaciones artísticas y culturales, debe servir para que el alumnado valore las experiencias compartidas, amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico –y autocrítico–, informado y respetuoso con las creaciones de otras personas y con las manifestaciones de otras culturas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

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

prejuicios. El análisis de las distintas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales debe estar orientado hacia el enriquecimiento de la cultura artística individual y del imaginario propio. Además de las propuestas contemporáneas, se deben incluir en este análisis las manifestaciones de épocas anteriores, para que el alumnado comprenda que han construido el camino para llegar hasta donde nos encontramos hoy. Entre estos ejemplos se debe incorporar la perspectiva de género, con énfasis en el estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres, así como de su representación en el arte. Finalmente, el acercamiento a diferentes manifestaciones construirá una mirada respetuosa hacia la creación artística en general y sus manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales en particular. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias. En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

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

Llevar a cabo una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos, sentimientos y emociones, el conocimiento de los materiales, las herramientas, las técnicas y los recursos creativos del medio de expresión escogido, así como sus posibilidades de aplicación. Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma y singular, aportando una visión personal e imaginativa del mundo a través de una producción artística propia, debe experimentar con los diferentes resultados obtenidos y los efectos producidos. De este modo, además, se potencia una visión crítica e informada tanto sobre el propio trabajo como sobre el ajeno, y se aumentan las posibilidades de comunicación con el entorno. Asimismo, un manejo correcto de las diferentes herramientas y técnicas de expresión, que debe partir de una intencionalidad previa a la realización de la producción, ayuda en el desarrollo de la autorreflexión y la autoconfianza, aspectos muy importantes en una competencia que parte de una producción inicial, por tanto, intuitiva y que prioriza la expresividad. Esta competencia específica se conecta con los siguientes

descriptores del Perfil de salida: CCL2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el

conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento crítico de distintos referentes artísticos y culturales modela su identidad, ayudándolo a insertarse en la sociedad de su tiempo y a comprenderla mejor. A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones. El conocimiento de dichas referencias contribuye, en fin, al desarrollo de la propia identidad personal, cultural y social, aumentando la autoestima, el autoconocimiento y el respeto de las otras identidades. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos, desde los más tradicionales, como la pintura, hasta los más recientes, como el audiovisual, la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que experimente con los diferentes medios, tecnologías e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial. El alumnado debe aprender a hacer un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus potencialidades expresivas, poniendo en juego un conocimiento más profundo de técnicas y recursos que debe adquirir progresivamente. El alumnado debe aplicar este conocimiento de las tecnologías contemporáneas y los diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de un proyecto artístico que integre varios de ellos, buscando un resultado que sea fruto de una expresión actual y contemporánea. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM1, STEM3, STEM4, CD1, CD5, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4

8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo. Se pretende que el alumnado genere producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, siguiendo las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas



y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

#### MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES EPVA

##### **Educación Plástica, Visual y Audiovisual**

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

#### **4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO**

##### **Criterios de evaluación**

La adquisición de las competencias específicas constituye la base para la evaluación competencial del alumnado. El nivel de desarrollo de cada competencia específica vendrá determinado por el grado de consecución de los criterios de evaluación con los que se vincula, por lo que estos han de entenderse como herramientas de diagnóstico en relación con el desarrollo de las propias competencias específicas. Estos criterios se han formulado vinculados a los descriptores del perfil de la etapa, a través de las competencias específicas, de tal forma que no se produzca una evaluación de la materia independiente de las competencias clave. Este enfoque competencial implica la necesidad de que los criterios de evaluación midan tanto los productos finales esperados (resultados) como los procesos y actitudes que acompañan su elaboración. Para ello, y dado que los aprendizajes propios de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se han desarrollado habitualmente a partir de situaciones de aprendizaje contextualizadas, bien reales o bien simuladas, los

criterios de evaluación se deberán ahora comprobar mediante la puesta en práctica de técnicas y procedimientos también contextualizados a la realidad del alumnado.

## **1º ESO**

### **Competencia específica 1**

1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (CD2, CC1, CCEC1)

1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León. (CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2)

1.3 Identificar las transformaciones geométricas básicas aplicadas al diseño de composiciones de dibujo presentes en obras pertenecientes al patrimonio artístico y arquitectónico de Castilla y León, valorando su conservación y protección. (STEM1, CCEC2)

### **Competencia específica 2**

2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3)

2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)

### **Competencia específica 3**

3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3)

3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación aplicados a composiciones sencillas utilizando los recursos de manera apropiada. (CCL1, CCL2, CCEC2, CCEC4)

3.3 Reconocer el realismo, la figuración y la abstracción en imágenes presentes en el entorno comunicativo, reflexionando sobre su presencia en la vida cotidiana actual. (CCL1, CCL2, CC1)

3.4 Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, identificando los diferentes lenguajes visuales, construyéndose una cultura artística y visual con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época, analizando de manera crítica la posible presencia de estereotipos. (CCL2, CD1, CPSAA4, CCEC2)

### **Competencia específica 4**

4.1 Reconocer las diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como los distintos procesos y herramientas en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando información con interés y eficacia y utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CC3, CCEC2)

4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias. (CD1, CPSAA3, CCEC2)

#### Competencia específica 5

5.1 Identificar herramientas y técnicas empleados en diferentes proyectos plásticos, visuales y audiovisuales, analizando y reflexionando sobre la intención de los autores, y abriendo nuevas líneas de investigación. (CCL2, CD5, CPSAA4)

5.2 Realizar los estudios previos necesarios a partir de las propuestas planteadas, valorando y seleccionando las herramientas y técnicas adecuadas, con actitud proactiva y colaboradora, reflexionando de manera guiada sobre el trabajo desarrollado. (STEM3, CD5, CPSAA3, CCEC4)

5.3 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica sobre el proceso de trabajo. (CD5, CPSAA1, CE3, CCEC3, CCEC4)

#### Competencia específica 6

6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. (CCL1, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)

6.2 Adoptar actitudes de investigación, aprendiendo, a consultar todo tipo de fuentes e identificando parámetros de calidad en creaciones culturales y artísticas del entorno, para utilizar creativamente estas referencias en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. (CCL3, CD1, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3)

#### Competencia específica 7

7.1 Elaborar un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto, aplicando las principales técnicas visuales o audiovisuales, mostrando creatividad y valorando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías. (CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CCEC3, CCEC4)

7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles. (STEM1, STEM3, CD5, CCEC4)

7.3 Dibujar correctamente figuras planas según las normas y criterios de representación del dibujo técnico, elaborando diseños artísticos modulares, basados en el análisis y aplicación de esquemas compositivos geométricos, comprendiendo las posibilidades de la geometría en el arte y aplicándola a sus propias producciones (STEM1, STEM3, STEM4)

7.4 Conocer los diferentes tipos de perspectiva aplicándolas a la realización de proyectos artísticos contemporáneos integrando el lenguaje plástico y visual con el dibujo técnico utilizando recursos geométricos en el desarrollo de producciones artísticas (STEM1, STEM3, STEM4)

#### Competencia específica 8

8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. (CCL1, CD2, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)

8.2 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas sencillas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CPSAA3, CE3)

8.3 Utilizar la terminología adecuada de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, abordando coloquialmente el debate y la defensa de la obra realizada. (CCL1, STEM3)

8.4 Exponer en formatos visuales sencillos los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen con actitud crítica y reflexiva. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)

Los contenidos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se estructuran en cuatro bloques, a saber:

A. Patrimonio artístico y cultural, incluye contenidos relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica, engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos, comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual, incorpora los contenidos relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

UNIDADES DE TRABAJO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
<p><b>Unidad 1</b></p> <p><b>DIBUJO TÉCNICO</b></p>	7.1, 7.2, 7.3, 7.4	<p>Comprende adecuadamente el concepto de punto geométrico, cómo nombrarlo y cómo representarlo.</p> <p>Diferencia los tipos de línea y sabe nombrarlas y representarlas adecuadamente.</p> <p>Entiende y sabe aplicar los conceptos de verticalidad, horizontalidad y oblicuidad.</p> <p>Distingue los diferentes tipos de posiciones entre 2 o más rectas.</p> <p>Traza la recta que pasa por un par de puntos, usando la regla. Conoce los instrumentos del dibujo técnico y sus diferentes usos en trazados básicos.</p> <p>Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p>

		<p>Traza rectas paralelas, y perpendiculares a otra dada utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p> <p>Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia, utilizando el compás.</p> <p>Construye la mediatriz de un segmento cualquiera con regla y compás y entiende su uso.</p> <p>Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p> <p>Copia ángulos usando regla y compás.</p> <p>Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</p> <p>Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p> <p>Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4, 5, 6 y 8 lados, inscritos en una circunferencia.</p> <p>Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.</p> <p>Conoce los diferentes tipos de perspectiva.</p> <p>Ejecuta diseños aplicando repeticiones y simetrías de módulos.</p> <p>Organiza adecuadamente el material específico de esta unidad, tratándolo con cuidado.</p> <p>Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p> <p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de</p>
--	--	---

		convivencia.
		Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.
<p><b>Unidad 2</b></p> <p><b>ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA</b></p>	<p>1.3, 3.4, 4.1, 5.1, 5.2, 5.3, 7.1, 7.2, 7.3, 7.4</p>	<p>Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.</p> <p>Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas.</p> <p>Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p> <p>Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas.</p> <p>Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos.</p> <p>Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.</p> <p>Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p> <p>Representa con claroscuro poliedros sencillos tales como cubos o pirámides.</p> <p>Organiza adecuadamente el material específico de esta unidad, tratándolo con cuidado.</p> <p>Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p> <p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de</p>

		convivencia.
		Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.
<p style="text-align: center;"><b>Unidad 3</b></p> <p style="text-align: center;"><b>EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS</b></p>	<p style="text-align: center;">2.1, 2.2, 3.3, 3.4, 4.1, 5.1, 5.2, 5.3, 8.2, 8.3, 8.4</p>	Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
		Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).
		Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
		Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas.
		Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos.
		Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.
		Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
		Representa con claroscuro poliedros sencillos tales como cubos o pirámides.
		Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
		Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
		Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos.

		<p>Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico plásticas.</p> <p>Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>Realiza los estudios previos necesarios a partir de las propuestas planteadas, valorando y seleccionando las herramientas y técnicas adecuadas.</p> <p>Organiza adecuadamente el material específico de esta unidad, tratándolo con cuidado.</p> <p>Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los</p>
--	--	--



		<p>ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p> <p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de convivencia.</p> <p>Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.</p>
<p><b>Unidad 4</b></p> <p><b>IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL</b></p>	<p>2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 5.1, 5.2, 5.3, .1, 8.1, 8.2, 8.3, 8.4</p>	<p>Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p> <p>Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p> <p>Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p> <p>Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p> <p>Identifica los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.</p> <p>Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p> <p>Organiza adecuadamente el material específico de esta unidad, tratándolo con cuidado.</p> <p>Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p> <p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de convivencia.</p> <p>Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.</p>

<p style="text-align: center;"><b>Unidad 5</b></p> <p style="text-align: center;"><b>PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL</b></p>	<p style="text-align: center;">1.1, 1.2, 1.3, 2.2, 3.1, 3.4, 4.1, 4.2, 6.1, 6.2, 8.1</p>	<p>Reconoce los factores históricos y sociales que rodean las producciones artísticas de su entorno así como sus funciones principales.</p> <p>Valora la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico de Castilla y León.</p> <p>Reconoce y analiza, de una forma guiada, los diferentes estilos artísticos más representativos de Castilla y León.</p> <p>Observa con curiosidad y respeto manifestaciones artísticas de cualquier tipo y época.</p> <p>Busca información con interés y eficacia.</p> <p>Adopta actitudes de investigación aprendiendo a consultar todo tipo de fuentes.</p> <p>Organiza adecuadamente el material específico de esta unidad, tratándolo con cuidado.</p> <p>Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p> <p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de convivencia.</p> <p>Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.</p>
--	--	--

### **3º ESO**

#### **Competencia específica 1**

1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. (CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)

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

y las facultades de reflexión y pensamiento crítico. (CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2)

1.3 Reconocer el valor del contexto histórico y social en la creación de las obras de arte, así como expresar por medio de diferentes lenguajes los elementos diferenciadores de los estilos artísticos predominantes en Castilla y León, identificando las manifestaciones del patrimonio: material e inmaterial. (CCL1, CD2, CC1, CCEC1, CCEC2)

1.4 Analizar las distintas formas geométricas en obras del patrimonio artístico y arquitectónico, especialmente el de Castilla y León, valorando su importancia en el diseño. (STEM1, CD2, CCEC1, CCEC2)

### Competencia específica 2

2.1 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más afines a cada proyecto o tarea; desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)

2.2 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3)

### Competencia específica 3

3.1 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. (CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC3, CCEC2, CCEC3).

3.2 Conocer, diferenciar e identificar los distintos elementos y factores que intervienen en el proceso de la comunicación visual y sus posibilidades narrativas, analizándolas con actitud crítica y rechazando usos de las mismas que supongan cualquier tipo de discriminación social, racial y/o de género. (CCL1, CCL2, CC3, CCEC4)

3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)

3.4 Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia, así como sus características, a través de la observación directa de obras del pasado y tendencias actuales de las artes, siendo capaz de establecer las técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio. (CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4)

### Competencia específica 4

4.1 Reconocer y diferenciar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información, estableciendo conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales utilizando correctamente el vocabulario específico. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CCEC2)

4.2 Analizar con sentido crítico los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual y las funciones que predominan en diferentes

mensajes, realizando composiciones en las que se utilicen distintos lenguajes artísticos valorando las potencialidades de los medios digitales. (CCL2, CCL3, CD2)

#### Competencia específica 5

5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)

5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (STEM1, CE3)

5.3 Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con creatividad e imaginación, a través de la experimentación individual o colectiva, con todo tipo de materiales, instrumentos y soportes. (CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4)

#### Competencia específica 6

6.1 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, recurriendo a los recursos de su propio imaginario y a su sensibilidad. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC3)

6.2 Analizar obras artísticas del entorno próximo, utilizando sus conclusiones en la elaboración de sus producciones, mostrando una actitud respetuosa hacia otras identidades y referentes culturales ajenos al entorno más cercano. (CCL2, CCL3, CD1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2)

#### Competencia específica 7

7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. (CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4)

7.2 Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)

7.3 Representar la forma artística y geométrica con diferentes técnicas, aplicando repeticiones, giros, simetrías de módulos, tangencias y enlaces, en sus diseños, relacionándolo con diferentes manifestaciones artísticas. (STEM1, STEM4, CD5, CCEC4)

7.4 Establecer las relaciones entre los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación seleccionando el más adecuado para la propuesta formulada, comprendiendo y practicando los procesos de construcción de perspectivas isométricas y caballerías aplicadas a volúmenes elementales, representando espacios interiores o exteriores mediante perspectivas cónicas. (STEM1, STEM3, STEM4, CD5, CCEC4)

#### Competencia específica 8

8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4)

8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2)

8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)

Los contenidos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se estructuran en cuatro bloques, a saber:

A. Patrimonio artístico y cultural, incluye contenidos relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica, engloba aquellos elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos, comprende tanto las técnicas y procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones plásticas y los factores y etapas del proceso creativo.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual, incorpora los contenidos relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

UNIDADES DE TRABAJO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
<p><b>Unidad 1</b></p> <p><b>DIBUJO TÉCNICO</b></p>	7.3, 7.4	<p>Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p> <p>Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p> <p>Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p> <p>Construye la mediatriz de un ángulo cualquiera con regla y compás y resuelve problemas de perpendicularidad.</p> <p>Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p> <p>Realiza correctamente la trisección de ángulos de 90° y 180°.</p> <p>Copia correctamente ángulos con compás.</p> <p>Construye ángulos de múltiplos y submúltiplos de 60° con regla y compás.</p> <p>Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de</p>

		<p>Thales.</p> <p>Escala un polígono aplicando el teorema de Thales (homotecia directa).</p> <p>Nombra y clasifica triángulos correctamente según sus lados y según sus ángulos.</p> <p>Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</p> <p>Construye correctamente polígonos regulares de hasta 8 lados, inscritos en una circunferencia.</p> <p>Construye correctamente polígonos regulares de hasta 8 lados, conociendo el lado.</p> <p>Resuelve correctamente los casos más sencillos de tangencias entre circunferencias y rectas.</p> <p>Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.</p> <p>Conoce los distintos sistemas de representación.</p> <p>Realiza una composición sencilla en perspectiva cónica frontal.</p> <p>Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p> <p>Organiza adecuadamente el material específico de esta unidad, tratándolo con cuidado.</p> <p>Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p> <p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de convivencia.</p> <p>Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.</p>
		<p>Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones</p>

<p style="text-align: center;"><b>Unidad 2</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA</b></p>	<p style="text-align: center;">2.1, 3.2, 3.4, 4.2, 5.1, 5.2, 5.3, 6.1, 8.2</p>	<p>gráfico- plásticas propias y ajenas.</p> <p>Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones grafico-plásticas.</p> <p>Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p> <p>Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p> <p>Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p> <p>Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p> <p>Organiza adecuadamente el material específico de esta unidad, tratándolo con cuidado.</p> <p>Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p> <p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de convivencia.</p> <p>Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.</p>
		<p>Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y</p>

<p style="text-align: center;"><b>Unidad 3</b></p> <p><b>EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO PLÁSTICA. TÉCNICAS Y PRECEDIMIENTOS</b></p>	<p>2.2, 3.1 5.1, 5.2, 5.3, 6.1, 7.1, 7.2, 7.3, 8.1, 8.2</p>	<p>espontáneas.</p> <p>Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)</p> <p>Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.</p> <p>Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p> <p>Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p> <p>Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p> <p>Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>Realiza abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p> <p>Realiza texturas táctiles y visuales, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p> <p>Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p> <p>Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>
--	---	---



		<p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p> <p>Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>Organiza adecuadamente el material específico de esta unidad, tratándolo con cuidado.</p> <p>Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p>
--	--	---

		<p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de convivencia.</p> <p>Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.</p>
<p><b>Unidad 4</b></p> <p><b>IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL</b></p>	<p>2.2, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 4.1, 4.2, 5.2</p>	<p>Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p> <p>Identifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.</p> <p>Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.</p> <p>Distingue significativo y significado en un signo visual.</p> <p>Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p> <p>Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p> <p>Diseña símbolos e iconos.</p> <p>Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p> <p>Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.</p> <p>Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p> <p>Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p> <p>Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p> <p>Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p>

		<p>Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p> <p>Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, <i>story board</i>, realización...). Valora de manera crítica los resultados.</p> <p>Distingue los diferentes estilos y tendencias en los lenguajes visuales y valora el patrimonio histórico y cultural.</p> <p>Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.).</p> <p>Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p> <p>Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p> <p>Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.</p> <p>Organiza adecuadamente el material específico de esta unidad, tratándolo con cuidado.</p> <p>Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p> <p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de convivencia.</p> <p>Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.</p>
		<p>Distingue los diferentes estilos y tendencias en los lenguajes visuales y valora el patrimonio histórico y cultural.</p> <p>Organiza adecuadamente el material específico de esta unidad,</p>

<p style="text-align: center;"><b><u>Unidad 5</u></b></p> <p style="text-align: center;"><b>PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. APRECIACIÓN ESTÉTICA Y ANÁLISIS.</b></p>	<p>1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 3.1, 4.2, 6.2</p>	<p>tratándolo con cuidado.</p> <p>Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p> <p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de convivencia.</p> <p>Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.</p>
---	---	--

## **II. EXPRESIÓN ARTÍSTICA**

### **1.INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA**

Las últimas décadas han aportado notables cambios en los materiales, en la evolución

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

#### **Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa**

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

La contribución de la materia Expresión Artística al logro de los objetivos de la etapa se significa y se entiende en términos de creatividad, fomento de la interdisciplinariedad, la experimentación y en una formación en técnicas artísticas muy completa. Se pone de relieve el marcado interés por el proceso más allá de la obra terminada, proceso que cultivará en el alumnado el deseo por la investigación, la indagación y la experimentación a través de técnicas que le posibiliten crear su propio lenguaje con el que expresar sus emociones e ideas. La Expresión Artística ayudará al alumnado a entender mejor la realidad que le rodea, a realizar un análisis con sentido crítico y a desarrollar un espíritu emprendedor con el que afrontar diversas situaciones con el fin de abordar diferentes retos. Se entiende el cariz interdisciplinar por la interconexión existente en los conocimientos que están

presentes en muchas materias a lo largo de la etapa. Le ayudará a conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de *enriquecimiento y disfrute, además de considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.*

Asimismo, dará a conocer básicamente las técnicas artísticas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos y la utilización de sus códigos para expresarse con iniciativa, imaginación y creatividad, además de ayudar a valorar los contextos contemporáneos de producción artística. Todo ello contribuirá a consolidar una confianza en sí mismo reforzando la idea del individuo creador, capaz de transformar la realidad a través de la estética, pero también de la ética.

### **Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave**

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

#### Competencia en comunicación lingüística

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

#### Competencia plurilingüe

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

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

Permitirá plantear interrogantes e hipótesis a través de la experimentación y la indagación en

los procesos creativos con los que elaborar y evaluar producciones propias o en grupo.

#### Competencia digital

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

#### Competencia personal, social y aprender a aprender

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

de aprendizajes y conclusiones relevante.

#### Competencia ciudadana

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

#### Competencia emprendedora

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

### Competencia en conciencia y expresión culturales

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

## **2. DISEÑO DE LA EVALUACIÓN INICIAL**

Durante las primeras semanas del curso académico y, según lo indicado en el calendario de inicio de curso, se llevará a cabo la evaluación inicial en aquellos niveles en los que se considere preceptivo con el fin de poder realizar un diagnóstico adecuado del nivel general del grupo así como del nivel particular de cada alumno. En citadas pruebas, que se enmarcarán no solamente en el uso de la prueba escrita, se contemplarán, además, otros instrumentos de evaluación tales como la observación directa en el aula, el grado de participación de los alumnos y pruebas orales mediante tests/concurso a modo de juego implementando así la gamificación en el aula. Todo esto permitirá al alumnado sentirse menos observado, reduciendo los niveles de estrés que tradicionalmente provocan algunos tipos de pruebas y permitirán al profesor de la materia hacer uso de los diferentes tipos de agentes evaluadores (heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación) con el fin de obtener un diagnóstico más realista dado el escaso tiempo del que se suele disponer para abordar este punto de la programación. Se utilizarán todas las sesiones hasta la fecha de la reunión de la evaluación inicial dado que esta observación debe llevarse a cabo desde el momento en el que los alumnos entran en el aula.

## **3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS: MAPA DE REALCIONES COMPETENCIALES.**

### **Competencias específicas de la materia**

Los descriptores operativos de las competencias clave son el marco de referencia a partir del cual se concretan las competencias específicas, convirtiéndose así éstas en un segundo nivel de concreción de las primeras, ahora sí, específicas para cada materia. En el caso de la materia Expresión Artística se disponen cuatro competencias específicas interrelacionadas entre sí. Algunas de estas competencias hacen que el alumno analice y aprecie las técnicas artísticas como herramientas de conocimiento y expresión del ser humano a lo largo de la historia y conozca la pluralidad de sus recursos aplicables a las diferentes disciplinas artísticas, del diseño y la imagen digital. Otras aportan la parte investigadora, experimentadora y práctica al alumnado; de forma que también él pueda utilizar el arte como un lenguaje con el que representar la realidad que le rodea, o su necesidad interior de comunicación, reinventando ambas según su propia visión personal enriquecida con una sensibilidad estética abierta hacia las obras propias o las de los demás; dotándolo de las destrezas y técnicas necesarias para desarrollar con solvencia proyectos en diferentes ámbitos creativos.

### Competencias Específicas

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

alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje). La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que el alumnado tiene acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

La estrategia comparativa puede ser igualmente de utilidad a la hora de mostrar la historia del arte y la cultura como un continuo en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Por su parte el acceso a las fuentes permitirá poner en valor los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de obras que no llegaron a realizarse, permitiendo así al alumnado superar la idea de fracaso o asimilar el mismo como un paso hacia el éxito futuro.

Por último, la incorporación de la perspectiva de género en el análisis de estas producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos, los estereotipos y los roles de género transmitidos a través del arte.

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

2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención. El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos. Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. En el desarrollo de esta competencia, la utilización creativa de las distintas técnicas gráficas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

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

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales, que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal. Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia, se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas. De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención. En este sentido, se ha de hacer hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad. La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal. Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo. Finalmente, es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice, y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM1, STEM3, CD1, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.



### Expresión Artística

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

## 4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO

### Competencia específica 1

1.1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CCEC2).

1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente. (CCL2, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2).

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

### Competencia específica 2

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

2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos. (STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4).

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

### Competencia específica 3

3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes,

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

3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados. (CD2, CD3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC4).

#### Competencia específica 4

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

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

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

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

Los contenidos de Expresión Artística se estructuran en tres bloques, a saber:

##### A. Técnicas gráfico-plásticas.

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

1.2 Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.

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

1.4 Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.

1.5 Grafiti y pintura mural.

1.6 Técnicas básicas de creación de volúmenes. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.

1.7 Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

1.8 Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

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

2.1 Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Lectura de

imágenes. Imagen representativa y simbólica. Funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.

2.2 Color y composición.

2.3 Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.

- 2.4 La fotografía. Estilos y géneros fotográficos.
- 2.5 Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas).  
Técnicas  
fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- 2.6 Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
- 2.7 El cómic. Elementos y elaboración.
- 2.8 Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.
- 2.9 El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- 2.10 Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Reconocimiento y lectura de imágenes publicitarias. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
- 2.11 Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
- 2.12 Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos.
- 2.13 Técnicas básicas de animación.
- 2.14 Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.
- 2.15 Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

C. Patrimonio artístico y cultural.

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

UNIDADES DE TRABAJO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
		<p>Conoce efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>Distingue los usos y matices de las técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>Analiza las técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas sus posibilidades expresivas y contexto histórico.</p> <p>Conoce los fundamentos de las técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</p> <p>Diseña grafitis y pintura mural.</p> <p>Sabe aplicar en prototipos las técnicas básicas de creación de volúmenes.</p> <p>Entiende las dimensiones del arte</p>

<p style="text-align: center;"><b>Unidad 1</b></p> <p style="text-align: center;"><b>TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS</b></p>	<p style="text-align: center;">1.1-1.3, 2.1-2.3, 4.1-4.4</p>	<p>del reciclaje. Favorece el consumo responsable. Conoce productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</p> <p>Analiza la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.</p> <p>Conoce ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p> <p>Organiza adecuadamente el material específico de esta unidad, tratándolo con cuidado.</p> <p>Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p> <p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de convivencia.</p> <p>Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.</p>
		<p>Analiza los elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Aplicar en proyectos la lectura de imágenes. Imagen representativa y simbólica.</p> <p>Analiza las funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.</p> <p>Entiende las dimensiones artísticas del color y composición.</p> <p>Realizar una correcta narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. Saber aplicarla posteriormente a la imagen secuenciada.</p> <p>La fotografía. Distingue estilos y géneros fotográficos.</p> <p>Fotografía analógica: conoce los</p>

<p style="text-align: center;"><b>Unidad 2</b></p> <p style="text-align: center;"><b>FOTOGRAFÍA, LENGUAJE VISUAL AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</b></p>	<p style="text-align: center;">1.1-1.3, 3.1, 3.2, 4.1-4.4</p>	<p>fundamentos de la cámara oscura. Realiza fotografía sin cámara (fotogramas).</p> <p>Distingue técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.</p> <p>Fotografía digital. Analiza el fotomontaje digital y tradicional.</p> <p>El cómic. Conoce sus elementos y procesos de elaboración.</p> <p>Conoce la Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.</p> <p>Sabe aplicar las distintas fases del proceso de creación, realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <p>Publicidad: Conoce los recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Reconocimiento y lectura de imágenes publicitarias. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.</p> <p>Sabe distinguir los campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</p> <p>Conoce la sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia y sus elementos.</p> <p>Trabaja técnicas básicas de animación.</p> <p>Sabe utilizar los recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.</p> <p>Entiende las dimensiones e importancia de la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.</p> <p>Organiza adecuadamente el material específico de esta unidad, tratándolo con cuidado.</p> <p>Se expresa con propiedad</p>
---	---	---

		<p>utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p> <p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de convivencia.</p> <p>Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.</p>
<p><b>Unidad 3</b></p> <p><b>PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL</b></p>	<p>1.1-1.3</p>	<p>Sabe situar en su contexto histórico las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León.</p> <p>Sabe distinguir disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales.</p> <p>Entiende las dimensiones del Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>Organiza adecuadamente el material específico de esta unidad, tratándolo con cuidado.</p> <p>Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p> <p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de convivencia.</p> <p>Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.</p>

## **I. CONTENIDOS DE CARACTER TRANSVERSAL QUE SE TRABAJARÁN DESDE LA MATERIA EPVA Y EXPRESIÓN ARTÍSTICA**

Además de los establecidos en artículo 6.5 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, en todas las materias y ámbitos de la etapa se trabajarán las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. Igualmente, desde todas las materias y ámbitos se trabajará la educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

Los elementos transversales serán:

- La comprensión lectora.
- La expresión oral y escrita.
- La comunicación audiovisual.
- La competencia digital.
- El emprendimiento social y empresarial.
- El fomento del espíritu crítico y científico.
- La educación emocional y en valores.
- La igualdad de género.
- La creatividad.
- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.
- Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

Y se fomentarán:

- La educación para la salud.
- La formación estética.
- La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.
- El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

Se trabajará y fomentará la lectura de textos, artículos, noticias, ensayos, etc. relacionados con el currículo de la asignatura así como se potenciará el espíritu crítico mediante puestas en común, debates u exposiciones orales que ayuden al alumnado a expresarse con corrección y concreción, sobre temas de actualidad, de una manera objetiva y respetuosa con el interlocutor.

Se fomentará el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar, escolar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

Se incidirá en la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia. Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

Se incorporarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a

las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

Se incorporarán elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

Se adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil. A estos efectos, dichas Administraciones promoverán la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma. El diseño, coordinación y supervisión de las medidas que a estos efectos se adopten en el centro educativo serán asumidos por el profesorado con cualificación o especialización adecuada en estos ámbitos.

Se promoverá el respeto de nuestro entorno promoviendo acciones tales como reducción, reutilización y reciclaje de materiales, evitando así un impacto negativo en el medio ambiente y una mayor concienciación sobre la importancia de acciones ecorresponsables, sostenibles y respetuosas con el medio ambiente.

El fomento de la creatividad debería considerarse como una herramienta fundamental a fomentar entre nuestros alumnos. El pensamiento creativo se puede extrapolar a cualquier disciplina y es fundamental a la hora de gestionar cualquier situación dentro del entorno escolar, familiar y laboral entre otros. Es inherente a esta materia y se trabajará a través de las diferentes unidades didácticas a lo largo de todo el curso.

La actividad docente en su conjunto se llevará a cabo teniendo en cuenta estos contenidos transversales tanto en el desarrollo de las actividades docentes como, en casos, en el contenido de los trabajos de los alumnos (diseños, lemas, exposiciones orales...).

## **ii. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.**

Se potenciará el fomento en el alumnado de un desempeño activo y participativo que potencie la capacidad reflexiva y de aprender por sí mismos y la capacidad de búsqueda selectiva y el tratamiento de la información a través de diferentes soportes, de forma que sean capaces de crear, organizar y comunicar su propio conocimiento. Como complemento, el docente desempeñará la función de mediador o facilitador, acompañante o guía del alumno, en especial a través del diseño de situaciones de aprendizaje en las que se propondrán tareas que permitan al alumnado resolver problemas aplicando los conocimientos o saberes de manera interdisciplinar. De esa manera se potenciará la autonomía progresiva de los alumnos en el desarrollo de su aprendizaje. Así mismo, el papel del docente será determinante a la hora de presentar los contenidos con una estructuración clara en sus relaciones, de diseñar secuencias de aprendizaje integradas que planteen la interrelación entre distintos saberes de una materia o de diferentes materias y de planificar tareas y actividades que estimulen el interés y el hábito de la expresión oral y la comunicación. También será el mediador que facilite la comunicación entre todos los integrantes de la comunidad educativa tanto para el desarrollo de actividades interdisciplinares como en la incorporación de la transversalidad temática requerida por normativa en el aprendizaje competencial. Para abordar estos objetivos y enfoque del aprendizaje es imprescindible el trabajo en equipo del profesorado, ya que esta metodología conlleva necesariamente la coordinación de todos los miembros del equipo docente de cada grupo, que, a través de la reflexión



común y compartida, deben diseñar, planificar y aplicar con eficacia las propuestas metodológicas con criterios comunes y consensuados.

En la selección de metodologías adecuadas al estilo de enseñanza primarán, como consecuencia, los principios de individualización del aprendizaje, de progresiva promoción de la autonomía del alumno y de aprovechamiento del trabajo en equipo. Principios Los ritmos individuales de aprendizaje del alumnado se respetarán por medio del diseño de situaciones de aprendizaje, en cuya selección y planificación se considerará la importancia que deben tener procedimientos como el trabajo por proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas o retos, que son excelentes vías para potenciar la adquisición de las competencias clave por parte del alumnado. Dicho diseño tendrá en cuenta que en su desarrollo puedan adaptarse, además de a los distintos ritmos de aprendizaje del alumnado, a las posibles necesidades educativas especiales, altas capacidades intelectuales, casos de integración tardía o dificultades específicas de aprendizaje. El trabajo autónomo del alumnado y el trabajo en equipo se aúnan en el uso de las metodologías activas, con las que el alumnado se familiarizará, monitorizado por su profesorado, con técnicas muy variadas, como la expositiva, la argumentación, el estudio biográfico, el diálogo, la discusión o el debate, el seminario, el estudio de casos, la resolución de problemas, la demostración, la experimentación, la investigación, la interacción o el descubrimiento para realizar las tareas encomendadas de manera creativa y colaborativa. Ambos elementos, la autonomía del alumno y el trabajo en equipo, constituyen constantes que marcarán la gradación en el proceso de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida de la enseñanza básica. Además, ambos deben promover la reflexión sobre el aprendizaje, que de este modo se hará visible por medio de la metacognición a través de diferentes técnicas y procedimientos.

Será de especial importancia el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) tanto en lo que se refiere al equipamiento (ordenadores, tabletas, pizarra digital, panel interactivo, dispositivos personales, móviles inteligentes...) como a herramientas y programas (robots, realidad aumentada y apps de usos muy diferenciados). El profesorado, además, elaborará sus propios recursos de desarrollo curricular procurando integrar variedad de estos: analógicos, digitales, manipulativos, informativos, ilustrativos y tecnológicos con el fin de posibilitar el acceso al aprendizaje a todo el alumnado.

La Educación Plástica Visual y Audiovisual está muy presente en la vida cotidiana de la adolescencia, por lo que desde la materia de EPVA se puede conectar de forma espontánea y directa con sus intereses, conocimientos y experiencias sobre la misma, y así de esta manera poder proporcionarles una visión más amplia del hecho artístico/estético y favorecer el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico.

La materia de EPVA en la educación Secundaria Obligatoria engloba dos ámbitos educativos: la Plástica como un fin en sí misma (desarrollar la capacidad de entenderla, expresarse y disfrutar con ella) y la Plástica como contenido instrumental (educar y formar a partir de ella). Así, la EPVA es un lenguaje y debe aprenderse como tal.

Se favorecerá el aprendizaje progresivo y significativo por parte del alumnado. También será comprensivo, asimilativo y aplicativo, y estará estrechamente relacionado con el desarrollo de las competencias clave que deben conseguirse a lo largo de la etapa. La asimilación y aprendizaje significativo de la materia de EPVA se apoyará en un aprendizaje activo y práctico de los contenidos, partiendo de lo más básico y natural para el alumnado para llegar de forma progresiva y natural a otros contenidos mediante procesos de inducción y deducción. La clase se dividirá en una parte teórica y otra práctica: Teoría: La profesora facilitará en clase una

explicación de los temas de la materia así como facilitará los apuntes necesarios que los alumnos llevarán en su carpeta de apuntes. Práctica: Se realizarán todo tipo de actividades tanto artísticas (técnicas grafico-plásticas) como técnicas (trazados geométricos).

Las situaciones de aprendizaje implican la realización de un conjunto de actividades articuladas que los docentes llevarán a cabo para lograr que el alumnado desarrolle las competencias específicas en un contexto determinado. La metodología tendrá un carácter fundamentalmente activo, motivador y participativo, partirá de los intereses del alumnado, favorecerá el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales y la utilización de enfoques orientados desde una perspectiva de género, e integrará en todas las materias referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato. Las situaciones de aprendizaje serán diseñadas de manera que permitan la integración de los aprendizajes, poniéndolos en relación con distintos tipos de saberes básicos y utilizándolos de manera efectiva en diferentes situaciones y contextos. La metodología aplicada en el desarrollo de las situaciones de aprendizaje estará orientada al desarrollo de competencias específicas, a través de situaciones educativas que posibiliten, fomenten y desarrollen conexiones con las prácticas sociales y culturales de la comunidad. En el desarrollo de las distintas situaciones de aprendizaje se favorecerá el desarrollo de actividades y tareas relevantes, haciendo uso de recursos y materiales didácticos diversos. En el planteamiento de las distintas situaciones de aprendizaje se garantizará el funcionamiento coordinado de los docentes, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar, integrador y holístico al proceso educativo. El enfoque multidisciplinar del proceso educativo que exige la implantación de este modelo de enseñanza a través de metodologías activas requiere la flexibilidad en el uso de los espacios y los tiempos e incorporar el trabajo colaborativo desde múltiples ópticas. Dicha metodología debe orientarse a fomentar la construcción compartida del aprendizaje entre el alumnado, por lo cual, la organización del aula debe favorecer procesos para que, después de procesos de entrenamiento en el trabajo colaborativo en etapas y niveles anteriores, los distintos agrupamientos lleguen a generarse y desarrollarse de manera natural. En cuanto a la gestión de la estructura de la sesión, debe partirse de la premisa ya citada de que el alumnado debe asumir un desempeño activo durante la mayor parte del tiempo. Para ello las estructuras de la sesión podrán ser muy variadas: desde el sistema clásico de inicio de clase para el abordaje de los aspectos teóricos que da paso al resto de la sesión de trabajo, a la generalización de la fase final de la sesión con carácter conclusivo en la que se presenta el resultado o producto de la sesión de trabajo, o la conocida como clase invertida, en la que el trabajo individual o algunos procesos de aprendizaje se transfieren fuera del aula y se reserva el tiempo en el aula para dinamizar el intercambio, la alternancia de actividades individuales con otras de trabajo en grupos heterogéneos, organizaciones de trabajo cooperativo y colaborativo, en las que, a través de la resolución conjunta de las tareas, la realización de proyectos o el afrontamiento de retos, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus iguales y puedan aplicarlas a situaciones similares, con lo que se facilitarán los procesos de generalización y de transferencia de los aprendizajes. La distribución variable y movable de los espacios y la diversidad de agrupamientos aportan un flujo de comunicación real entre alumnado y profesorado. El enfoque competencial precisa de ambientes no jerarquizados y de espacios flexibles.

### **iii. CONCRECIÓN DE LOS PROYECTOS SIGNIFICATIVOS**

En los términos que establezcan los centros educativos en sus propuestas curriculares, y al objeto de fomentar la integración de las competencias y contribuir a su desarrollo, los docentes incluirán en sus programaciones didácticas la realización de proyectos significativos y relevantes y la resolución colaborativa de problemas, que refuercen la autoestima, la autonomía, la reflexión y la

responsabilidad del alumnado, junto al tiempo lectivo que durante el curso dedicarán a tal fin. Estos podrán desarrollarse desde cada una de las materias o de forma interdisciplinar.

En consonancia con el artículo 2 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, a efectos de este decreto y de las normas que lo desarrollen, se entiende por situación de aprendizaje el conjunto de momentos, circunstancias, disposiciones y escenarios alineados con las competencias clave y con las competencias específicas a ellas vinculadas, que requieren por parte del alumnado la resolución de actividades y tareas secuenciadas a través de la movilización de estrategias y contenidos, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las competencias.

En todo caso, las situaciones de aprendizaje deberán:

- a) Ser globalizadas; es decir, deberán incluir contenidos pertenecientes a varios bloques.
- b) Ser estimulantes; es decir, deberán tener interés para el alumnado.
- c) Ser significativas; es decir, deberán partir de los conocimientos previos del alumnado en relación con contextos cotidianos de los ámbitos personal, social, educativo y/o profesional.
- d) Ser inclusivas; es decir, deberán garantizar el acceso a las mismas de todo el alumnado, adecuándolas a sus características evolutivas y a sus ritmos y estilos de aprendizaje.

### **SITUACIONES DE APRENDIZAJE**

#### **1º ESO**

#### **“FERIA DE LA CIENCIA: TRABAJO EN VOLUMEN. EXPOSICIÓN”**

##### **INTENCIÓN EDUCATIVA**

Implicar al alumnado en una exposición común, abierta al público de la zona, que se realiza anualmente en el IES La Gándara para la “Feria de la Ciencia”. Se trata de una actividad grupal en la que todos los alumnos trabajan por un objetivo común. Se fomentará pues, la participación activa en proyectos de gran magnitud que repercutan en el entorno de la localidad. Se trata de una actividad de divulgación científica en la que el trabajo de volumen con diferentes técnicas y procesos, será el medio para dar presencia física a los contenidos de la exhibición.

##### **RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS**

Educación Plástica y Visual/Biología y Geología/Inglés

##### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.

Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips, formatos televisivos o formatos novedosos asociados a las redes sociales. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, STEM1, STEM3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM1, STEM3, STEM4, CD1, CD5, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4

Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo. Se pretende que el alumnado genere producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, siguiendo las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA

2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (CCL1, CPSAA3, CC3, CCEC3)

2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)

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

5.2 Realizar los estudios previos necesarios a partir de las propuestas planteadas, valorando y seleccionando las herramientas y técnicas adecuadas, con actitud proactiva y colaboradora, reflexionando de manera guiada sobre el trabajo desarrollado. (STEM3, CD5, CPSAA3, CCEC4)

6.2 Adoptar actitudes de investigación, aprendiendo, a consultar todo tipo de fuentes e identificando parámetros de calidad en creaciones culturales y artísticas del entorno, para utilizar creativamente estas referencias en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal. (CCL3, CD1, CC1, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3)

7.1 Elaborar un proyecto artístico ajustándose a un objetivo propuesto, aplicando las principales técnicas visuales o audiovisuales, mostrando creatividad y valorando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías. (CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CCEC3, CCEC4)

7.2 Conocer los instrumentos del dibujo técnico para la realización de trazados geométricos fundamentales, mostrando destreza manual y experimentando con los distintos medios tecnológicos disponibles. (STEM1, STEM3, CD5, CCEC4)

8.2 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas sencillas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CPSAA3, CE3)

8.4 Exponer en formatos visuales sencillos los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen con actitud crítica y reflexiva. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)

### 1. CONTENIDOS TRANSVERSALES

- La comunicación audiovisual.
- La competencia digital.
- El emprendimiento social y empresarial.
- El fomento del espíritu crítico y científico.
- La educación emocional y en valores.
- La igualdad de género.
- La creatividad.
- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.
- Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.
- La educación para la salud.
- La formación estética.
- La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.

- El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.
2. MÉTODOS: ESTILOS, ESTRATEGIAS, TÉCNICAS  
 Aprendizaje basado en proyectos  
 Aprendizaje cooperativo  
 Aprendizaje por descubrimiento  
 Pensamiento de diseño  
 Exposición oral  
 TIC
  3. AGRUPAMIENTOS  
 Grupos heterogéneos  
 Equipos flexibles

### SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

5. Puesta en común sobre lo que los alumnos consideran qué es una exposición y cuáles son sus objetivos. Explicación y aclaración posterior. Ejemplos.
6. Breve introducción al proyecto que deben realizar.
7. Investigación del diseño a representar: observación/ estudio del natural a través del uso de las TIC, bocetos previos.
8. Estudio de la técnica escultórica más adecuada para su representación.
9. Organización de los equipos/grupos de trabajo para llevar el proyecto a término.
10. Conclusiones
11. Evaluación

### ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Se tendrán en cuenta según lo establecido en la programación didáctica.

### EVALUACIÓN

#### Heteroevaluación:

Este concepto entraría dentro de la evaluación más tradicional, donde el profesor es quien valora los conocimientos y habilidades de sus alumnos. Además del profesorado, podrían también ser agentes de la heteroevaluación las familias, el profesor de las otras materias implicadas en el proyecto y otros agentes educativos relacionados con la educación de los estudiantes. Se procurará que sea útil en una metodología activa de aprendizaje, el aprendizaje servicio. Se parte de un problema del entorno del alumno (su ciudad, barrio donde vive o centro educativo) y en equipo se deberán buscar soluciones a ese problema real. Este tipo de evaluación es continua durante todo el proceso. Fundamentalmente se trabajará por observación y en ella se tendrán en cuenta la actitud y motivación del alumnado, su capacidad para trabajar en equipo, cumplir el objetivo planteado y su exposición final.

#### Autoevaluación:

Los alumnos deberán examinar su rendimiento y determinar sus puntos fuertes y sus defectos durante este proceso a través de una puesta en común grupal y un cuestionario personal. Esto se realizará antes de la exposición, durante y tras la exposición. La autoevaluación implica que sea el propio alumno el que se autocalifique. Aquí se pone en alza su esfuerzo de autocritica. Además, el estudiante será consciente de los objetivos superados, de sus logros y también fracasos, así como de sus capacidades. Este tipo de evaluación destaca porque hace al alumno tomar

conciencia de su aprendizaje, de lo que puede llegar a conseguir y también de cuáles son sus limitaciones. Resulta muy enriquecedor y motivador para el alumno.

#### Coevaluación:

En la coevaluación son los propios estudiantes los que se evalúan entre ellos. Por tanto, los alumnos toman el papel de docente. Y valorarán, entre otras cosas, el interés, el grado de implicación o la actitud.

Entre los beneficios de la coevaluación destacan:

- Trabajo en equipo.

- Se potencia el sentido de la responsabilidad.

- Fomento de las relaciones interpersonales.

Se llevará cabo una vez finalizada la actividad.

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Esta actividad se enmarca en la celebración de una feria de la ciencia "Science fair" abierta al público y en la que todos los stands serán presentados por los propios alumnos del instituto, quienes realizarán una labor divulgativa capaz de llevar la ciencia a la calle.

### VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Muy positiva. Además de todas las cuestiones mencionadas en este apartado, la experiencia nos demuestra que no hay mejor manera de aprender que haciéndolo a través de la curiosidad y mostrando lo aprendido a los demás. Se trata de una actividad muy completa y de divulgación entre iguales, sacando al alumnado de la "jerarquía" profesor que enseña y alumno que aprende.

## **3º ESO**

### **"FERIA DE LA CIENCIA: DISEÑO DE UNA INFOGRAFÍA (DISPLAY)"**

#### INTENCIÓN EDUCATIVA

Implicar al alumnado en una exposición común, abierta al público de la zona, que se realiza anualmente en el IES La Gándara para la "Feria de la Ciencia". Se trata de una actividad grupal en la que todos los alumnos trabajan por equipos por un objetivo común. Se fomentará pues, la participación activa en proyectos de gran magnitud que repercutan en el entorno de la localidad. Se trata de una actividad de divulgación científica en la que el trabajo de infografía (display) será el medio para explicar, mediante imágenes y textos, los contenidos de la exhibición.

#### RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS

Educación Plástica y Visual/Biología y Geología/Inglés

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

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

Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas han aumentado las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips, formatos televisivos o formatos novedosos asociados a las redes sociales. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

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

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

Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM1, STEM3, STEM4, CD1, CD5, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4

Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de una obra han de ser tenidas en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que identifique y valore las oportunidades que le puede proporcionar su trabajo según el tipo de público al que se dirija, lo que se apreciará a partir de la puesta en común del mismo. Se pretende que el alumnado genere producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, siguiendo las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Esta competencia específica se conecta



con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA

2.1 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, identificando los procedimientos y las técnicas más afines a cada proyecto o tarea; desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (CCL1, CCL2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2)

2.2 Explicar con diversos recursos verbales, escritos o digitales el proceso creativo y la obra final, valorando la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, experimentando con la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural, superando estereotipos sexistas, discriminatorios e insolidarios. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC2, CCEC3)

3.3 Analizar las imágenes presentes en la cultura audiovisual relacionando la iconicidad con el Realismo, la Figuración y la Abstracción, creando distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado e interpretando los mensajes visuales y audiovisuales del mundo que nos rodea. (CCL2, CPSAA4, CC1, CCEC2)

3.4 Conocer e identificar los diferentes lenguajes visuales, audiovisuales y multimedia, así como sus características, a través de la observación directa de obras del pasado y tendencias actuales de las artes, siendo capaz de establecer las técnicas con las que se producen, respetando las manifestaciones ajenas e incorporándolas al imaginario propio. (CCL2, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC2, CCEC4)

5.1 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, desarrollando los estudios previos necesarios para enfocar las propuestas planteadas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4)

5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal, así como su imaginación, mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito. (STEM1, CE3)

7.2 Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio. (CCL1, CCL2, STEM3, CPSAA5, CC1, CE3, CCEC3, CCEC4)

8.1 Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. (STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4)

8.2 Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. (CCL1, CD2)

8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas. (CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4)

#### CONTENIDOS TRANSVERSALES

- La comunicación audiovisual.
- La competencia digital.

- El emprendimiento social y empresarial.
- El fomento del espíritu crítico y científico.
- La educación emocional y en valores.
- La igualdad de género.
- La creatividad.
- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.
- Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.
- La educación para la salud.
- La formación estética.
- La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.
- El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

#### MÉTODOS: ESTILOS, ESTRATEGIAS, TÉCNICAS

Aprendizaje basado en proyectos  
 Aprendizaje cooperativo  
 Aprendizaje por descubrimiento  
 Pensamiento de diseño  
 Exposición oral  
 TIC

#### AGRUPAMIENTOS

Grupos heterogéneos  
 Equipos flexibles

#### SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

12. Puesta en común sobre lo que los alumnos consideran qué es una exposición y cuáles son sus objetivos. Explicación y aclaración posterior. Ejemplos.
13. Breve introducción al proyecto que deben realizar.
14. Investigación del diseño a representar: observación/ estudio a través del uso de las TIC, bocetos previos.
15. Estudio de la técnica infográfica más adecuada para su representación.
16. Organización de los equipos/grupos de trabajo para llevar el proyecto a término.
17. Conclusiones
18. Evaluación

#### ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Se tendrán en cuenta según lo establecido en la programación didáctica.

#### EVALUACIÓN

Heteroevaluación:

Este concepto entraría dentro de la evaluación más tradicional, donde el profesor es quien valora los conocimientos y habilidades de sus alumnos. Además del profesorado, podrían también ser agentes de la heteroevaluación las familias, el profesor de las otras materias implicadas en el proyecto y otros agentes educativos relacionados con la educación de los estudiantes. Se procurará que sea útil en una metodología activa de aprendizaje, el aprendizaje servicio. Se parte de un problema del entorno del alumno (su ciudad, barrio donde vive o centro educativo) y en equipo se deberán buscar soluciones a ese problema real. Este tipo de evaluación es continua durante todo el proceso. Fundamentalmente se trabajará por

observación y en ella se tendrán en cuenta la actitud y motivación del alumnado, su capacidad para trabajar en equipo, cumplir el objetivo planteado y su exposición final.

#### Autoevaluación:

Los alumnos deberán examinar su rendimiento y determinar sus puntos fuertes y sus defectos durante este proceso a través de una puesta en común grupal y un cuestionario personal. Esto se realizará antes de la exposición, durante y tras la exposición. La autoevaluación implica que sea el propio alumno el que se autocalifique. Aquí se pone en alza su esfuerzo de autocrítica. Además, el estudiante será consciente de los objetivos superados, de sus logros y también fracasos, así como de sus capacidades. Este tipo de evaluación destaca porque hace al alumno tomar conciencia de su aprendizaje, de lo que puede llegar a conseguir y también de cuáles son sus limitaciones. Resulta muy enriquecedor y motivador para el alumno.

#### Coevaluación:

En la coevaluación son los propios estudiantes los que se evalúan entre ellos. Por tanto, los alumnos toman el papel de docente. Y valorarán, entre otras cosas, el interés, el grado de implicación o la actitud.

Entre los beneficios de la coevaluación destacan:

- Trabajo en equipo.

- Se potencia el sentido de la responsabilidad.

- Fomento de las relaciones interpersonales.

Se llevará cabo una vez finalizada la actividad.

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Esta actividad se enmarca en la celebración de una feria de la ciencia "Science fair" abierta al público y en la que todos los stands serán presentados por los propios alumnos del instituto, quienes realizarán una labor divulgativa capaz de llevar la ciencia a la calle.

### VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Muy positiva. Además de todas las cuestiones mencionadas en este apartado, la experiencia nos demuestra que no hay mejor manera de aprender que haciéndolo a través de la curiosidad y mostrando lo aprendido a los demás. Se trata de una actividad muy completa y de divulgación entre iguales, sacando al alumnado de la "jerarquía" profesor que enseña y alumno que aprende.

## **4º ESO**

### **"ART TIKTOKERS: VIDEOBLOG SOBRE ARTE"**

#### INTENCIÓN EDUCATIVA

Conectar al alumnado con el arte a través del uso de las redes sociales a través de píldoras informativas sobre arte (artistas, obras de arte, corrientes artísticas...) Con ello se fomentará el carácter divulgativo de los videos pensados para atraer a sus iguales y, por qué no, a público de otras edades que también sean usuarios de esas aplicaciones.

## RELACIÓN INTERDISCIPLINAR ENTRE ÁREAS

Educación Plástica y Visual/Tecnología/Hª del Arte

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención. El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA

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

3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas, distinguiendo sus fines con actitud abierta y crítica, rechazando los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial. (CD2, CD5, CPSAA1, CPSAA4, CC3, CCEC3).

### CONTENIDOS TRANSVERSALES

- La comunicación audiovisual.
- La competencia digital.
- El emprendimiento social y empresarial.
- El fomento del espíritu crítico y científico.
- La educación emocional y en valores.
- La igualdad de género.
- La creatividad.
- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.
- Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.
- La educación para la salud.
- La formación estética.
- La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.
- El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

### MÉTODOS: ESTILOS, ESTRATEGIAS, TÉCNICAS

Aprendizaje por descubrimiento  
Pensamiento de diseño  
TIC

### AGRUPAMIENTOS

Grupos heterogéneos  
Equipos flexibles

### SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

1. Explicación de los diferentes procesos creativos y de representación audiovisual (planos, movimientos de cámara, transiciones, efectos, storyboard. Edición de video)
2. Experimentación posterior con los métodos explicados.
3. Breve introducción al proyecto que deben realizar para su exhibición y divulgación posterior en plataformas como TikTok.
4. Búsqueda de obras de arte y artistas ubicándolos en su período histórico.
5. Selección de aquellos artistas/obras/movimientos e investigación sobre los mismos.
6. Organización de los equipos/grupos de trabajo para llevar el video posterior a término.
7. Conclusiones
8. Evaluación

### ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Se tendrán en cuenta según lo establecido en la programación didáctica.

### EVALUACIÓN

Heteroevaluación:

Este concepto entraría dentro de la evaluación más tradicional, donde el profesor es quien valora los conocimientos y habilidades de sus alumnos. Además del profesorado, podrían también ser agentes de la heteroevaluación las familias, el profesor de las otras materias implicadas en el proyecto y otros agentes educativos relacionados con la educación de los estudiantes. Se procurará que sea útil en una metodología activa de aprendizaje, el aprendizaje servicio. Se parte de un problema del entorno del alumno (su ciudad, barrio donde vive o centro educativo) y en equipo se deberán buscar soluciones a ese problema real. Este tipo de evaluación es continua durante todo el proceso. Fundamentalmente se trabajará por observación y en ella se tendrán en cuenta la actitud y motivación del alumnado, su capacidad para trabajar en equipo, cumplir el objetivo planteado y su exposición final.

Autoevaluación:

Los alumnos deberán examinar su rendimiento y determinar sus puntos fuertes y sus defectos durante este proceso a través de una puesta en común grupal y un cuestionario personal. Esto se realizará antes de la exposición, durante y tras la exposición. La autoevaluación implica que sea el propio alumno el que se autocalifique. Aquí se pone en alza su esfuerzo de autocritica. Además, el estudiante será consciente de los objetivos superados, de sus logros y también fracasos, así como de sus capacidades. Este tipo de evaluación destaca porque hace al alumno tomar conciencia de su aprendizaje, de lo que puede llegar a conseguir y también

de cuáles son sus limitaciones. Resulta muy enriquecedor y motivador para el alumno.

#### Coevaluación:

En la coevaluación son los propios estudiantes los que se evalúan entre ellos. Por tanto, los alumnos toman el papel de docente. Y valorarán, entre otras cosas, el interés, el grado de implicación o la actitud.

Entre los beneficios de la coevaluación destacan:

- Trabajo en equipo.

- Se potencia el sentido de la responsabilidad.

- Fomento de las relaciones interpersonales.

Se llevará cabo una vez finalizada la actividad.

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Esta actividad se subirá a las plataformas indicadas y se facilitarán los enlaces para colgarse en la web del instituto.

### VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Muy positiva. Además de todas las cuestiones mencionadas en este apartado, la experiencia nos demuestra que no hay mejor manera de aprender que haciéndolo a través de la curiosidad y mostrando lo aprendido a los demás. Se trata de una actividad muy completa y de divulgación entre iguales, sacando al alumnado de la "jerarquía" profesor que enseña y alumno que aprende.

## **III. DIBUJO TÉCNICO**

### **1. INTRODUCCIÓN: CONCEPTUALIZACIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA**

El dibujo técnico constituye un medio indispensable de expresión del pensamiento y de comunicación de las ideas tanto para el desarrollo de procesos de investigación como para la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos o artísticos cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo de la actividad científica, tecnológica y artística. El conocimiento del dibujo técnico como lenguaje universal se sirve de dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

Para favorecer esta forma de expresión, esta materia desarrolla la visión espacial del alumnado, para representar el espacio tridimensional sobre el plano por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos. Una de las finalidades del dibujo técnico es dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca. Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de bachillerato, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

## **Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa**

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

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

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

En este currículo se incide en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y ayuda a la creación de obras y proyectos, en su doble función, tanto transmisoras como generadoras de información y conocimiento. En la actualidad se van creando nuevos programas de diseño y dibujo que facilitan el proceso de creación junto a las herramientas tradicionales. A través de la percepción, análisis e interpretación crítica de las formas del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos, y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural,

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

## **Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave**

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

### Competencia en comunicación lingüística

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

### Competencia plurilingüe

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

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

La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico abordados desde dibujo técnico ayudan al desarrollo de esta competencia. Esta materia exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con la formulación de hipótesis, la observación, la reflexión, el análisis y la extracción de conclusiones. Todo ello implica realizar proyectos, optimizar recursos, valorar posibilidades, anticipar

resultados y evaluarlos. La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, también contribuye a su adquisición.

#### Competencia digital

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

#### Competencia personal, social y aprender a aprender

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

#### Competencia ciudadana

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

#### Competencia emprendedora

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

#### Competencia en conciencia y expresión culturales

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

## **2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y VINCULACIONES CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS: MAPA DE REALCIONES COMPETENCIALES.**

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



En el caso de la materia Dibujo Técnico, las competencias específicas se organizan en cinco ejes que se relacionan entre sí.

La primera competencia favorece el análisis de obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos.

En la segunda, se aborda la resolución de problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la

geometría plana.

Dentro de la tercera competencia se busca desarrollar en el alumno la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica.

La cuarta, permite formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos siguiendo la

normativa a aplicar.

Por último, la quinta competencia favorece la adquisición de las destrezas necesarias para investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

### Competencias Específicas

1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados. El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

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

2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones. Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

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

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

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

conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

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

4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles. El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes

mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciar al alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

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

5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones. Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura.

Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los contenidos de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

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

Dibujo Técnico

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

### **3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO, JUNTO A LOS CONTENIDOS A LOS QUE SE ASOCIAN**

#### **1º BACHILLERATO**

La adquisición de las competencias específicas constituye la base para la evaluación competencial del alumnado. El nivel de desarrollo de cada competencia específica vendrá determinado por el grado de consecución de los criterios de evaluación con los que se vincula, por lo que estos han de entenderse como herramientas de diagnóstico en relación con el desarrollo de las propias competencias específicas. Estos criterios se han formulado vinculados a los descriptores de las competencias clave en la etapa, a través de las competencias específicas, de tal forma que no se produzca una evaluación de la materia independiente de las competencias clave. Este enfoque competencial implica la necesidad de que los criterios de evaluación midan tanto los productos finales esperados (resultados) como los procesos y actitudes que acompañan su elaboración. Para ello, y dado que los aprendizajes propios de Dibujo Técnico se han desarrollado habitualmente a partir de situaciones de aprendizaje contextualizadas, bien reales o bien simuladas, los criterios de evaluación se deberán ahora comprobar mediante la puesta en práctica de técnicas y procedimientos también contextualizados a la realidad del alumnado.

#### **Competencia específica 1**

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

#### **Competencia específica 2**

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

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

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

#### **Competencia específica 3**

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

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

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

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

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

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

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

#### Competencia específica 4

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

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

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

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

#### Competencia específica 5

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

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

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

A. Fundamentos geométricos, el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del dibujo técnico y las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería.

B. Geometría proyectiva, se pretende que el alumnado adquiriera los contenidos necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo o de interpretarlas para su ejecución.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos, se dota al alumnado de los contenidos necesarios para visualizar y comunicar la forma y dimensiones de los

objetos de forma inequívoca siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar, de forma individual o en grupo, proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura.

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

UNIDADES DE TRABAJO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
<p><b>Unidad 1</b></p> <p><b>FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS</b></p>	<p>1.1, 2.1, 2.2, 2.3, 3.7</p>	<p>Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p> <p>Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p> <p>Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p> <p>Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p> <p>Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p>

		<p>Comprende las características transformaciones elementales (giro, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p> <p>Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p> <p>Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>Organiza adecuadamente el material específico de esta unidad, tratándolo con cuidado.</p> <p>Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p> <p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de convivencia.</p> <p>Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.</p>
<p><b>Unidad 2</b></p> <p><b>GEOMETRÍA PROYECTIVA</b></p>	3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6, 3.7	<p>Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de</p>

		<p>objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p> <p>Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p> <p>Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.</p> <p>Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada</p> <p>Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).</p> <p>Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p> <p>Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p>
--	--	---

		<p>Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p> <p>Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p> <p>Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.</p> <p>Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.</p> <p>Organiza adecuadamente el material específico de esta unidad,</p>
--	--	--



		<p>tratándolo con cuidado.</p> <p>Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p> <p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de convivencia.</p> <p>Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.</p>
<p><b>Unidad 3</b></p> <p><b>NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS</b></p>	4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 3.7	<p>Describe y valora los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.</p> <p>Utiliza el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas, ofreciendo soluciones a los procesos de trabajo.</p> <p>Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p> <p>Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales proyección seleccionando imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p> <p>Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p> <p>Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p> <p>Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones,</p>

		<p>aplicando las normas básicas correspondientes.</p> <p>Organiza adecuadamente el material específico de esta unidad, tratándolo con cuidado.</p> <p>Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p> <p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de convivencia.</p> <p>Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.</p>
<p><b>Unidad 4</b></p> <p><b>SISTEMAS CAD</b></p>	<p>5.1, 5.2, 3.7</p>	<p>Crea figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial.</p> <p>Recrea virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p> <p>Organiza adecuadamente el material específico de esta unidad, tratándolo con cuidado.</p> <p>Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p> <p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de convivencia.</p> <p>Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.</p>

## **2º BACHILLERATO**

### **Competencia específica 1**

1.1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería, con actitud abierta y participativa. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD3, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC3.2)

### **Competencia específica 2**

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

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

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

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

### **Competencia específica 3**

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

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

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

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

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

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

### **Competencia específica 4**

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

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

### Competencia específica 5

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

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

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

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

### Contenidos

#### A. Fundamentos geométricos.

- 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.
- Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.
- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes e intersección con una recta. Trazado con y sin herramientas digitales.

#### B. Geometría proyectiva.

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

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

- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
- Diseño, ecología y sostenibilidad.

- Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.
- Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

D. Sistemas CAD.

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

UNIDADES DE TRABAJO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
<p><b>Unidad 1</b></p> <p><b>FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS</b></p>	<p>1.1., 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.6</p>	<p>Identifica la estructura geometrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del analisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, senalando sus elementos basicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.</p> <p>Determina lugares geometricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p> <p>Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geometricos.</p> <p>Selecciona estrategias para la resolución de problemas geometricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformandolos por analogía en otros problemas mas sencillos.</p> <p>Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando graficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>Comprende las características de las homológicas invariantes describiendo sus aplicaciones.</p> <p>Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geometricos y a la representación de formas planas.</p> <p>Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas</p>

		<p>complejas, indicando graficamente la construcción auxiliar utilizada.</p> <p>Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones metricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p> <p>Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como 81 Programación Departamento de Dibujo 2018-19 ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p> <p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de convivencia.</p> <p>Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.</p>
<p><b>Unidad 2</b></p> <p><b>GEOMETRÍA PROYECTIVA</b></p>	1.1 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6	<p>Comprende los fundamentos o principios geometricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diedrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.</p> <p>Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diedricas.</p> <p>Determina la verdadera magnitud de segmentos, angulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano</p>

		<p>en sistema diedrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.</p> <p>Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y piramides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diedricas, determinando partes vistas y ocultas.</p> <p>Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diedricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p> <p>Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliedricas, cilíndricas, cónicas y/o esfericas, dibujando sus proyecciones diedricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geometricos con la ayuda de sus proyecciones diedricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.</p> <p>Desarrolla superficies poliedricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diedricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.</p> <p>Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triangulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.</p> <p>Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.</p> <p>Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por</p>
--	--	---

		<p>superficies poliedricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.</p> <p>Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p> <p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de convivencia.</p> <p>Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.</p>
<p><b>Unidad 3</b>  <b>NORMALIZACIÓN Y</b>  <b>DOCUMENTACIÓN GRÁFICA</b>  <b>DE PROYECTOS</b></p>	<p>1.1, 3.6, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4</p>	<p>Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geometrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo tecnico.</p> <p>Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos tecnicos que los definen.</p> <p>Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación tecnica con otras personas.</p> <p>Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p> <p>Organiza adecuadamente el material específico de esta unidad, tratándolo con cuidado.</p> <p>Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p>



		<p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de convivencia.</p> <p>Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.</p>
<p><b>Unidad 4</b></p> <p><b>SISTEMAS CAD</b></p>	<p>1,1, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 3.6</p>	<p>Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <p>Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p> <p>Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p> <p>Se expresa con propiedad utilizando terminología adecuada en exposiciones orales y escritas.</p> <p>Muestra interés por realizar una ejecución correcta de los ejercicios, razonando adecuadamente los enunciados.</p> <p>Muestra una actitud respetuosa hacia compañeros y profesores fomentando un buen clima de convivencia.</p> <p>Utiliza con responsabilidad dispositivos digitales y multimedia en el aula.</p>

## **I. CONTENIDOS DE CARACTER TRANSVERSAL QUE SE TRABAJARÁN DESDE LA MATERIA DIBUJO TÉCNICO**

Además de los establecidos en artículo 6.5 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, en todas las materias y ámbitos de la etapa se trabajarán las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable. Igualmente, desde todas las materias y ámbitos se trabajará la educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

Los elementos transversales serán:

- La comprensión lectora.
- La expresión oral y escrita.
- La comunicación audiovisual.
- La competencia digital.
- El emprendimiento social y empresarial.
- El fomento del espíritu crítico y científico.
- La educación emocional y en valores.
- La igualdad de género.
- La creatividad.
- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y su uso ético y responsable.
- Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza.

Y se fomentarán:

- La educación para la salud.
- La formación estética.
- La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable.
- El respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

Se trabajará y fomentará la lectura de textos, artículos, noticias, ensayos, etc. relacionados con el currículo de la asignatura así como se potenciará el espíritu crítico mediante puestas en común, debates u exposiciones orales que ayuden al alumnado a expresarse con corrección y concreción, sobre temas de actualidad, de una manera objetiva y respetuosa con el interlocutor.

Se fomentará el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar, escolar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

Se incidirá en la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia. Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

Se incorporarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

Se incorporarán elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

Se adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil. A estos efectos, dichas Administraciones promoverán la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma. El diseño, coordinación y supervisión de las medidas que a estos efectos se adopten en el centro educativo serán asumidos por el profesorado con cualificación o especialización adecuada en estos ámbitos.

Se promoverá el respeto de nuestro entorno promoviendo acciones tales como reducción, reutilización y reciclaje de materiales, evitando así un impacto negativo en el medio ambiente y una mayor concienciación sobre la importancia de acciones ecosostenibles, sostenibles y respetuosas con el medio ambiente.

El fomento de la creatividad debería considerarse como una herramienta fundamental a fomentar entre nuestros alumnos. El pensamiento creativo se puede extrapolar a cualquier disciplina y es fundamental a la hora de gestionar cualquier situación dentro del entorno escolar, familiar y laboral entre otros. Es inherente a esta materia y se trabajará a través de las diferentes unidades didácticas a lo largo de todo el curso.

La actividad docente en su conjunto se llevará a cabo teniendo en cuenta estos contenidos transversales tanto en el desarrollo de las actividades docentes como, en casos, en el contenido de los trabajos de los alumnos (diseños, lemas, exposiciones orales...).

## **ii. METODOLOGÍA**

La etapa de bachillerato supone una fase más en la formación de la persona tras la culminación de la educación secundaria obligatoria, que aporta al estudiante una formación que le acompañará en su camino a la madurez y a la iniciación al tránsito a la vida adulta. Para el logro de la finalidad y los objetivos de la etapa de bachillerato se requiere una metodología didáctica que deberá estar fundamentada, como en el resto de las etapas educativas, en principios básicos del aprendizaje por competencias. Dicho modelo de educación por competencias tiene como fuentes últimas las Recomendaciones de la Unión Europea y las propias competencias clave, a su vez, se asientan en tres principios comunes para desarrollar en el alumnado: la actuación autónoma, la interacción con grupos heterogéneos y el uso interactivo de herramientas. Por medio de una perspectiva inclusiva que tenga en cuenta la diversidad del alumnado se garantizará la personalización del aprendizaje que asegure la igualdad de oportunidades. Para ello, se dará respuesta a las dificultades que pudieran surgir y se facilitará el acceso al aprendizaje a través del diseño de situaciones de aprendizaje interdisciplinares que desplieguen en el aula un amplio abanico de estrategias, actividades, materiales y agrupamientos, favorezcan la implicación del alumnado y respeten y den respuesta a las necesidades a través de la aplicación de los principios de Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), consiguiendo el máximo desarrollo personal de todo el alumnado.

Es esta una materia puramente procedimental. En primer lugar se realizará una prueba de nivel en la que se evalúen los conocimientos previos, base fundamental para la construcción de aprendizajes significativos. Los nuevos contenidos se relacionarán con estos conocimientos previos y con las demás materias, en especial con matemáticas, tecnología y arte, siendo el dibujo técnico un apoyo gráfico e instrumento de ellas.

Otro principio psicopedagógico clave en nuestro proceso de enseñanza- aprendizaje es la aplicación y utilidad de estos contenidos que están adquiriendo. Explicar y aplicar en problemas concretos para que entiendan su fin y funcionalidad. La materia de Dibujo Técnico puede, en parte ser muy abstracta y precisa de una aplicación concreta y tangible. Además esto crecerá el interés y motivación.

En este curso ya empiezan a tener más claro hacia dónde quieren encaminar sus estudios o su vida profesional y precisan referenciar sus conocimientos y aprendizajes a estas metas o caminos. Considerando el dibujo técnico como medio de comunicación de ideas que queremos transmitir o comprender de los demás, encontraremos en esta disciplina las funciones instrumentales de análisis, investigación, expresión y comunicación de los aspectos visuales de tales ideas. que, al conocimiento de principios, propiedades y teoremas, debe acompañarle siempre la práctica, pues de lo contrario la profundización y el dominio de la asignatura no serán posibles.

En la resolución de problemas geométricos se debe seguir el método de análisis y síntesis, esto es, se supone el problema resuelto y se razonan las propiedades necesarias para la solución del problema y, conocidos los pasos que se deben seguir, se aplica el método de síntesis para llegar a la solución aplicando las condiciones suficientes.

Los nuevos contenidos se relacionarán con los conocimientos previos y con las demás materias, buscando que entiendan su aplicación y funcionalidad.

La metodología será activa, asegurando la participación del alumnado en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se evitarán aquellos métodos que puedan favorecer la pasividad del alumno en clase, buscando su participación en la toma de decisiones y la asunción de responsabilidades.

Igualmente, se trabajará para que perciban los contenidos de la materia como un todo relacionado y no como diferentes temas inconexos, por ello, siempre que sea posible, se buscará la interacción de unos bloques con otros. También, se buscará la relación de los contenidos con el entorno más próximo.

### **Actividades de Enseñanza – Aprendizaje**

Las actividades de enseñanza-aprendizaje se desarrollarán siguiendo el siguiente esquema:

- Explicación de los contenidos teóricos del tema a tratar en cada unidad didáctica. Sobre esta explicación teórica el alumno tomará apuntes, que, en ocasiones puntuales serán ampliados por fotocopias que el profesor entregará.

- Con el objeto de fomentar valores como la responsabilidad, la constancia, el esfuerzo personal y el aprendizaje por uno mismo, realizarán ejercicios en casa que requieran un mayor tiempo de reflexión.

- Puesta en común de las diferentes vías de resolución de un problema, críticas constructivas, análisis de los resultados obtenidos. Tomarán apuntes en clase y sólo cuando el profesor lo crea oportuno se les dará apuntes. Leer apuntes de dibujo sin intentar ellos realizar los trazados no tiene ningún sentido, al igual que convertir la resolución en un simple ejercicio mecánico. Se intenta y pretende que razonen, propongan y deduzcan soluciones ante problemas. Se pedirá la participación de los alumnos en las explicaciones intentando razonar y deducir el método seguido. Los ejercicios que se proponen en el examen final, al igual que su calificación en el caso

de 2º de bachillerato, son de EBAU, para ajustarse a los contenidos mínimos que se piden, así como para familiarizarles con esta prueba. En primer lugar se estudia la geometría plana y en segundo lugar los sistemas de representación, dando un marco teórico a las grandes aplicaciones que tenemos en el ámbito técnico-artístico. En los sistemas de representación resultará útil plantear los mismos problemas en diédrico y axonométrico para comparar las posibilidades que ofrece cada uno de ellos. Por ejemplo, si se pide resolver un problema en diédrico, el dibujo en un sistema axonométrico servirá como figura-análisis. Hablaremos entonces de una metodología activa en el que el alumno participe, proponga y construya métodos para la resolución de ejercicios sean cuales sean, favoreciendo el aprendizaje por sí mismo.

El campo de acción en esta asignatura queda delimitado desde el principio por el diseño y la funcionalidad de las formas, por lo que se gana en profundización y especialidad, lo cual permite enlazar con estudios superiores profesionales o universitarios relacionados con la arquitectura o las ingenierías.

#### **IV. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR**

	<b>Materiales de desarrollo curricular</b>	<b>Recursos de desarrollo curricular</b>
<b>Impresos</b>	Materiales elaborados por el departamento (láminas y apuntes) Materiales elaborados por terceros (libros de texto)	Prensa: todo tipo Catálogos de exposiciones Ensayos sobre estética Manuales sobre técnicas Fotocopias de artículos procedentes de medios digitales: todo tipo
<b>Digitales e informáticos</b>	Teams Correo outlook corporativo Kaizala	Ordenador: aula y aula de informática Pizarra digital: aula Pantalla Smart: del centro Móviles: del alumnado
<b>Medios audiovisuales y multimedia</b>	Vídeos Tutoriales de Youtube (canal maría cazurro burgos y maría cazurro) Presentaciones Powerpoint	Películas Documentales Series Videos de plataformas: Instagram/Tiktok/Youtube

#### **V. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA**

Desde el departamento se aplicarán de forma directa o indirecta en el aula los siguientes planes con carácter obligatorio:

- Plan de convivencia
- Plan de atención a la diversidad
- Plan de igualdad entre hombres y mujeres
- Plan de digitalización
- Plan de prevención y control del absentismo escolar
- Plan de acogida
- Plan Erasmus+

Todos estos planes están desarrollados en el marco de la PGA. El departamento de dibujo fomentará, potenciará y aplicará dichos planes como pilar fundamental sobre el que sostener el correcto desarrollo de las actividades lectivas, complementarias, extraescolares y/o cualquier otra actividad de centro. La jefa de departamento forma, además, parte de la Comisión Erasmus, creada expresamente para supervisar y aprobar actuaciones relacionadas con los planes Erasmus+ que se estén llevando a cabo en el centro.

- Plan de fomento de la lectura
- Spelling Bee
- Science Fair

Todos estos planes se promoverán directamente desde el departamento o en colaboración de otros departamentos adscritos a la sección bilingüe.

#### Plan de fomento de la lectura

En colaboración con el resto de departamentos, y cuando sepamos los libros elegidos por el centro sobre los que se va a trabajar, o si no, con libros escogidos por el propio departamento de Dibujo, propondremos realizar ilustraciones de los mismos que recojan en la imagen lo más representativo de lo leído. Posteriormente, si la calidad de los trabajos lo permite, se realizará una exposición. La realización del diseño de un marcapáginas, cartel o infografía con motivo de la celebración del día del libro y/u otro día representativo. Aprovechando esta fecha se trabajará la manera de plasmar una idea escrita en una imagen, sin literalidad, mediante elementos que sugieran lo que queremos transmitir (lenguaje poético aplicado a la imagen – mensaje subliminal).

Actividades que les permitan conocer campos donde la escritura y la imagen se relacionan, como puede ser el caso de la poesía visual o textos resueltos como imágenes. Aplicaremos en estas resoluciones los conocimientos plásticos y geométricos adquiridos.

Comprensión lectora. Los alumnos de ESO trabajarán lecturas de escritos o textos de internet (biografías de autores, artículos de prensa y otros textos con relación con la materia) para ser leídos y comentados en las clases con la intención de fomentar el interés tanto por la materia como por la lectura. Pretendemos que los contenidos explicados sean reforzados mediante la comprensión de estas lecturas guiadas en clase por el profesor.

#### Spelling Bee

Dentro del marco de la sección bilingüe y en colaboración con todos los departamentos de la sección y el departamento de inglés como eje vertebrador, a final de curso se llevará a cabo el Spelling Bee Contest, concurso inspirado en los famosos concursos para aprender a deletrear correctamente palabras en lengua inglesa. Se colaborará igualmente potenciando la difusión del concurso mediante cartelería, y en el diseño de mascotas, diplomas y merchandising.

#### Science Fair

En un marco de colaboración con el departamento de Biología en toda la parte de difusión mediante carteles, flyers y diseño de diplomas y merchandising.

Estas dos últimas actividades fomentarán la interdisciplinariedad como estrategia pedagógica. El aprendizaje interdisciplinar proporciona al alumnado herramientas para utilizar conocimientos y destrezas relacionadas con dos o más materias y aplicar capacidades en un contexto significativo, desarrollando su habilidad para pensar, razonar y transferir conocimientos, procedimientos y actitudes de una

materia a otra. Esto enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de la materia EPVA, relacionando el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento mediante estrategias de aprendizaje conjuntas, todo ello dentro del entorno más cercano del alumnado.

## **VI. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

Las actividades que este departamento realizará serán de varios tipos:

**Talleres:** Durante la semana cultural se realizarán talleres organizados desde el departamento relacionados con las artes plásticas y visuales colaborando para ofrecer a los alumnos un amplio abanico de actividades. Se colaborará en actividades como teatro, publicidad de actos y todo lo que tenga que ver con el ámbito de la especialidad.

**Exposiciones** de trabajos realizados por los alumnos en distintos momentos del curso académico y especialmente al final de curso como resumen y muestra del trabajo realizado durante todo el año.

Participar en los distintos **concursos** que se convoquen por distintas instituciones educativas, o culturales que el departamento considere oportuno, a lo largo del curso. (Día de la mujer, tarjetas navideñas, marcapáginas, etc.)

Participación en **actividades del centro** elaborando el trabajo plástico o gráfico que requiera la actividad (murales, esculturas, vídeos, etc.).

**Salidas** a exposiciones o actividades relacionadas con la plástica/arte que se consideren de interés para el aprendizaje. Estarán supeditadas a la oferta y a criterios de organización y coste. Visita al MUSAC de León.

Salidas a zonas del entorno cercano al instituto en horas de clase, horarios extraescolar y/o jornadas culturales, para la realización de actividades relacionadas con arte, naturaleza y medio ambiente, bien organizadas desde el departamento de Dibujo o en colaboración con otros departamentos didácticos tales como Biología y Geología. Dentro de este apartado realizaremos, en colaboración con el departamento de Biología y Geología una visita al Musac y Aula de fuego en León.

## **VII. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO**

Los instrumentos de evaluación asociados serán variados y dotados de capacidad diagnóstica y de mejora, que no solo valoren los resultados si no también los procesos de aprendizaje, utilizando técnicas de observación y análisis del desempeño del alumnado por encima de aquellos instrumentos vinculados a técnicas de rendimiento.

La evaluación en Educación Plástica, Visual y Audiovisual debe contemplar las dos líneas con las que los alumnos se enfrentan a las artes y a la cultura visual, por un lado, como receptores y consumidores y por otro como productores de las mismas. Es decir, debería de recoger aspectos relacionados con la expresión, la creación, la comunicación y aspectos como, el conocimiento, la observación, el análisis, el comentario y la interpretación.

A cada técnica o procedimiento de evaluación le corresponde una serie de instrumentos: formales, prueba escrita, oral y práctica, semiformales, proyectos y portfolios donde el alumnado recoja materiales diversos de su proceso de trabajo: bocetos, referencias visuales, reflexiones, relacionados con los contenidos, que permitan la reflexión y el debate e informales, guía de observación.

El alumnado debe ser capaz de razonar, analizar, relacionar con otros productos sus propios trabajos y ser consciente de qué problemas se le presentan y qué soluciones selecciona. Todo ello ha de ser objeto de evaluación.

### 1º ESO

	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>CRITERIO DE CALIFICACIÓN PESO PORCENTUAL (%)</b>
<b>UNIDAD 1</b>	7.1, 7.2, 7.3, 7.4	1. Guía de observación 2. Pruebas escritas 2. Apuntes 2. Láminas y proyectos 3. Pruebas orales	10% 20% 20% 45% 5%
<b>UNIDAD 2</b>	1.3, 3.4, 4.1, 5.1, 5.2, 5.3, 7.1, 7.2, 7.3, 7.4	1. Guía de observación 2. Pruebas escritas 2. Apuntes 2. Láminas y proyectos 3. Pruebas orales	10% 20% 20% 45% 5%
<b>UNIDAD 3</b>	2.1, 2.2, 3.3, 3.4, 4.1, 5.1, 5.2, 5.3, 8.2, 8.3, 8.4	1. Guía de observación 2. Pruebas escritas 2. Apuntes 2. Láminas y proyectos 3. Pruebas orales	10% 20% 20% 45% 5%
<b>UNIDAD 4</b>	2.2, 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 5.1, 5.2, 5.3, .1, 8.1, 8.2, 8.3, 8.4	1. Guía de observación 2. Pruebas escritas 2. Apuntes 2. Láminas y proyectos 3. Pruebas orales	10% 20% 20% 45% 5%
<b>UNIDAD 5</b>	1.1, 1.2, 1.3, 2.2, 3.1, 3.4, 4.1, 4.2, 6.1, 6.2, 8.1	1. Guía de observación 2. Pruebas escritas 2. Apuntes 2. Láminas y proyectos 3. Pruebas orales	10% 20% 20% 45% 5%

### 3º ESO

	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>PESO PORCENTUAL (%)</b>
<b>UNIDAD 1</b>	7.3, 7.4	1. Guía de observación 2. Pruebas escritas 2. Apuntes 2. Láminas y proyectos 3. Pruebas orales	10% 10% 20% 50% 10%
<b>UNIDAD 2</b>	2.1, 3.2, 3.4, 4.2, 5.1, 5.2, 5.3, 6.1, 8.2	1. Guía de observación 2. Pruebas escritas 2. Apuntes 2. Láminas y proyectos 3. Pruebas orales	10% 10% 20% 50% 10%
<b>UNIDAD 3</b>	2.2, 3.1 5.1, 5.2, 5.3, 6.1, 7.1, 7.2, 7.3, 8.1, 8.2	1. Guía de observación 2. Pruebas escritas 2. Apuntes 2. Láminas y proyectos 3. Pruebas orales	10% 10% 20% 50% 10%
<b>UNIDAD 4</b>	2.2, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4,	1. Guía de observación	10%



	4.1, 4.2, 5.2, 6.1, 6.2	2. Pruebas escritas 2. Apuntes 2. Láminas y proyectos 3. Pruebas orales	10% 20% 50% 10%
<b>UNIDAD 5</b>	1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 3.1, 4.2, 6.2	1. Guía de observación 2. Pruebas escritas 2. Apuntes 2. Láminas y proyectos 3. Pruebas orales	10% 10% 20% 50% 10%

#### **4º ESO**

	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>PESO PORCENTUAL (%)</b>
<b>UNIDAD 1</b>	1.1-1.3, 2.1, 2.2, 4.1-4.4	1. Guía de observación 2. Pruebas escritas 2. Apuntes 2. Láminas y proyectos 4. Pruebas orales	5% 5% 5% 80% 5%
<b>UNIDAD 2</b>	1.14-1.3, 3.1-3.2, 4.1, 4.4	1. Guía de observación 2. Pruebas escritas 2. Apuntes 2. Láminas y proyectos 4. Pruebas orales	5% 5% 5% 80% 5%
<b>UNIDAD 3</b>	1.1-1.3	1. Guía de observación 2. Pruebas escritas 2. Apuntes 2. Láminas y proyectos 4. Pruebas orales	5% 5% 5% 80% 5%

#### **1º BACHILLERATO**

	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>PESO PORCENTUAL (%)</b>
<b>UNIDAD 1</b>	1.1, 2.1, 2.2, 2.3, 3.7	1. Pruebas orales 2. Pruebas escritas 3. Apuntes 4. Láminas y proyectos	5% 70% 5% 20%
<b>UNIDAD 2</b>	3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6, 3.7	1. Pruebas orales 2. Pruebas escritas 3. Apuntes 4. Láminas y proyectos	5% 70% 5% 20%
<b>UNIDAD 3</b>	4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 3.7	1. Pruebas orales 2. Pruebas escritas 3. Apuntes 4. Láminas y proyectos	5% 70% 5% 20%
<b>UNIDAD 4</b>	5.1, 5.2, 3.7	1. Pruebas orales 2. Pruebas escritas 3. Apuntes 4. Láminas y proyectos	5% 70% 5% 20%

## **2º BACHILLERATO**

	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>PESO PORCENTUAL (%)</b>
<b>UNIDAD 1</b>	1.1., 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.6	1. Pruebas orales 2. Pruebas escritas 3. Apuntes 4. Láminas y proyectos	5% 70% 5% 20%
<b>UNIDAD 2</b>	1.1 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6	1. Pruebas orales 2. Pruebas escritas 3. Apuntes 4. Láminas y proyectos	5% 70% 5% 20%
<b>UNIDAD 3</b>	1.1, 3.6, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4	1. Pruebas orales 2. Pruebas escritas 3. Apuntes 4. Láminas y proyectos	5% 70% 5% 20%
<b>UNIDAD 4</b>	1,1, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 3.6	1. Pruebas orales 2. Pruebas escritas 3. Apuntes 4. Láminas y proyectos	5% 70% 5% 20%

**Guía de observación:** El departamento entiende por *Guía de observación*, el registro que se hará sobre el nivel de participación e implicación del alumnado durante las clases, así como su iniciativa para resolver problemas que se les puedan plantear relacionados con lo que se esté viendo en ese momento. El profesorado de la materia considera imprescindible que el alumno siempre acuda a clase con el material indicado, puesto que la falta de este supone la imposibilidad de trabajar. Este hecho también se contemplará en este apartado. El no traer el material requerido a clase de forma reiterada (Folios para tomar apuntes, láminas cuando toca trabajar sobre ellas en clase, instrumentos de trazado, pinturas, etc.). No traer material en, al menos, tres ocasiones a lo largo de un trimestre, puede considerarse motivo para no hacer media de este apartado con el resto de apartados.

**Pruebas escritas:** Aquellas que se realicen en soporte papel. Versarán sobre contenidos vistos en clase hasta el momento de la prueba. En ella se podrán incluir ejercicios de tipo teórico, aunque, dado el carácter fundamentalmente práctico de esta asignatura, se procurará darle más peso a la parte de resolución práctica de problemas o a la realización de ejercicios prácticos relacionados con la materia.

**Apuntes:** A lo largo del curso académico, el alumno tomará apuntes sobre los diferentes contenidos vistos en clase. Deberán presentarse limpios y ordenados dentro de una funda de plástico o carpeta sencilla. Se entregarán a final de trimestre en la fecha que indique el profesor.

**Láminas y proyectos:** Representan el instrumento de evaluación con mayor peso porcentual, puesto que estas láminas y/o proyectos muestran el trabajo diario del alumno/a. Consistirán en ejercicios prácticos relacionados con lo explicado en clase los días inmediatamente anteriores a la realización de dichas láminas/proyectos. La entrega de estas láminas/proyectos se realizará a medida que el profesor lo indique. Se dará una fecha exacta de entrega para cada una de las láminas, por lo tanto, la entrega se irá realizando lámina por lámina, proyecto por proyecto, a lo

largo de todo el trimestre y, por ende, del curso, permitiendo así un seguimiento continuado del trabajo del alumno.

**Pruebas orales:** Se realizarán durante las clases. Cuando el profesor lo considere oportuno podrá plantear preguntas sobre lo explicado hasta la fecha. Se podrá preguntar tantas veces como el profesor decida a lo largo de cada trimestre y se valorará fundamentalmente la capacidad del alumno/a para explicar correctamente conceptos con sus propias palabras o para explicar adecuadamente cómo resolver problemas.

Para evaluar a los alumnos se tendrá en cuenta la evaluación inicial, el grado de participación y la actitud positiva en clase, el grado de esfuerzo personal, el aprendizaje de los conceptos y las actividades prácticas.

Se tendrá en cuenta también, el trabajo en el aula y la actitud de respeto hacia todas las personas, el material y la asignatura.

**Todos los alumnos tienen la obligación de guardar todas las láminas, apuntes y proyectos ya corregidos, hasta final de curso, pudiendo el profesor volver a solicitarlos en cualquier momento a lo largo del mismo.**

SE PUNTUARÁ CON UN VALOR DE CERO PUNTOS TODOS AQUELLOS TRABAJOS O APUNTES EN LOS QUE NO FIGURE CLARAMENTE EL NOMBRE, APELLIDOS, CURSO Y GRUPO AL QUE PERTENEZCA EL ALUMNO. EN LOS EXÁMENES SE PROCEDERÁ DEL MISMO MODO CON CADA UNA DE LAS HOJAS DE EXAMEN EN LAS QUE ESTE MISMO HECHO PUDIERA SUCEDER.

Los exámenes sólo se repetirán en caso de enfermedad debidamente justificada o debido a una causa de fuerza mayor, que queda a criterio del profesor, siempre que éste lo considere oportuno. La falta de asistencia injustificada o no debidamente justificada supondrá un cero en la nota del examen. La evaluación será positiva siempre que el alumno obtenga al menos un 5 al realizarse la media aritmética entre todos los apartados y teniendo en cuenta todas las consideraciones indicadas anteriormente. Los alumnos entregarán los apuntes el día del examen o, en su defecto, cuando lo indique el profesor.

Dado que la evaluación es continua, todos aquellos alumnos que no superen la materia trimestre por trimestre, tendrán siempre la oportunidad de recuperar aquellos aspectos que no superaron previamente. En caso de no obtener una nota media de 5 sobre 10 en la evaluación final, tendrán la posibilidad de recuperar aquellos aspectos aún pendientes a lo largo de las dos semanas previas a la evaluación final en el horario habitual de clase.

## **VIII. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO**

El conjunto de diferencias individuales (capacidad, ritmo de aprendizaje, estilo de aprendizaje, motivación, intereses, contexto social, situación cultural, circunstancia lingüística o estado de salud, entre otras) que coexisten en todo el alumnado hace que los centros educativos y más concretamente sus aulas, sean espacios diversos. No obstante, todo el alumnado, con independencia de sus especificidades, tiene derecho a una educación inclusiva y de calidad adecuada a sus características y necesidades individuales, se establecen como principios pedagógicos fundamentales en esta etapa, por lo que constituirán la pauta ordinaria de la acción educativa de los docentes.

2. Por ello, y sin perjuicio del principio de educación común al que se refiere el artículo 5.3 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la atención al alumnado y a sus diferencias individuales, se establecen como principios pedagógicos fundamentales en

esta etapa, por lo que constituirán la pauta ordinaria de la acción educativa de los docentes.

3. Los centros educativos adoptarán las medidas necesarias a fin de responder a las necesidades educativas concretas de su alumnado, teniendo en cuenta el conjunto de diferencias individuales que les caracteriza. La consejería competente en materia de educación establecerá la regulación que permita a los centros la adopción de dichas medidas.

Dichas medidas buscarán desarrollar el máximo potencial posible del alumnado, estarán orientadas a permitir que alcancen el nivel de desempeño previsto al finalizar la etapa de acuerdo con el Perfil de salida, así como a la consecución de los objetivos de la misma, y en ningún caso podrán suponer a quienes se benefician de ellas una discriminación que les impida promocionar al siguiente curso u obtener la titulación correspondiente.

4. Para adecuar la respuesta educativa a las necesidades y diferencias de todo su alumnado, los centros diseñarán un plan de atención a la diversidad, que formará parte del proyecto educativo, y cuya estructura será determinada por parte de la consejería competente en materia de educación.

5. En virtud de lo establecido en el artículo 71.2 de la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, se entiende por alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, aquel que requiera una atención educativa diferente a la ordinaria, por presentar necesidades educativas especiales, por retraso madurativo, por trastornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación, por trastornos de atención o de aprendizaje, por desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje, por encontrarse en situación de vulnerabilidad socio-educativa, por sus altas capacidades intelectuales, por haberse incorporado tarde al sistema educativo o por condiciones personales o de historia escolar.

6. Para permitir el logro los objetivos de la etapa y el desarrollo de las competencias previsto en el Perfil de salida, los centros podrán realizar adaptaciones curriculares y organizativas, a fin de que este alumnado pueda alcanzar el máximo desarrollo de sus capacidades personales. En particular, se favorecerá la flexibilización y el empleo de alternativas metodológicas en la enseñanza y evaluación de la lengua extranjera, especialmente con aquel alumnado que presente dificultades en su comprensión y expresión.

7. Asimismo, los centros establecerán las medidas más adecuadas para que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades de este alumnado.

8. La consejería competente en materia de educación establecerá los procedimientos y recursos precisos para identificar las necesidades educativas específicas del alumnado al que se refiere este artículo, garantizará su adecuada escolarización y asegurará la participación de los padres, madres o personas que ejerzan la tutoría legal en las decisiones que afecten a la escolarización y a los procesos educativos de este alumnado. Igualmente, adoptará las medidas oportunas para que los padres, madres o personas que ejerzan la tutoría legal de estos alumnos colaboren con los centros, reciban el adecuado asesoramiento individualizado, así como la información necesaria que les ayude en la educación de sus hijos.

## PLAN DE REFUERZO, RECUPERACIÓN Y ENRIQUECIMIENTO CURRICULAR

### 1. Plan de refuerzo (para aquellos alumnos que no han promocionado el curso anterior)

Se proporcionará aquellos alumnos que presenten esta casuística siempre y cuando el aprendizaje de nuevos contenidos requiera conocimientos previos. Dadas las características de esta materia, y teniendo en cuenta que en 3º se tiene que repasar prácticamente todo lo visto en 1º dado que en 2º de ESO no se cursa, este tipo de alumnado no suele presentar problemas a la hora de poder seguir la I clases con total normalidad y sin que se produzcan diferencias notables con el resto de compañeros.

### 2. Plan de recuperación (Para alumnos que hayan promocionado con la materia pendiente)

En el caso de que hubiera alumnos con esta asignatura pendiente, el departamento tiene diseñado un plan de pendientes que consiste en:

La realización de una serie de láminas de actividades relacionadas con los contenidos del currículo para ser entregadas en el plazo que indique el profesor.

Dada la falta de una hora de pendientes en el departamento de dibujo, el profesor atenderá en las horas en las que se encuentre disponible a los alumnos con la asignatura pendiente para resolver dudas a través de Teams, correo corporativo o de manera presencial en algún momento que pueda cuadrarle a profesor y a alumno.

No será necesario llevar a cabo el plan descrito más arriba si el alumno está cursando EPVA ese año, dado que aprobar la asignatura de un curso superior supondrá automáticamente, aprobar la del curso inferior que tuviera pendiente. En cualquier caso, se hará un seguimiento exhaustivo del alumno con el fin de facilitarle siempre la manera de poder recuperar la materia pendiente de cursos anteriores antes de que termine el curso escolar.

### 3. Plan de enriquecimiento curricular

Se establecerá a aquellos alumnos que presenten evidencias de asimilar los contenidos de la asignatura claramente por encima de la media en el ámbito de todas las competencias específicas. Se le proporcionarán retos y problemas que le supongan una motivación extra y le permitan un desarrollo académico más completo y adecuado a su nivel curricular.

## ADAPTACIONES CURRICULARES

### 1. De acceso

Serán aquellas previstas para alumnado que presente alguna discapacidad o diversidad funcional de algún tipo. Se procurará atenderles debidamente y dotarles de aquellos recursos humanos y materiales que puedan garantizar un correcto seguimiento de las actividades lectivas tales como, AT, mobiliario adaptado, medios informáticos adaptados, etc.

### 2. No significativas

Se ofrecerán a aquellos alumnos que no presenten desfase curricular, pero que, por diferentes circunstancias las requieran. Dependerá del tipo de necesidad el tipo de adaptación no significativa ofrecida.

### 3. Significativas

Serán las diseñadas para favorecer el rendimiento académico de alumnado que presente un desfase curricular significativo.

## **IX. SECUENCIA DE LAS UNIDADES TEMPORALES DE LA PROGRAMACIÓN**

### **1º ESO**

<b>PRIMER TRIMESTRE 40 sesiones</b>	<b>SEGUNDO TRIMESTRE 30 sesiones</b>	<b>TERCER TRIMESTRE 31 sesiones</b>
<p><b>Unidad 1 (24 sesiones)</b> Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Instrumentos y materiales de dibujo técnico. Introducción a la geometría plana. Lugares geométricos. Trazados geométricos básicos. Figuras planas, Polígonos. Clasificación y construcción. Proporcionalidad. Teorema de Thales. Igualdad y Semejanza. Escalas. Movimientos en el plano: Simetrías y Traslaciones.</p> <p><b>Unidad 2(8 sesiones)</b> Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas (introducción) Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura (introducción).</p> <p><b>expresivas y comunicativas.</b></p> <p><b>Unidad 5 (8 sesiones)</b> Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p>	<p><b>Unidad 1 (10 sesiones)</b> Polígonos. Clasificación y construcción.</p> <p><b>Unidad 2 (10 sesiones)</b> El lenguaje visual como forma de comunicación. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas (profundización). Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura (profundización). La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y las sombras. La forma. Tipos y sus relaciones en el plano y en el espacio. Transformaciones gráfico-plásticas como recurso para la creación. La composición. Formato y encuadre. Estructuras compositivas. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p><b>Unidad 3 (10 sesiones)</b> El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características</p>	<p><b>Unidad 4 (25 sesiones)</b> El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Elementos básicos, contextos y funciones. Valor creativo de las imágenes: El Realismo, la Figuración y la Abstracción. Imagen representativa y simbólica. El lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.</p> <p><b>Unidad 5 (6 sesiones)</b> Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p>

	expresivas. Formas de expresión en soportes físicos y digitales.	
	<b>Unidad 5 (4 sesiones)</b> Patrimonio artístico. y cultural. Apreciación estética y análisis.	

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN A TRABAJAR POR TRIMESTRES**

<b>TRIMESTRE</b>	<b>CRITERIOS 1º ESO</b>
<b>1º</b>	1.1, 1.2, 1.3, 2.2, 3.1, 3.4, 4.1, 4.2, 6.1, 6.2, 7.1, 7.2, 7.3, 7.4, 8.1
<b>2º</b>	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 3.3, 3.4, 4.1, 4.2, 5.1, 5.2, 5.3, 6.1, 6.2, 7.1, 7.2, 7.3, 7.4, 8.1, 8.2, 8.3, 8.4
<b>3º</b>	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.4, 4.1, 4.2, 5.1, 5.2, 5.3, 6.1, 6.2, 8.1, 8.2, 8.3, 8.4

### **3º ESO**

<b>PRIMER TRIMESTRE 40 sesiones</b>	<b>SEGUNDO TRIMESTRE 31 sesiones</b>	<b>TERCER TRIMESTRE 31 sesiones</b>
<p><b>Unidad 1 (25 sesiones)</b> Transformaciones geométricas en el plano: Simetrías, traslaciones y giros. Módulos y redes modulares. Tangencias y enlaces. Curvas técnicas. Su uso en el diseño. Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación.</p> <p><b>Unidad 2 (7 sesiones)</b> El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes. El color, la forma y la textura en la composición. El volumen y el espacio. Luces y sombras, claroscuro. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos en diferentes obras de arte.</p> <p><b>Unidad 5 (4 sesiones)</b> Patrimonio artístico y cultural. Appreciación estética y análisis. - La representación del volumen y el espacio y su aplicación al arte y la</p>	<p><b>Unidad 1 (7 sesiones)</b> Formas tridimensionales en el plano. Las proyecciones. Los sistemas de representación.</p> <p><b>Unidad 2 (12 sesiones)</b> Incidencia de la luz en la percepción visual. Ilusiones ópticas. El lenguaje visual como sistema de comunicación y su interrelación con otros lenguajes. El color, la forma y la textura en la composición. El volumen y el espacio. Luces y sombras, claroscuro. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos en diferentes obras de arte. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos del lenguaje visual. Relación entre los elementos del lenguaje visual y audiovisual y su uso gráfico-plástico. Las TIC en transformaciones gráfico-plásticas de la imagen.</p>	<p><b>Unidad 4 (26 sesiones)</b> Valor creativo y significación de las imágenes: significativo y significado: Iconos y Símbolos como Signos. Iconicidad, figuración y la abstracción. Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función y contexto. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Elementos narrativos, procesos, técnicas y procedimientos del cómic, la ilustración, la fotografía, el cine, la televisión, el video, la publicidad, la animación y los formatos digitales. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o</p>

arquitectura. El dibujo técnico aplicado a la creación de diseños modulares.	<p><b>Unidad 3 (12 sesiones)</b> Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación. Soportes y Tipos.</p> <p><b>Unidad 5 (2 sesiones)</b> Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p>	<p>en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. Los lenguajes visuales y su evolución en función de los avances tecnológicos. Valores plásticos y estéticos en la producción artística. Tipos, formas y técnicas de presentación, tanto presenciales como virtuales, en función del público potencial, y adecuación al contexto. Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto.</p> <p><b>Unidad 5 (5 sesiones)</b> Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</p>
--	---	--

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN A TRABAJAR POR TRIMESTRES**

<b>TRIMESTRE</b>	<b>CRITERIOS 3º ESO</b>
<b>1º</b>	1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 3.1, 3.4, 4.2, 5.1, 5.2, 5.3, 6.1, 6.2, 7.3, 7.4, 8.1
<b>2º</b>	1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.2, 3.3, 4.2, 5.1, 5.2, 5.3, 6.1, 6.2, 7.1, 7.2, 7.3, 7.4, 8.1, 8.2, 8.3, 8.4
<b>3º</b>	1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 4.1, 4.2, 5.1, 5.2, 5.3, 6.1, 6.2, 8.1, 8.2, 8.3, 8.4

### **4º ESO**

<b>PRIMER TRIMESTRE 26 sesiones</b>	<b>SEGUNDO TRIMESTRE 20 sesiones</b>	<b>TERCER TRIMESTRE 22 sesiones</b>
<p><b>Unidad 1 (10 sesiones)</b> Técnicas gráfico-plásticas. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</p>	<p><b>Unidad 1 (5 sesiones)</b> Técnicas básicas de creación de volúmenes. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</p> <p><b>Unidad 2 (15 sesiones)</b> Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. Publicidad: recursos formales,</p>	<p><b>Unidad 1 (4 sesiones)</b> Grafiti y pintura mural.</p> <p><b>Unidad 2 (13 sesiones)</b> Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Reconocimiento y lectura de imágenes publicitarias. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales</p>



<p>Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p> <p><b>Unidad 2 (11 sesiones)</b> Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Lectura de imágenes. Imagen representativa y simbólica. Funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia. Color y composición. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. La fotografía. Estilos y géneros fotográficos. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. El cómic. Elementos y elaboración. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación autoevaluación y evaluación colectiva.</p> <p><b>Unidad 3 (5 sesiones)</b> Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León.</p>	<p>lingüísticos y persuasivos. Reconocimiento y lectura de imágenes publicitarias. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.</p>	<p>en los medios de comunicación. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos. Técnicas básicas de animación. Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.</p> <p><b>Unidad 3 (5 sesiones)</b> Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León. Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales.</p>
---	--	--

Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN A TRABAJAR POR TRIMESTRES**

TRIMESTRE	CRITERIOS 4º ESO
1º	1.1-1.3, 2.1-2.3, 4.1-4.4
2º	1.1-1.3, 2.1-2.3, 3.1,3.2, 4.1-4.4
3º	1.1-1.3, 2.1-2.3, 3.1,3.2, 4.1-4.4

### **1º BACHILLERATO**

PRIMER TRIMESTRE 50 sesiones	SEGUNDO TRIMESTRE 40 sesiones	TERCER TRIMESTRE 40 sesiones
<b>Unidad 1 (40 sesiones)</b> Trazados geométricos básicos, proporcionalidad, escalas, transformaciones geométricas, triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares. Tangencias, enlaces, curvas técnicas.	<b>Unidad 2 (30 sesiones)</b> Fundamentos del sistema diédrico, alfabeto del punto, recta y plano, rectas notables del plano, pertenencias. Intersecciones de planos, intersecciones de rectas con planos, paralelismo, perpendicularidad, distancias. Sistema de planos acotados.	<b>Unidad 2 (20 sesiones)</b> Fundamentos de la geometría proyectiva. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción.
<b>Unidad 4 (3 sesiones)</b> Sistemas CAD	<b>Unidad 4 (3 sesiones)</b> Sistemas CAD	Sistema cónico.
		<b>Unidad 3 (10 sesiones)</b> Normalización. Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación y rotulación. Croquización.
		<b>Unidad 4 (4 sesiones)</b> Sistemas CAD

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN A TRABAJAR POR TRIMESTRES**

TRIMESTRE	CRITERIOS 1º bachillerato
1º	1.1, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6, 3.7
2º	1.1, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6, 3.7
3º	3.1-3.7, 4.1-4.4, 5.1, 5.2

### **2º BACHILLERATO**

PRIMER TRIMESTRE 50 sesiones	SEGUNDO TRIMESTRE 40 sesiones	TERCER TRIMESTRE 23 sesiones
---------------------------------	----------------------------------	---------------------------------

<p><b>Unidad 1 (40 sesiones)</b> Trazados geométricos básicos, proporcionalidad, escalas, transformaciones geométricas, triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares, potencia, tangencias, enlaces, curvas cónicas.</p> <p><b>Unidad 2 (10 sesiones)</b> Fundamentos de la geometría proyectiva. Sistema de planos acotados. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo.</p>	<p><b>Unidad 1 (10 sesiones)</b> Homología, afinidad, inversión.</p> <p><b>Unidad 2 (22 sesiones)</b> Sistema diédrico, intersecciones, paralelismo, perpendicularidad, distancias, verdaderas magnitudes, giros, abatimientos y cambios de plano, poliedros regulares. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción.</p> <p><b>Unidad 3 (5 sesiones)</b> Normalización. Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación y rotulación. Croquización.</p> <p><b>Unidad 4 (3 sesiones)</b> Sistemas CAD</p>	<p><b>Unidad 2 (15 sesiones)</b> Intersecciones de planos, intersecciones de rectas con planos, paralelismo, perpendicularidad, distancias. Sistema cónico.</p> <p><b>Unidad 3 (5 sesiones)</b> Normalización. Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación y rotulación. Croquización.</p> <p><b>Unidad 4 (3 sesiones)</b> Sistemas CAD</p>
--	--	---

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN A TRABAJAR POR TRIMESTRES**

<b>TRIMESTRE</b>	<b>CRITERIOS 2º bachillerato</b>
<b>1º</b>	1.1, 2.1-2.4, 3.1-3.6
<b>2º</b>	1.1, 2.1-2.4, 3.1-3.6, 4.1-4.4, 5.1-5.4
<b>3º</b>	1.1, 3.1-3.4, 4.1-4.4, 5.1-5.4

### **X Y XI. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DE AULA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE. PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**

La programación didáctica debería ser evaluada según el procedimiento establecido en la misma. Las conclusiones más importantes se deberían incorporar al final de curso, junto a la evaluación de la propuesta curricular, a la memoria de la programación general anual, siendo la base para la elaboración de las programaciones didácticas del curso siguiente.

Para valorar el ajuste entre el diseño de la programación didáctica y los resultados obtenidos, al finalizar trimestre el departamento se reunirá para ver cuáles son estos desajustes y elaborar pautas que los solucionen a lo largo del año, sin esperar al curso siguiente. De la misma forma se pondrá de manifiesto a los alumnos que se les han detectado dificultades en el seguimiento de la materia (durante el primer trimestre observaremos) y tomaremos medidas o adaptaremos la programación en función de las dificultades detectadas (contenidos mínimos, adaptaciones curriculares...). Tras los resultados finales, reuniremos todos los ajustes hechos a la programación durante todo el curso para plasmarlos en ella el curso siguiente.

<b>EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y LA PROGRAMACIÓN DE AULA</b>						
<b>INDICADORES DE LOGRO</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>Observaciones</b>
<i>Elaboración de la de la programación de aula.</i>						
<i>Contenido de la programación de aula.</i>						
<i>Grado de cumplimiento de lo establecido en la programación de aula.</i>						
<i>Contenido de la programación de aula.</i>						
<i>Evaluación de la práctica docente: a. Planificación de la Práctica docente.</i>						
<i>Motivación hacia el aprendizaje del alumnado.</i>						
<i>Proceso de enseñanza-aprendizaje.</i>						
<i>Seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.</i>						
<i>Evaluación del proceso.</i>						
<i>Componentes de la programación de aula.</i>						
<i>Coordinación docente.</i>						
<i>Motivación inicial del alumnado.</i>						
<i>Motivación durante el proceso.</i>						
<i>Actividades.</i>						
<i>Organización del aula.</i>						
<i>Clima en el aula.</i>						
<i>Utilización de recursos y materiales didácticos.</i>						
<i>Elaboración de la programación didáctica.</i>						
<i>Adecuación de los programado.</i>						
<i>Idoneidad de la información al alumnado.</i>						
<i>Idoneidad de la contextualización.</i>						
<i>Adecuación de los criterios de evaluación e indicadores de logro.</i>						
<i>Efectividad de los instrumentos de evaluación.</i>						
<i>Idoneidad de la metodología, así como de los materiales curriculares y didácticos empleados.</i>						
<i>Idoneidad en la relación de unidades de trabajo, criterios de evaluación e indicadores de logro.</i>						
<i>Adecuación de las situaciones de aprendizaje en relación a su diseño y puesta en práctica.</i>						
<i>Grado de adquisición de las competencias específicas.</i>						
<i>Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima en el aula.</i>						
<i>Relaciones entre los distintos sectores de la Comunidad Educativa.</i>						
<i>Coordinación entre los órganos y las personas responsables en el Centro de la planificación y desarrollo de la práctica docente: equipo directivo, claustro de profesores, departamentos y tutores.</i>						

Las técnicas e instrumentos que se utilizarán para llevar a cabo la evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente son:

- El análisis de la programación de aula.
- La observación.
- Grupos de discusión, en el seno de cualquiera de los órganos de coordinación docente en el que cada miembro expone su perspectiva y se levanta acta.
- Cuestionarios, bajo la modalidad de auto informe.
- Diario del profesor, a partir de la reflexión que cada profesor hace de su propia acción educativa, y que puede quedar reflejada en la programación de aula.

Los momentos que se utilizarán son:

*La evaluación será continua, ya que los procesos de enseñanza y la práctica docente, están en permanente revisión, actualización y mejora. En todo caso, el parámetro temporal de referencia será la unidad temporal de programación.*

*Los agentes evaluadores serán:*

- *Los profesores, que realizarán una autoevaluación sobre la programación de aula que ellos han diseñado y sobre su propia acción como docentes.*

## **XII. NORMATIVA**

### **Normativa nacional**

- Ley Orgánica 2/2006 (LOE), de 3 de mayo, de Educación.
- Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), de 29 de diciembre, por la que se modifica la actual Ley Orgánica 2/2006 (LOE), de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

### **Normativa autonómica**

- Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.
- Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León.

En Toreno, a 16 de octubre de 2025  
La Jefa de Departamento