DEPARTAMENTO DE DIBUJO

PROGRAMACIÓN 2025- 2026

I.E.S. CARDENAL CISNEROS

Contenido

1. ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO 5
2. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 6
   2.1. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA (ESO) 6
   2.2. COMPETENCIAS CLAVE 7
   2.3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE EPVA Y DESCRIPTORES OPERATIVOS 17
   2.4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN 19
   2.5. CONTENIDOS/SABERES BÁSICOS 22
   2.6. 1º ESO 23
      MÉTODOS DIDÁCTICOS 24
      PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN 24
      CRITERIOS DE CALIFICACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN 25
      RECUPERACIÓN DE LAS EVALUACIONES PENDIENTES 26
   2.7. 2º ESO 26
      MÉTODOS DIDÁCTICOS 27
      PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN 27
      CRITERIOS DE CALIFICACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN 28
      RECUPERACIÓN DE LAS EVALUACIONES PENDIENTES 29
   2.8. RECUPERACIÓN DE LA MATERIA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES 29
   2.9. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD 30
   2.10. MATERIAL DEL ALUMNO 30
   2.11. RECURSOS DIDÁCTICOS DEL DEPARTAMENTO 31
   2.12. TRATAMIENTO DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES 31
   2.13. ASPECTOS DEL PLAN DE DIGITALIZACIÓN QUE AFECTAN A LA ASIGNATURA 32
3. PROYECTO DE EXPRESIÓN PLÁSTICA, LENGUAJE VISUAL APLICADO Y DISEÑO. 33
   3.1. INTRODUCCIÓN 33
   3.2. SABERES BÁSICOS 33
   3.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES OPERATIVOS. 34
   3.4. TRATAMIENTO DE CONTENIDOS TRANSVERSALES 35
   3.5. CUESTIONES METODOLÓGICAS 36
   3.6. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN 36
   3.7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 37
   3.8. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES 38
4. PROYECTO DE EXPRESIÓN AUDIOVISUAL: CÓMIC, FOTO Y CINE 38
   4.1. INTRODUCCIÓN 38

4.2. SABERES BÁSICOS 39
4.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES DE. COMPETENCIAS CLAVE 40
4.4. TRATAMIENTO DE CONTENIDOS TRANSVERSALES 42
4.5. CUESTIONES METODOLÓGICAS 42
4.6. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN 43
4.7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 44
4.8. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES 45
5. DIBUJO TÉCNICO I y II 45
5.1. INTRODUCCIÓN 45
5.2. COMPETENCIAS CLAVE 46
5.3. SABERES BÁSICOS 51
5.4. DIBUJO TÉCNICO 52
CRITERIOS DE EVALUACIÓN. COMPETÉNCIAS ESPECÍFICAS Y OPERATIVOS RELACIONADOS CON LOS SABERES BÁSICOS 52
TEMPORALIZACIÓN 59
TRATAMIENTO DE CONTENIDOS TRANSVERSALES 61
CUESTIONES METODOLÓGICAS 62
PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN 63
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 64
ATENCIÓN A LA S DIFERENCIAS INDIVIDUALES 65
PRUEBA EXTRAORDINARIA 65
5.5. DIBUJO TÉCNICO II 66
CRITERIOS DE EVALUACIÓN. COMPETÉNCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES DE. COMPETENCIAS CLAVE 66
TEMPORALIZACIÓN 71
TRATAMIENTO DE CONTENIDOS TRANSVERSALES 72
CUESTIONES METODOLÓGICAS 73
PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN 75
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 76
ATENCIÓN A LA S DIFERENCIAS INDIVIDUALES 76
PRUEBA EXTRAORDINARIA 77
6. DEPARTAMENTO DIBUJO 77
6.1. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES 77
6.2. MEDIDAS DE FOMENTO A LA LECTURA 79
6.3. IMPLANTACIÓN DEL PROGRAMA DE SECCIÓN BILINGÜE 80
6.4. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE 81

7. ANEXOS IIB DEL PLAN INCLUYO DEL DEPARTAMENTO DIBUJO 83
7.1. EPVA I 83
7.2. EPVA II 83
7.3. DIBUJO TÉCNICO I 83

1. ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO

MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO EN EL CURSO 2024/25			
MIEMBROS	CARGO	CATEGORÍA ADMINISTRATIVA	ASIGNATURAS QUE IMPARTE
María García Carpintero	J.D. y profesor de EPVA y Proyectos a jornada completa	Profesora interina de Dibujo habilitada en alemán.	EPVA I y II Proyecto 3º Proyecto 4º
Susana Bóveda Martínez	Profesora a 2/3 jornada	Profesora interina de Dibujo	Dibujo Técnico I y II y EPVA I

Distribución de alumnado por grupos:

María García Carpintero

1º C E.S.O. (sección)	**EPVA I**	25 alumnos
1º D E.S.O.(sección)	**EPVA I**	25 alumnos
2ºA E.S.O.	**EPVA II**	24 alumnos
2º B E.S.O. (sección)	**EPVA II**	28 alumnos
2º C E.S.O. (sección)	**EPVA II**	28 alumnos
2º D E.S.O.(sección)	**EPVA II**	28 alumnos
2º E E.S.O.(sección)	**EPVA II**	28 alumnos
3º ESO	**Proyecto**	12 alumnos
4º ESO	**Proyecto**	25 alumnos
TOTAL		**223 alumnos**

Susana Bóveda Martínez

1º A E.S.O.	**EPVA I**	25 alumnos
1º B E.S.O.(sección)	**EPVA I**	24 alumnos
1º Bachillerato	**Dibujo Técnico I**	7 alumnos
2º Bachillerato	**DibujoTécnico II**	18 alumnos
TOTAL		**74 alumnos**

2. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

2.1. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA (ESO)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.2. COMPETENCIAS CLAVE

La asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual persigue desarrollar la capacidad para comprender de manera crítica la cultura visual y la posibilidad de interactuar, evitando que nuestros alumnos sean meros consumidores de productos visuales.

Mucho se ha dicho sobre el efecto de las imágenes sobre nuestra manera de entender el mundo y definir nuestra identidad, así como la necesidad de tener herramientas para saber leer y transformar imágenes. Pero la realidad es que la importancia que se le da a nuestra materia en el Sistema Educativo es cada vez menor, de forma que en esta programación no nos queda más remedio que dar la razón a las teorías conspiradoras que consideran este hecho una estratagema para que los ciudadanos sean meros autómatas.

Junto con la alfabetización visual, nos proponemos ampliar la cultura visual del alumnado, aportándoles referentes propios de la historia del arte y de la cultura popular e independiente actual.

Otra de las capacidades fundamentales que desde la Educación Plástica Visual y Audiovisual queremos fomentar, es el uso del proceso creativo como hábito de trabajo e investigación. Entendemos que nuestra materia es clave para desarrollar el pensamiento divergente, un proceso de indagación y resolución de problemas fundamental para cualquier profesional, sea cual sea su ámbito de trabajo.

El hábito creativo parte de generar un método de trabajo en el que, a partir de un problema, el alumno indague sobre él, se planteé diferentes soluciones y decida desarrollar una de ellas. Así mismo, planifique el desarrollo de esta propuesta y la ponga a prueba para valorar en qué medida ha solucionado el problema. Este sería el segundo objetivo principal que nos proponemos cumplir a través de la Educación Plástica Visual y Audiovisual.

El currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite a todo el alumnado el desarrollo de todas las competencias clave, desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales, saberes procedimentales, actitudes y valores propios de la materia. La contextualización de los aprendizajes y las metodologías activas que se ponen en juego garantizan la transferencia de lo aprendido, contribuyendo al desarrollo de cada una de las siete competencias clave de la siguiente manera:

Competencias clave y sus descriptores operativos

Las competencias clave que se recogen en el Perfil de salida son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la citada Recomendación del Consejo de la Unión Europea.

Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y los objetivos previstos en la LOMLOE para las distintas etapas educativas está vinculada a la adquisición y al desarrollo de las competencias clave recogidas en este Perfil de salida, y que son las siguientes:

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)

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

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.
CCL2. Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, con acompañamiento puntual, para participar activamente en contextos cotidianos y para construir conocimiento.	CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.	CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL4. Lee obras diversas adecuadas a su progreso madurativo, seleccionando aquellas que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; reconoce el patrimonio literario como fuente de disfrute y aprendizaje individual y colectivo; y moviliza su experiencia personal y lectora para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria a partir de modelos sencillos.	CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.
CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.	CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

- COMPETENCIA PLURILINGÜE (CP)

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

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CP1. Usa, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.	CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, reconoce la diversidad de perfiles lingüísticos y experimenta estrategias que, de manera guiada, le permiten realizar transferencias sencillas entre distintas lenguas para comunicarse en contextos cotidianos y ampliar su repertorio lingüístico individual.	CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.
CP3. Conoce y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia.	CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA, INGENIERÍA y ARTE (STEAM)

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

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos. La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social.
La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.	STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.	STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.
STEM3. Realiza, de forma guiada, proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar en equipo un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo y resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir.	STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos...) y aprovechando de forma crítica, ética y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos.	STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.
STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.	STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

COMPETENCIA DIGITAL (CD)

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

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido

el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.	CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.
CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.	CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.
CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.	CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.	CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.	CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

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

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

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.	CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.
CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.	CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.
CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.	CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.
CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.	CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.	CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

COMPETENCIA CIUDADANA (CC)

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

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CC1. Entiende los procesos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto.	CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.
CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.	CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.	CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.
CC4. Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno, y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad desde una perspectiva tanto local como global.	CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

-COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE)

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

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CE1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.	CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.

CE2. Identifica fortalezas y debilidades propias utilizando estrategias de autoconocimiento y se inicia en el conocimiento de elementos económicos y financieros básicos, aplicándolos a situaciones y problemas de la vida cotidiana, para detectar aquellos recursos que puedan llevar las ideas originales y valiosas a la acción.	CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.
CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.	CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

-COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES (CCEC)

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

Descriptores operativos

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...	Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...
CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.	CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.	CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.
CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.	CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

2.3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE EPVA Y DESCRIPTORES OPERATIVOS

Las competencias específicas y su vinculación con los Descriptores Operativos de cada competencia base vienen expuestos en el anexo II del Decreto 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. A continuación, se presenta una tabla resumen de cada Competencia Específica con los respectivos Descriptores que marca la Ley junto con otros que consideramos también se desarrollan en nuestra materia.

Competencias específicas	**Descriptores Operativos**
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.	**CCL1, CPSAA3, CC1, CC2 CCEC1.**

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 sus 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.	**CCCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, 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 construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	**CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.**
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.	**CCL2, 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.	**CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, 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.	**CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CE3,**
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.	**CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, 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.	**CCCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.**

2.4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los Criterios de Evaluación de cada curso y su vinculación con las Competencias Específicas vienen expuestos en el anexo II del Decreto 65/2022.

Competencia Específica	Criterios de Evaluación
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.	1.1. Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas más relevantes, del Paleolítico al Renacimiento. 1.2. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. 1.3. Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función. 1.4. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento.
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 sus 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.	2.1. Describir, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. 2.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. 2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.

	2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas. 2.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
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 construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. 3.2. Conocer las principales técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole, evitando la representación de estereotipos.
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.	4.1. Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 4.3. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas. 4.4. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida. 4.5. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso. 4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de

	lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales. 4.7. Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma. 4.8. Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.
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.	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. 5.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas. 5.3. Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
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.	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. 6.2. Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales.
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.	7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

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.	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. 8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, de forma individual o colectiva, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual.

2.5. CONTENIDOS/SABERES BÁSICOS

Partiendo del posicionamiento competencial propio de la nueva legislación, entendemos que los contenidos no son un fin educativo en sí mismo, sino una base para adquirir las Competencias. Así pues, desde el Departamento de Dibujo hemos optado por diseñar diferentes proyectos artísticos en los que trabajar de manera trasversal los bloques de Contenidos interrelacionándolos unos con otros.

La forma de trabajar estos contenidos atenderá a la estructura de los proyectos que hará especial hincapié en el proceso creativo. Dicha estructura será la siguiente:

Actividades / Situaciones de aprendizaje	**Saberes Básicos / Contenidos** Bloques de Contenidos correspondientes al anexo II del Decreto 65/2022.	**Criterios de Evaluación** Numerados según la tabla anterior
1. Exposición de un tema u objetivo a desarrollar a lo largo de un proyecto	A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.	1.1, 1.2, 1.4, 3.1, 3.2, 4.2, 4.7, 4.8 6.1, 6.2
2. Búsqueda de referentes de la Historia del Arte relacionados con el proyecto		

<table>
<tr><td>3. Proceso de investigación de propuestas. Bocetos</td><td rowspan="3">B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</td><td rowspan="3">C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</td><td rowspan="3">D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</td><td rowspan="2">2.2, 2.3, 2.4, 2.5,</td></tr>
<tr><td>4. Ejercicios gráficos para la adquisición de conocimientos conceptuales y habilidades</td></tr>
<tr><td>5. Experimentación</td><td rowspan="2">3.2, 3.3,
4.2, 4.4, 4.5, 4.6,
5.1 5.2, 5.3,
7.1,
8.2,</td></tr>
<tr><td>6. Desarrollo del Arte Final previa conceptualización de la planificación</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>7. Desarrollo de una memoria</td><td colspan="3">A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.</td><td>2.1,
3.4,
6.1, 6.2
8.1, 8.2, 8.3</td></tr>
</table>

Como puede observarse, además de trabajar los Contenidos, en cada proyecto se trabajan todos los Criterios de Evaluación, de forma que el alumnado irá adquiriendo las Competencias Específicas correspondientes paulatinamente en cada Evaluación.

2.6. 1º ESO

En cuanto al tema u objetivo de cada proyecto, proponemos los siguientes:

3. Actividad inicial: punto, línea y plano
4. Proyecto relacionado con trazados básicos
5. Proyecto relacionado con polígonos
6. Proyecto relacionado con los elementos del lenguaje visual (color, texturas, interacción de la luz)
7. Proyecto relacionado con las proporciones
8. Proyecto relacionado con la narración gráfica
9. Proyecto relacionado con la comunicación audiovisual

Respecto a la temporalización, no se ofrece una división concreta del tiempo lectivo pues se deja a juicio del profesor la selección y organización de los proyectos en base a las necesidades y demandas que vayan surgiendo en cada grupo.

MÉTODOS DIDÁCTICOS

Los principios que rigen nuestra metodología didáctica son los siguientes:

- **Conexión con la realidad**. En todos los planteamientos teóricos se buscará siempre una conexión con el mundo real, sea éste el entorno natural que rodea directamente al alumno o el mundo que conoce a través de los medios audiovisuales. Esta conexión les permitirá entender que los Contenidos que tratamos en el aula tienen que ver con ellos mismos y así generar **aprendizaje significativo**.

- **Aprender por sí mismos.** Las actividades variarán en función de los contenidos a desarrollar. Habrá actividades de diverso tipo: tanto de percepción, que invitan a observar el entorno y que tienen como objetivo desarrollar las capacidades de análisis y observación; como de producción, intervención o modificación; así como de búsqueda de información. Pero todas ellas llevarán implícitas una carga de **toma de decisiones** por parte del alumnado, de manera que se fomente su **independencia** respecto del profesorado, y sus capacidades de **aprender a aprender**. En todo momento se respetarán los distintos ritmos de aprendizaje, de forma que cada uno pueda aprovechar las capacidades en las que se sienta fuerte para desarrollar aquellas que necesita potenciar.

- **Fomentar la Creatividad**. Aun cuando la ley no especifica nada referente a creatividad o a la motivación, es evidente que una de las estrategias que deben fomentarse desde nuestro área es la búsqueda de nuevas y mejores soluciones. Para ello, será fundamental generar un **clima agradable** de trabajo, favorecer la convivencia, y premiar de forma positiva aquellas soluciones que impliquen un paso más allá en la búsqueda de soluciones.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

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

El trabajo realizado día a día en clase es clave para realizar la evaluación **continua**. Se hará un balance de la misma al final de cada periodo. Así mismo, la evaluación **formativa** supone un diálogo constante con el alumnado a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y un constante ajuste de la ayuda pedagógica mediante aproximaciones sucesivas. Este diálogo servirá como instrumento para la mejora tanto de los procesos de aprendizaje como de enseñanza. Teniendo en cuenta, además que una evaluación **integradora** deberá tener en cuenta la consecución de los objetivos de la etapa y el desarrollo de las competencias clave, a la vez que se adapta a los diferentes niveles de conocimiento previos, capacidades y ritmos de aprendizaje, atendiendo a la diversidad del alumnado.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

En base a lo dicho anteriormente, y a las características específicas de nuestra asignatura, en las que el **proceso creativo** es fundamental, y la estructuración de los Contenidos y Criterios de Evaluación que hemos diseñado; presentamos la siguiente **propuesta de Calificación para cada proyecto**:

Indicadores		**Valor para la Calificación**	**Valor para la Calificación** **Grupos de sección**
Proceso de trabajo en el aula	Acopio de materiales	40%	40%
	Organización del espacio de trabajo		
	Constancia en el trabajo		
	Resolución de problemas a lo largo del proceso		
	Interés por los detalles.		
	Puntualidad en las entregas		
Ejercicios y proyectos	Realización de bocetos	60%	50%
	Realización de ejercicios previos		
	Experimentación y evolución		
	Logro del objetivo específico		
	Presentación y cuidado estético		
	Originalidad		
	Reflexión acerca del proceso de trabajo		

	Referencias a patrimonio artístico		
	Asimilación de los conceptos teóricos y experienciales		
Conocimientos de alemán	Cuaderno del artista y actividades realizadas en alemán	0%	10%

Para los grupos de sección bilingüe alemán, para evaluar la parte de conocimientos en alemán se propone, la realización de un cuaderno de artista, en el que se incentivará especialmente el trabajo creativo y el pensamiento divergente, combinado con el vocabulario y expresiones en alemán que surjan en las explicaciones. Dicho **cuaderno de artista junto con las actividades realizadas en alemán computará un 10% de la nota**.

La nota media de cada evaluación será la media ponderada de todos los proyectos realizados hasta la fecha y la nota del proceso de trabajo en el aula. Si bien, para aprobar es indispensable **trabajar en clase.**

Si **el trabajo se entrega un día después** de la fecha indicada (sin estar justificado el retraso) se penalizará **restando a la nota 1 punto.** Si el trabajo **se retrasa más de un día,** se deberá esperar a que la profesora publique la fecha de entrega de ejercicios atrasados, que **serán calificados con un máximo de 5.**

RECUPERACIÓN DE LAS EVALUACIONES PENDIENTES

Los alumnos que al final de cada evaluación obtengan una calificación de IN (insuficiente) deberán presentar aquellas partes de cada proyecto que hayan sido valorados de manera deficiente.

Así mismo, en caso de desacuerdo con las notas o falta de clarificación deberá entregar todos los trabajos desarrollados a lo largo de la evaluación. Para ello deberá guardarlos y custodiarlos.

2.7. 2º ESO

En cuanto al tema u objetivo de cada proyecto, proponemos los siguientes:

1. Actividad inicial: punto, línea y plano
2. Proyecto relacionado con repaso de los trazados básicos y polígonos
3. Proyecto relacionado con tangencias y enlaces
4. Proyecto relacionado con los elementos del lenguaje visual (color, texturas, interacción de la luz, composición)

5. Proyecto relacionado con las proporciones
6. Proyecto relacionado con la narración gráfica
7. Proyecto relacionado con la percepción visual

Respecto a la temporalización, no se ofrece una división concreta del tiempo lectivo pues se deja a juicio del profesor la selección y organización de los proyectos en base a las necesidades y demandas que vayan surgiendo en cada grupo.

MÉTODOS DIDÁCTICOS

Los principios que rigen nuestra metodología didáctica son los siguientes:

- **Conexión con la realidad**. En todos los planteamientos teóricos se buscará siempre una conexión con el mundo real, sea éste el entorno natural que rodea directamente al alumno o el mundo que conoce a través de los medios audiovisuales. Esta conexión les permitirá entender que los Contenidos que tratamos en el aula tienen que ver con ellos mismos y así generar **aprendizaje significativo**.

- **Aprender por sí mismos.** Las actividades variarán en función de los contenidos a desarrollar. Habrá actividades de diverso tipo: tanto de percepción, que invitan a observar el entorno y que tienen como objetivo desarrollar las capacidades de análisis y observación; como de producción, intervención o modificación; así como de búsqueda de información. Pero todas ellas llevarán implícitas una carga de **toma de decisiones** por parte del alumnado, de manera que se fomente su **independencia** respecto del profesorado, y sus capacidades de **aprender a aprender**. En todo momento se respetarán los distintos ritmos de aprendizaje, de forma que cada uno pueda aprovechar las capacidades en las que se sienta fuerte para desarrollar aquellas que necesita potenciar.

- **Fomentar la Creatividad**. Aun cuando la ley no especifica nada referente a creatividad o a la motivación, es evidente que una de las estrategias que deben fomentarse desde nuestro área es la búsqueda de nuevas y mejores soluciones. Para ello, será fundamental generar un **clima agradable** de trabajo, favorecer la convivencia, y premiar de forma positiva aquellas soluciones que impliquen un paso más allá en la búsqueda de soluciones.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

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

El trabajo realizado día a día en clase es clave para realizar la evaluación **continua**. Se hará un balance de la misma al final de cada periodo. Así mismo, la evaluación **formativa** supone un diálogo constante con el alumnado a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y un constante ajuste de la ayuda pedagógica mediante aproximaciones sucesivas. Este diálogo servirá como instrumento para la mejora tanto de los procesos de aprendizaje como de enseñanza. Teniendo en cuenta, además que una evaluación **integradora** deberá tener en cuenta la consecución de los objetivos de la etapa y el desarrollo de las competencias clave, a la vez que

se adapta a los diferentes niveles de conocimiento previos, capacidades y ritmos de aprendizaje, atendiendo a la diversidad del alumnado.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

En base a lo dicho anteriormente, y a las características específicas de nuestra asignatura, en las que el **proceso creativo** es fundamental, y la estructuración de los Contenidos y Criterios de Evaluación que hemos diseñado; presentamos la siguiente **propuesta de Calificación para cada proyecto**:

Indicadores		**Valor para la Calificación**	**Valor para la Calificación** **Grupos de sección**
Proceso de trabajo en el aula	Acopio de materiales	40%	40%
	Organización del espacio de trabajo		
	Constancia en el trabajo		
	Resolución de problemas a lo largo del proceso		
	Interés por los detalles.		
	Puntualidad en las entregas		
Ejercicios y proyectos	Realización de bocetos	60%	50%
	Realización de ejercicios previos		
	Experimentación y evolución		
	Logro del objetivo específico		
	Presentación y cuidado estético		
	Originalidad		

	Reflexión acerca del proceso de trabajo		
	Referencias a patrimonio artístico		
	Asimilación de los conceptos teóricos y experienciales		
Conocimientos de alemán	Cuaderno del artista y actividades realizadas en alemán	0%	10%

Para los grupos de sección bilingüe alemán, para evaluar la parte de conocimientos en alemán se propone, la realización de un cuaderno de artista, en el que se incentivará especialmente el trabajo creativo y el pensamiento divergente, combinado con el vocabulario y expresiones en alemán que surjan en las explicaciones. Dicho cuaderno de artista junto con las actividades realizadas en alemán computará un 10% de la nota.

La nota media de cada evaluación será la media ponderada de todos los proyectos realizados hasta la fecha y la nota del proceso de trabajo en el aula. Si bien, para aprobar es indispensable trabajar en clase.

Si el trabajo se entrega un día después de la fecha indicada (sin estar justificado el retraso) se penalizará restando a la nota 1 punto. Si el trabajo se retrasa más de un día, se deberá esperar a que la profesora publique la fecha de entrega de ejercicios atrasados, que serán calificados con un máximo de 5.

RECUPERACIÓN DE LAS EVALUACIONES PENDIENTES

Los alumnos que al final de cada evaluación obtengan una calificación de IN (insuficiente) deberán presentar aquellas partes de cada proyecto que hayan sido valorados de manera deficiente.

Así mismo, en caso de desacuerdo con las notas o falta de clarificación deberá entregar todos los trabajos desarrollados a lo largo de la evaluación. Para ello deberá guardarlos y custodiarlos.

2.8. RECUPERACIÓN DE LA MATERIA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES

En base al diseño competencial de esta programación, los alumnos de 2º de ESO que tengan la materia de 1º suspensa, recuperarán Educación Plástica, Visual y Audiovisual si aprueban las dos primeras evaluaciones de la materia correspondientes a 2º de ESO.

Además de esta opción, se recomienda a los alumnos se presenten a las convocatorias parciales para realizar una serie de proyectos acordes con esta programación. Dichos proyectos estarán explicados en un dossier que estará colgado en el Aula Virtual y que tendrán que presentar en su convocatoria correspondiente de enero y mayo.

Los alumnos que aprueben las dos primeras evaluaciones de 2º habrá aprobado la pendiente de 1º de EPVA. Así mismo los alumnos que no aprobando alguna de las dos primeras evaluaciones y aprueban los parciales de pendientes de enero y mayo también superarán la pendiente de 1º de EPVA.

Los alumnos matriculados en niveles superiores (3º o 4º) que durante el presente curso tengan Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º o 2º de ESO pendientes, tendrán que realizar una serie de proyectos acordes con esta programación. Dichos proyectos estarán explicados en un dossier que estará colgado en el aula virtual y que tendrán que presentar cada uno en su convocatoria correspondiente de enero y mayo.

2.9. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La individualización de la enseñanza como objetivo para todos los alumnos.

El desarrollo de la expresión personal y de la creatividad, es uno de los objetivos esenciales del área. Esto no puede darse sin las aportaciones personales de cada alumno/a, que ponen de manifiesto su personalidad y experiencia particular. La atención a la diversidad es pues, no sólo una propuesta programática aislada, sino que se trabaja como hilo conductor de la materia en su dimensión expresiva y creativa. Nuestra intervención educativa, por tanto, asume como uno de sus principios básicos la atención a la diversidad como modus operandi, teniendo en cuenta sus diferentes ritmos de aprendizaje, así como sus distintos intereses y motivaciones.

Adaptaciones no significativas a gran grupo

En 1º de ESO no se ha detectado necesidad de adaptar la programación en lo que se refiere a contenidos, en cuanto a la metodología, los alumnos que así lo requieran estarán sentados en las primeras filas y se hará un seguimiento mayor de su trabajo para comprobar que se ha comprendido la tarea y los contenidos relacionados.

Adaptaciones Individualizadas Significativas.

En cuanto a los Alumnos Con Necesidades Educativas Especiales, según vaya avanzando el curso y se vayan detectando y analizando estas necesidades, se realizarán las adaptaciones necesarias en coordinación con el Departamento de Orientación si fueran necesarias.

2.10. MATERIAL DEL ALUMNO

El alumno deberá traer las herramientas necesarias para trabajar en clase. A principio de curso se solicitó como material obligatorio el siguiente:

1. Lápiz HB

2. Portaminas HB de 0,5

3. Goma de borrar y sacapuntas con depósito

4. Bolígrafo azul

6. Rotuladores de colores

7. Lápices de colores

8. Escuadra y cartabón

9. Regla 30cm

10.Compás

11. Pegamento y tijeras

12. Carpeta DIN-A4 con fundas

Láminas de dibujo

Folios

Además, en cada proyecto se le solicita material específico, si bien se busca en todo momento que este material no suponga un gran gasto económico.

2.11. RECURSOS DIDÁCTICOS DEL DEPARTAMENTO

Dado que nuestra asignatura se basa en la observación, análisis y transformación del mundo real e hiperreal (mediado por las imágenes) entendemos por **recurso didáctico cualquier elemento del contexto** que nos sirva como medio para favorecer el aprendizaje.

Los profesores proporcionarán al alumnado el soporte teórico para cada unidad a través de explicaciones orales, proyección de imágenes, presentaciones, vídeos, páginas web, etc. que después estarán disponibles en el **aula virtual**.

En cuanto a material fungible e instrumentos técnicos, el departamento adquiere periódicamente todo aquello que considera necesario para el desarrollo de las clases.

2.12. TRATAMIENTO DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES

En consonancia con la teoría competencial y la legislación vigente, desde esta materia se trabajará la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento, la educación cívica y constitucional y, por supuesto, la comunicación audiovisual. Igualmente, la metodología de trabajo facilitará el afianzamiento de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

Asimismo, tanto a través de la metodología como de los contenidos propios de la asignatura, se potenciará la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. En el día a día en el aula, se fomentará la resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar 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 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. Por supuesto, se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

Por último, además de participar activamente en los proyectos de referencia del centro (STEAM, Escuelas Sostenibles, Bilingüismo, Erasmus+…) manifestamos desde esa programación nuestro interés por colaborar y coordinarnos con otros departamentos de cara a vincular los contenidos propios de nuestra materia con los de otras asignaturas y poder así crear conexiones con:

- Matemáticas, enfocando la geometría desde una metodología práctica.

- Geografía e Historia, valorando las manifestaciones culturales que se han desarrollado en las diferentes civilizaciones.

- Valores Éticos, asumiendo el valor del arte y de la imagen como transmisores de ideas y generadores de costumbres.

- Biología y Geología, entendiendo la necesidad de analizar las formas para conocer el mundo que nos rodea.

- Tecnología, añadiendo con criterios estéticos mayor funcionalidad y simbolismo a los diseños tecnológicos.

- Lengua Castellana y Lenguas Extranjeras (alemán, e inglés), entendiendo el Lenguaje Visual como un medio para transmitir ideas y sentimientos y una estrategia fundamental para generar conocimiento y como parte indisoluble de la narrativa audiovisual. En este sentido, se prevé realizar el proyecto de narración gráfica en colaboración con estos departamentos.

2.13. ASPECTOS DEL PLAN DE DIGITALIZACIÓN QUE AFECTAN A LA ASIGNATURA

Desde el Departamento de Dibujo buscamos que nuestros proyectos artísticos estén en consonancia con la realidad del siglo XXI y con las posibilidades que las herramientas digitales ponen a nuestra disposición. Nuestro plan de digitalización, además de desarrollar una metodología activa, participativa y colaborativa, se enfoca en estas tres propuestas:

Todos los proyectos contarán con recursos disponibles en el aula virtual, de forma que los alumnos puedan recurrir a ellos cuando hayan faltado a clase o necesiten reforzar los conceptos.

Desde el Departamento fomentaremos que los alumnos/as utilicen internet como recurso para investigar y buscar referentes relacionados con los proyectos, así como información pertinente sobre el patrimonio artístico.

3. PROYECTO DE EXPRESIÓN PLÁSTICA, LENGUAJE VISUAL APLICADO Y DISEÑO.

3.1. INTRODUCCIÓN

Esta asignatura de "Proyectos de Expresión Plástica, Lenguaje Visual aplicado y Diseño" se encuadra en el ámbito de Proyectos en la creación audiovisual y plástica.

La educación artística es un área fundamental en la formación humana. A ella debemos procesos de formación del ser y el saber que contribuyen a una formación integral que fortalece procesos creativos y de apreciación personal. Entender el lenguaje visual ayuda a trabajar competencias básicas como:

1. Sensibilización. Disposición a disfrutar y emocionarse ante una pieza artística, sea danza, música, teatro o visual.
2. Apreciación. Tener elementos para disfrutar y comprender un trabajo artístico.
3. Comunicación. Tener la capacidad de producir un trabajo artístico de reflexión personal o para comunicar desde un lenguaje simbólico (música, danza, teatro, visual) una idea.

La materia contribuye al desarrollo de la capacidad crítica, la educación de la sensibilidad y la iniciativa y autonomía personal. La formación en esta materia se basa en tres ejes fundamentales: la comprensión de las formas del entorno, el desarrollo de la capacidad expresiva y el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente.

Los contenidos contribuyen al conocimiento de los elementos visuales fundamentales, de los materiales y técnicas del lenguaje gráfico plástico, al uso de la imagen como forma de presentar ideas o contenidos más allá del ámbito escolar, así como al conocimiento de los elementos y características del lenguaje visual, el análisis crítico de las imágenes que nos rodean y a la realización de proyectos aplicando los conocimientos adquiridos.

Una vez asentadas las bases mínimas de conocimientos adquiridas a partir de esos proyectos iniciales se planteará la realización del o los proyectos acordados y se llevarán a cabo

cumpliendo las siguientes fases:

1. El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento:
2. Identificación del objetivo. Selección y recopilación de información. Fuentes de información.
3. Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos.
4. Concreción del proyecto.
5. Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

3.2. SABERES BÁSICOS

Los contenidos de esta materia se organizan en torno a tres bloques interrelacionados. Se entiende, en consonancia con las orientaciones metodológicas, que los contenidos de los distintos bloques se desarrollarán relacionándose entre sí para desarrollar proyectos

relacionados con diferentes campos del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.

A. Técnicas y expresión gráfico-plásticas

En este bloque el alumnado trabajará con diferentes técnicas de dibujo (secas y húmedas) en diferentes soportes según la técnica empleada, así como la mezcla de técnicas (técnica mixta) documentándose en el trabajo realizado por artistas sobre todo del siglo XX, situando cada trabajo y artista dentro del contexto histórico.

También se trabajará la estampación, desde la monotipia hasta la reproducción en serie con diferentes técnicas y acabados y el grafiti como elemento de expresión artística. Y su aplicación en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

En este bloque se estudiará también:

- El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento:
- Identificación del objetivo. Selección y recopilación de información. Fuentes de información.
- Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos.
- Concreción del proyecto.
- Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

B. El lenguaje visual aplicado (Infografías, Presentaciones digitales...)

Aproximación a través de proyectos a las diferentes ramas del diseño, la ilustración y presentaciones de todo tipo. Representar gráficamente la realidad espacial, abordar el diseño de un producto o espacio expresando su desarrollo mediante dibujos y croquis y comunicar apropiadamente el resultado final.

Diseño de productos

En este bloque se trabajará en proyectos de diseño de productos de toda índole (bolsas camisetas, merchandising en general…) Para ello es muy importante abordar todas las fases de del proceso de creación hasta llegar al producto final, teniendo en cuenta todo lo aprendido hasta el momento, en cuanto a técnicas y expresividad plástica.

3.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES OPERATIVOS.

Competencias específicas de la materia	Descriptores del perfil de salida
1. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráficoplás8cas, empleando dis8ntos 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.	CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CCE1, CCE3 y CCEC1, CCEC2, CCEC3 y CCEC4

2. Transmi8r ideas, sen8mientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos, apuntes del natural a mano alzada y otros recursos gráficos.	CCL1, STEM2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CCE1, CCE3 y CCEC1, CCEC2, CCEC3 y CCEC4
3. 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.	CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CCE1, CCE3 y CCEC1, CCEC2, CCEC2, CCEC3 y CCEC4
4. Crear producciones arQs8cas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, a par8r de un mo8vo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las caracterís8cas del público des8natario, para compar8rlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta ac8vidad.	CCL1, CCL2, STEM2, S T E M 3 , C D 1 , C D 2 , CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CE2, CE3, CCE1, CCE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3 y CCEC4

	Criterios de evaluación
Competencia específica 1	1.1. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plás8cas, empleando dis8ntos 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.
Competencia específica 2	2.1. Transmi8r ideas, sen8mientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos, apuntes del natural a mano alzada y otros recursos gráficos.
Competencia específica 3	3.1. Analizar manifestaciones arQs8cas, 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 arQs8co.
Competencia específica 4	4.1. Crear producciones arQs8cas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, a par8r de un mo8vo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las caracterís8cas del público des8natario, para compar8rlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta ac8vidad.

3.4. TRATAMIENTO DE CONTENIDOS TRANSVERSALES

En consonancia con la teoría competencial y la legislación vigente, desde esta materia se trabajará la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento, la educación cívica y constitucional y, por supuesto, la comunicación audiovisual. Igualmente, la metodología de trabajo facilitará el afianzamiento de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

Asimismo, tanto a través de la metodología como de los contenidos propios de la asignatura, se potenciará la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. En el día a día en el aula, se fomentará la resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar 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 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. Por supuesto, se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

3.5. CUESTIONES METODOLÓGICAS

La metodología utilizada será variada y flexible, que se adapte a los intereses y conocimientos previos de los alumnos, ya que serán ellos los que planteen y discutan los distintos temas a abordar, y utilizando al profesor como guía para abordar las distintas fases del proyecto o proyectos.

Por tanto, la metodología parte de un “planteamiento motivacional” del proyecto. En esta fase, los alumnos deben ser guiados a través de distintas actividades para perfilar sus intereses y poder, a partir de ahí, generar sus dudas, investigaciones, experimentaciones etc. Por tanto, pone el acento en la implicación del alumnado en su experiencia de aprendizaje.
Se dotará al alumnado de los conocimientos necesarios técnicos para poder abordar un proyecto de esta envergadura, en función de las necesidades que vayan surgiendo.
Esta asignatura en esta etapa proporciona un panorama amplio de sus aplicaciones, orientando y preparando a otras enseñanzas posteriores que el alumnado pueda cursar, ya sean artísticas o de otra índole.

3.6. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

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

El trabajo realizado día a día en clase es clave para realizar la evaluación **continua**. Se hará un balance de la misma al final de cada periodo. Así mismo, la evaluación **formativa** supone un diálogo constante con el alumnado a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y un constante ajuste de la ayuda pedagógica mediante aproximaciones sucesivas. Este diálogo servirá como

instrumento para la mejora tanto de los procesos de aprendizaje como de enseñanza. Teniendo en cuenta, además que una evaluación **integradora** deberá tener en cuenta la consecución de los objetivos de la etapa y el desarrollo de las competencias clave, a la vez que se adapta a los diferentes niveles de conocimiento previos, capacidades y ritmos de aprendizaje, atendiendo a la diversidad del alumnado.

3.7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En base a lo dicho anteriormente, y a las características específicas de nuestra asignatura, en las que el **proceso creativo** es fundamental, y la estructuración de los Contenidos y Criterios de Evaluación que hemos diseñado; presentamos la siguiente **propuesta de Calificación para cada proyecto**:

Indicadores		**Valor para la Calificación**
Proceso de trabajo en el aula	Acopio de materiales	40%
	Organización del espacio de trabajo	
	Constancia en el trabajo	
	Resolución de problemas a lo largo del proceso	
	Interés por los detalles.	
	Puntualidad en las entregas	
Ejercicios y proyectos	Realización de bocetos	60%
	Realización de ejercicios previos	
	Experimentación y evolución	
	Logro del objetivo específico	
	Presentación y cuidado estético	

	Originalidad	
	Reflexión acerca del proceso de trabajo	
	Asimilación de los conceptos teóricos y experienciales	

3.8. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

La individualización de la enseñanza como objetivo para todos los alumnos.

El desarrollo de la expresión personal y de la creatividad, es uno de los objetivos esenciales del área. Esto no puede darse sin las aportaciones personales de cada alumno/a, que ponen de manifiesto su personalidad y experiencia particular. La atención a la diversidad es pues, no sólo una propuesta programática aislada, sino que se trabaja como hilo conductor de la materia en su dimensión expresiva y creativa. Nuestra intervención educativa, por tanto, asume como uno de sus principios básicos la atención a la diversidad como modus operandi, teniendo en cuenta sus diferentes ritmos de aprendizaje, así como sus distintos intereses y motivaciones.

Adaptaciones no significativas a gran grupo

No se ha detectado necesidad de adaptar la programación en lo que se refiere a contenidos, en cuanto a la metodología, los alumnos que así lo requieran estarán sentados en las primeras filas y se hará un seguimiento mayor de su trabajo para comprobar que se ha comprendido la tarea y los contenidos relacionados.

Adaptaciones Individualizadas Significativas.

En cuanto a los Alumnos Con Necesidades Educativas Especiales, según vaya avanzando el curso y se vayan detectando y analizando estas necesidades, se realizarán las adaptaciones necesarias en coordinación con el Departamento de Orientación si fueran necesarias.

4. PROYECTO DE EXPRESIÓN AUDIOVISUAL: CÓMIC, FOTO Y CINE

4.1. INTRODUCCIÓN

El lenguaje visual es dinámico, en la actualidad los cambios tecnológicos inciden en el arte y evolucionan hacia las imágenes en movimiento, la influencia de las redes sociales y la inteligencia ar8ficial. El formato horizontal por la influencia de los móviles ha ganado espacio, influyendo en la predominancia del formato vertical.

El lenguaje audiovisual es un medio de comunicación y de transmisión de ideas, sensaciones y emociones. Un lenguaje universal cada vez más presente en nuestro mundo globalizado, capaz de configurar nuestro pensamiento y nuestras creencias.

Con esta materia de Proyectos en la Creación Audiovisual queremos dotar a nuestras alumnas y alumnos de la capacidad para idear y **generar productos audiovisuales** que les permitan comunicar sus ideas y transformar el mundo en el que vivimos.

Además, a través de estos proyectos se pretende que el alumnado desarrolle la capacidad de **reconocer, analizar y comprender** los estímulos visuales a los que se enfrenta en el día a día y sea capaz de discernir los mensajes simbólicos que operan sobre su inconsciente a través de recursos relacionados con la composición, el color, la textura (cues8ones propias de la gramá8ca visual) así como el ritmo y el montaje.

Por úl8mo consideramos que la creación audiovisual es un medio tremendamente eficaz para tratar temas importantes para el alumnado relacionados con su **educación emocional y cívica, favoreciendo el pensamiento crítico y la creatividad**.

4.2. SABERES BÁSICOS

- Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica
  - El lenguaje visual como forma de comunicación.
  - Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunica8vas.
  - Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
  - La percepción visual. Introducción a los principios percep8vos, elementos y factores.
  - La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
- Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos
  - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
  - Factores y etapas del proceso crea8vo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
  - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus caracterís8cas expresivas.
  - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus caracterís8cas expresivas.
- Imagen y comunicación visual y audiovisual

- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura, análisis y creación.
- 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. La fotografía: origen y evolución. La cámara fotográfica. Corrientes estéticas y géneros fotográficos. El cine: origen y evolución. Géneros. Elementos del lenguaje cinematográfico. El storyboard.
- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

4.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES DE. COMPETENCIAS CLAVE

Competencias específicas de la materia	Descriptores del perfil de salida
1. Explicar las producciones plás8cas, visuales y audiovisuales propios, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando sus 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.	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.
2.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 construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.
3. 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.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.
4. 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 crí8ca y la autoconfianza.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

5. Apropiarse de las referencias culturales y arQs8cas del entorno, iden8ficando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.
6. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma crea8va, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.
7. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las caracterís8cas del público des8natario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

	Criterios de evaluación
Competencia específica 1	1.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereo8pos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. 1.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones arQs8cas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada esté8ca hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.
Competencia específica 2	2.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos 8pos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. 2.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y ver8entes, compar8endo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.
Competencia específica 3	3.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 3.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y arQs8cas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas crea8vamente en las producciones propias.
Competencia específica 4	4.1 Expresar ideas y sen8mientos en diferentes producciones plás8cas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crí8ca. 4.2 Realizar diferentes 8pos de producciones arQs8cas individuales o colec8vas, jus8ficando el proceso crea8vo, mostrando inicia8va y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

Competencia específica 5	5.1 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 arQs8cas actuales. 5.2 U8lizar crea8vamente referencias culturales y arQs8cas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.
Competencia específica 6	6.1 Realizar un proyecto arQs8co, con crea8vidad y de forma consciente, ajustándose al obje8vo propuesto, experimentando con dis8ntas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando inicia8va en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.
Competencia específica 7	7.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones arQs8cas, argumentando de forma individual o colec8va sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una ac8tud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. 7.2 Desarrollar producciones y manifestaciones arQs8cas con una intención previa, de forma individual o colec8va, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las caracterís8cas del público des8natario. 7.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones arQs8cas, realizadas de forma individual o colec8va, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

4.4. TRATAMIENTO DE CONTENIDOS TRANSVERSALES

En consonancia con la teoría competencial y la legislación vigente, desde esta materia se trabajará la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento, la educación cívica y constitucional y, por supuesto, la comunicación audiovisual. Igualmente, la metodología de trabajo facilitará el afianzamiento de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

Asimismo, tanto a través de la metodología como de los contenidos propios de la asignatura, se potenciará la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. En el día a día en el aula, se fomentará la resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar 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 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. Por supuesto, se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

4.5. CUESTIONES METODOLÓGICAS

Esta asignatura se presenta, como su propio nombre indica, como uno o varios proyectos de investigación, desarrollo y creación propia. Dando una importancia crucial al planteamiento de dudas, la experimentación, la investigación y la reflexión personal, que desembocan en una producción propia o colec8va, que podrá ser artística o audiovisual.

Se podrá utilizar, en ocasiones, una metodología de trabajo coopera8vo, jus8ficada por las necesidades inherentes del proyecto.

La metodología utilizada será variada y flexible, que se adapte a los intereses y conocimientos previos de los alumnos, ya que serán ellos los que planteen y discutan los dis8ntos temas a abordar, y utilizando al profesor como guía para abordar las distintas fases del proyecto o proyectos.

Por tanto, la metodología parte de un "planteamiento motivacional" del proyecto. En esta fase, los alumnos deben ser guiados a través de distintas actividades para perfilar sus intereses y poder, a partir de ahí, generar sus dudas, investigaciones, experimentaciones etc. Por tanto, pone el acento en la implicación del alumnado en su experiencia de aprendizaje.
Se dotará al alumnado de los conocimientos necesarios técnicos para poder abordar un proyecto de esta envergadura, en función de las necesidades que vayan surgiendo.

Cada proyecto consta de:

Fase de planteamiento: Con actividades para romper el hielo que ayuden a la creación de ideas, planteamiento de preguntas, necesidades sobre el tema que puede ser planteado por los alumnos o iniciado por el profesor, donde se establezcan conexiones con los conocimientos previos y sus inquietudes de una forma lúdica. Con estrategias que promuevan el aprendizaje ac8vo y cooperativo.

Fase de investigación: donde se recabará la información necesaria, y se realizarán las prácticas propias que habiliten al alumno a resolver los problemas que puedan surgir.

Fase de creación y desarrollo: donde se materializa el proyecto (arQs8co y/o audiovisual), utilizando las técnicas necesarias y al alcance del alumno, fomentando la experimentación con los distintos medios, tecnología 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.

Presentación de proyecto y memoria del mismo: Donde el alumno presentará a sus compañeros el proyecto realizado, justificando su resultado y reflexionando sobre cues8ones como; las habilidades que ha desarrollado, los errores y aciertos cometidos y sobre lo que ha aportado al proyecto individualmente (en caso de que sea un proyecto grupal).

El alumno reflexionará también sobre las posibles mejoras organizativas cara a futuros proyectos.

4.6. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Obligatoria será continua, formativa e integradora.

El trabajo realizado día a día en clase es clave para realizar la evaluación continua. Se hará un balance de la misma al final de cada periodo. Así mismo, la evaluación formativa supone un diálogo constante con el alumnado a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y un constante ajuste de la ayuda pedagógica mediante aproximaciones sucesivas. Este diálogo servirá como instrumento para la mejora tanto de los procesos de aprendizaje como de enseñanza. Teniendo en cuenta, además que una evaluación integradora deberá tener en cuenta la consecución de los objetivos de la etapa y el desarrollo de las competencias clave, a la vez que se adapta a los diferentes niveles de conocimiento previos, capacidades y ritmos de aprendizaje, atendiendo a la diversidad del alumnado.

4.7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En base a lo dicho anteriormente, y a las características específicas de nuestra asignatura, en las que el **proceso creativo** es fundamental, y la estructuración de los Contenidos y Criterios de Evaluación que hemos diseñado; presentamos la siguiente **propuesta de Calificación para cada proyecto**:

Indicadores		**Valor para la Calificación**
Proceso de trabajo en el aula	Acopio de materiales	40%
	Organización del espacio de trabajo	
	Constancia en el trabajo	
	Resolución de problemas a lo largo del proceso	
	Interés por los detalles.	
	Puntualidad en las entregas	
Ejercicios y proyectos	Realización de bocetos	60%
	Realización de ejercicios previos	
	Experimentación y evolución	
	Logro del objetivo específico	

	Presentación y cuidado estético	
	Originalidad	
	Reflexión acerca del proceso de trabajo	
	Asimilación de los conceptos teóricos y experienciales	

4.8. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

La individualización de la enseñanza como objetivo para todos los alumnos.

El desarrollo de la expresión personal y de la creatividad, es uno de los objetivos esenciales del área. Esto no puede darse sin las aportaciones personales de cada alumno/a, que ponen de manifiesto su personalidad y experiencia particular. La atención a la diversidad es pues, no sólo una propuesta programática aislada, sino que se trabaja como hilo conductor de la materia en su dimensión expresiva y creativa. Nuestra intervención educativa, por tanto, asume como uno de sus principios básicos la atención a la diversidad como modus operandi, teniendo en cuenta sus diferentes ritmos de aprendizaje, así como sus distintos intereses y motivaciones.

Adaptaciones no significativas a gran grupo

No se ha detectado necesidad de adaptar la programación en lo que se refiere a contenidos, en cuanto a la metodología, los alumnos que así lo requieran estarán sentados en las primeras filas y se hará un seguimiento mayor de su trabajo para comprobar que se ha comprendido la tarea y los contenidos relacionados.

Adaptaciones Individualizadas Significativas.

En cuanto a los Alumnos Con Necesidades Educativas Especiales, según vaya avanzando el curso y se vayan detectando y analizando estas necesidades, se realizarán las adaptaciones necesarias en coordinación con el Departamento de Orientación si fueran necesarias.

5. DIBUJO TÉCNICO I y II

5.1. INTRODUCCIÓN

Cualquier producto destinado a resolver las necesidades actuales ha de pasar,

necesariamente, por un proceso de diseño y fabricación que requiere de un lenguaje universal. El dibujo técnico garantiza la objetividad en la representación de dichos objetos, destinados a la fabricación en serie para el consumidor.

Como lenguaje universal ayuda tanto a la interpretación correcta, para el posterior proceso de producción, como para el proceso mismo de diseño e ideación previa. Es, por tanto, un instrumento clave para el desarrollo tecnológico y tiene una aplicación práctica ineludible en la representación de los objetos tridimensionales en una superficie de dos dimensiones.

El dibujo técnico fomenta en el alumno la capacidad de percepción espacial y le ayuda en el análisis de obras de diseño industrial, arquitectura o ingeniería tanto en su comprensión como en su disfrute. En su vinculación con la geometría fomenta en el alumno la competencia para la resolución de problemas matemáticos gráficamente, accediendo a los conocimientos científicos fundamentales para dominar la modalidad elegida. Por todo ello, el Dibujo Técnico es una materia que facilita la comprensión de la compleja información visual y gráfica que conforma el mundo actual, afianzando la cultura del esfuerzo para el eficaz desarrollo personal y del sentido crítico.

Para poder abordar todo lo anterior se establecen criterios de evaluación como referentes del nivel de consecución de las competencias específicas de la materia.

Cuestiones previas

La mayor parte de los estudiantes matriculados en la asignatura han tenido su último contacto con el dibujo técnico en el segundo curso de la ESO. Sólo un porcentaje menor ha cursado Dibujo Técnico y Diseño o Educación Plástica, Visual y Audiovisual en cuarto de la ESO. Es por ello que, independientemente de los resultados que pudieran obtenerse en una evaluación inicial, se partirá desde los conceptos básicos en todos los bloques de contenido de la asignatura e iniciando por el manejo de los instrumentos de dibujo.

5.2. COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave son los desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

CCL	Competencia en comunicación lingüística.
STEM	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
CD	Competencia digital.
CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender.
CC	Competencia ciudadana.
CE	Competencia emprendedora.
CCEC	Competencia en conciencia y expresión cultural.

Descriptores operativos del grado de adquisición de las competencias clave en el bachillerato.

CCL: COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

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

STEM: COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA.

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna…
STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.

CD: COMPETENCIA DIGITAL

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna…

CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.

CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

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

CPSAA: COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna…
CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje. **CPSAA1.2** Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.
CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de los demás, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.
CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia. **CPSAA3.2** Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.
CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.
CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

CC: COMPETENCIA CIUDADANA

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

CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.

CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.

CE: COMPETENCIA EMPRENDEDORA

Al completar el Bachillerato, el alumno o la alumna…

CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.

CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de los demás, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.

CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para los demás, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

CCEC: COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURAL

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

5.3. SABERES BÁSICOS

La materia se estructura en dos cursos en los que se irán adquiriendo progresivamente, con mayor grado de dificultad, los conceptos básicos necesarios para lograr un mayor dominio al finalizar el segundo curso. Los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para la adquisición de las competencias específicas se organizan en cuatro bloques interrelacionados.

En el bloque **«Fundamentos geométricos»**, desarrollado durante los dos cursos, se comienza con los contenidos necesarios para la resolución gráfica de problemas geométricos y sus aplicaciones en diferentes ramas del conocimiento y se profundiza al llegar al segundo curso. Se potenciará el uso del croquis o dibujo a mano alzada, como herramienta para las figuras de análisis en los problemas a resolver.

En el bloque **«Geometría proyectiva»** se trabaja la correcta utilización de los diferentes sistemas de representación de objetos tridimensionales en el plano y se avanza progresivamente en el conocimiento del sistema diédrico y de planos acotados, sistema axonométrico y perspectiva cónica en situaciones que impliquen en el alumno la iniciativa y creatividad necesaria mediante una metodología práctica que favorezca la toma de decisiones para la utilización del sistema más idóneo según el fin buscado.

En el bloque **«Normalización y documentación gráfica de proyectos»** se tratará la representación objetiva normalizada de objetos para aplicar lo aprendido en contextos de la vida real con la realización de proyectos simples de ingeniería, arquitectura, tanto individuales como en grupo, que les ayude a comprender mejor la realidad y prepare para el trabajo colaborativo en su futuro profesional.

Por último, en el bloque **«Sistemas CAD»** contiene una aproximación a las aplicaciones de dibujo vectorial, que puede abordarse de forma separada o imbricada con los bloques anteriores.

5.4. DIBUJO TÉCNICO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. COMPETÉNCIAS ESPECÍFICAS Y OPERATIVOS RELACIONADOS CON LOS SABERES BÁSICOS

A continuación procederemos a relacionar distintos apartados de la programación como son: Los contenidos, las competencias específicas a desarrollar para estos contenidos, los descriptores de las competencias clave que se deben adquirir mientras se trabajan estos contenidos y los criterios de evaluación que tendremos en cuenta a la hora de valorar el trabajo y el aprendizaje de los alumnos.

CONTENIDOS

BLOQUE A: FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS

– Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo

arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.

– Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.

– Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte.

– Trazados geométricos básicos: operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad.

– Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.

– Concepto de lugar geométrico. Lugares geométricos básicos:

Propiedades geométricas de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo.

La circunferencia como lugar geométrico. Ángulos en la circunferencia.

Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. Trazado y fundamentos del arco capaz.

– Triángulos: puntos y rectas notables, propiedades y construcción.

– Cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.

– Igualdad de polígonos. Construcción por triangulación, radiación y coordenadas.

– Proporcionalidad. Equivalencia y semejanza de figuras planas.

– Construcción y uso de escalas gráficas.

– Transformaciones geométricas en el plano: giro, traslación, simetría, homotecia, homología y afinidad.

– Tangencias básicas y enlaces. Aplicación en la construcción de curvas técnicas básicas: óvalos, ovoides y espirales.

– Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

– Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

Competencias específicas	Descriptores	Criterios de evaluación.
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.	CCL1, CCL2, STEM 4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.	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 diferentes perspectivas, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico. 1.2. Identificar las relaciones geométricas entre las partes de una producción arquitectónica o de ingeniería y fomentar su disfrute para contribuir a su apreciación estética y conservación. 4.1. Valorar el dibujo técnico como lenguaje universal y su colaboración en el proceso de producción para garantizar la calidad e interpretación de la información. 4.2. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.

		4.3. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.

CONTENIDOS

BLOQUE B: GEOMETRÍA DESCRIPTIVA

– Fundamentos de la geometría proyectiva:

Clases de proyección.

Sistemas de representación: disposición normalizada.

Ámbitos de aplicación y criterios de selección.

– Sistema diédrico:

Representación de punto, recta y plano. Trazas con los planos de proyección.

Determinación del plano. Pertenencia.

Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.

Fundamentos del abatimiento para la obtención de distancias.

Proyecciones y secciones planas de sólidos sencillos. Fundamentos del cambio de plano para obtener la verdadera magnitud.

– Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos

para su interpretación en planos.

– Sistema axonométrico:

Sistema ortogonal y oblicuo. Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera y militar.

Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.

Sistema axonométrico ortogonal: uso del óvalo isométrico. Representación de sólidos sencillos.

– Sistema cónico:

Fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

Sistema cónico: representación del punto, recta y plano. Paralelismo. Representación de la circunferencia. Representación de figuras sencillas a partir de su representación diédrica.

Competencias específicas	Descriptores	Criterios de evaluación.
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.	STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.2. Aplicar gráficamente los fundamentos de la geometría para el trazado de redes modulares. 2.3. Trazar gráficamente triángulos, con conocimiento de sus puntos y rectas notables, justificando el procedimiento utilizado. 2.4. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades, y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 2.5. Comprender el concepto de proporcionalidad y semejanza de figuras y construir escalas gráficas con precisión. 2.6. Comprender las propiedades de las transformaciones geométricas (giro, traslación, homotecia, homología y afinidad) y su aplicación para la resolución de problemas geométricos y representación de figuras planas. 2.7. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas técnicas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución. 4.1. Valorar el dibujo técnico como lenguaje universal y su colaboración en el proceso de producción para garantizar la calidad e interpretación de la información. 4.2. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. 4.3. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.

CONTENIDOS

BLOQUE C: NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

– Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.

– Formatos. Doblado de planos.

– Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.

– Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.

– Representación normalizada de cortes y secciones

Competencias específicas	Descriptores	Criterios de evaluación.
3.Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. 4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería. El dibujo normalizado es el principal vehículo	CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.	3.1. Identificar el sistema de representación empleado, a partir de dibujos técnicos o fotografías, valorando las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos según la finalidad buscada. 3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio (puntos, rectas y planos) determinando su relación de pertenencia, posición y distancia, respetando la disposición normalizada. 3.3. Resolver en sistema diédrico, problemas de intersección y verdadera magnitud entre rectas y planos. 3.4. Dibujar en sistema diédrico las vistas necesarias, a mano alzada, de una figura tridimensional para su completa definición. 3.5. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial disponiendo la posición de los ejes en función de la información que se quiera mostrar y teniendo en cuenta los coeficientes de reducción determinados. 3.6. Dibujar en sistemas axonométricos con el coeficiente de reducción correspondiente, figuras

		tridimensionales a partir de sus proyecciones ortogonales y practicar secciones planas de las mismas. 3.7. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos e identificando sus principales aplicaciones. 3.8. Dibujar elementos en el espacio empleando el sistema cónico con posiciones relativas que ofrezcan perspectivas frontal y oblicua, a partir del entorno o de sus proyecciones ortogonales, conociendo los elementos que definen el sistema. 3.9. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. 4.1. Valorar el dibujo técnico como lenguaje universal y su colaboración en el proceso de producción para garantizar la calidad e interpretación de la información. 4.2. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. 4.3. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.

CONTENIDOS

BLOQUE D: SISTEMAS CAD

– Aplicaciones vectoriales 2D-3D.

– Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.

– Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.

– Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

Competencias específicas	Descriptores	Criterios de evaluación.
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.	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. 5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo. 4.1. Valorar el dibujo técnico como lenguaje universal y su colaboración en el proceso de producción para garantizar la calidad e interpretación de la información. 4.2. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común. 4.3. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.

TEMPORALIZACIÓN

Primer trimestre:

BLOQUE A:

– Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

– Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

– Construcción y uso de escalas gráficas.

– Desarrollo histórico del dibujo técnico.

– Orígenes de la geometría.

– Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte.

– Trazados geométricos básicos.

– Concepto de lugar geométrico. Lugares geométricos básicos.

– Proporcionalidad. Equivalencia y semejanza de figuras planas.

BLOQUE B:

– Fundamentos de la geometría proyectiva.

– Sistema axonométrico.

BLOQUE C:

– Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.

– Formatos. Doblado de planos.

– Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.

– Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.

BLOQUE D:

– Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.

– Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.

Segundo trimestre:

BLOQUE A:

– Triángulos.

– Cuadriláteros y polígonos regulares.

– Igualdad de polígonos.

– Transformaciones geométricas en el plano.

– Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.

– Tangencias básicas y enlaces. Aplicación en la construcción de curvas técnicas básicas.

Tercer trimestre:

BLOQUE B:

– Sistema de planos acotados.

– Sistema cónico.

– Sistema diédrico.

BLOQUE D:

– Aplicaciones vectoriales 2D-3D.

– Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

TRATAMIENTO DE CONTENIDOS TRANSVERSALES

El currículo de las diferentes materias se complementará con los contenidos transversales, de tal forma que la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad se trabajarán en todas las materias.

En todo caso se fomentará de forma transversal la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la educación ambiental y para el consumo, la educación vial, los derechos humanos, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

El desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social:

Desde diferentes asignaturas del departamento participaremos en las actividades como el Día para la eliminación de la violencia contra las mujeres y Día de la mujer: 8 Marzo.

En los contenidos de nuestras materias se abordan estos temas durante todo el año y realizamos actividades con el alumnado para su difusión.

Se fomentará el consumo responsable y respetuoso con el entorno, utilizando materiales reciclados en los trabajos que se realicen.

Se fomentará la prevención y resolución pacífica de conflictos en el ámbito del aula manteniendo las normas de respeto. 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 hombres y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia.

Se utilizarán las tecnologías de la Información y la comunicación como medio de investigación, de análisis, producción y difusión de imágenes, tanto por el alumnado en sus trabajos realizados en clase, como por el profesorado en la elaboración, organización, calificación y difusión de ejemplos y recursos. Usando los medios que aporta el centro en el proyecto ITT Aulas Virtuales y en Internet en general.

Se fomentarán actividades que potencien la autonomía, la innovación y la creación en el alumnado generando proyectos que dirijan su vocación hacia el emprendimiento.

CUESTIONES METODOLÓGICAS

Los contenidos de las materias Dibujo técnico I y II se desarrollan a lo largo de los dos cursos del bachillerato. En el primer curso se proporciona una visión general de la materia mediante la presentación, con distinto grado de profundidad, de la mayoría de los contenidos, cuya consolidación y profundización se abordará en el segundo curso, a la vez que se completa el currículo con otros nuevos.

La metodología didáctica de la asignatura se fundamenta en la idea principal de que el Dibujo técnico debe capacitar para el conocimiento del lenguaje gráfico universal empleado por las distintas especialidades industriales o de construcción, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas o científicas.

A través de la materia, el alumno adquiere una formación en dibujo técnico más especializada, propia del bachillerato, que prepara las bases y le orienta hacia estudios posteriores o hacia una actividad profesional.

El estudio de cada tema comienza casi siempre, con una explicación teórica, en la que se desarrollarán los contenidos y métodos necesarios para resolver los principales problemas relacionados. En lo posible, a causa de la complejidad y de la densidad de la materia, las explicaciones podrán complementarse con la utilización de medios audiovisuales o de apuntes preparados por el profesor en orden a conseguir la mayor eficiencia docente, claridad de exposición y optimización del tiempo. Dichos complementos se subirán al Aula virtual para que se encuentren a disposición de los alumnos.

Sucesivamente, teniendo en cuenta que el Dibujo técnico debe ser eminentemente activo, a la explicación teórica seguirá el trabajo del alumno en la resolución de ejercicios prácticos, problemas y actividades que le pongan en situación de aplicar los conocimientos adquiridos.

La tipología de los ejercicios a realizar será de aplicación directa derivada de definiciones y procedimientos, de resolución de problemas geométricos, de definición de vistas a partir de una pieza dada en perspectiva, de trazado de perspectivas a partir de las vistas de una pieza o de realización de croquis a mano alzada de los dos anteriores. En ocasiones y si la presencialidad y el número de alumnos lo permite, se procurará contar con la utilización de modelos reales para las prácticas de croquización, normalización y acotación.

El profesor recogerá tales ejercicios propuestos para clase o para casa a fin de valorarlos y corregirlos. La resolución de los ejercicios por parte del profesor se podrá visionar por medio de vídeo-tutoriales, en el aula virtual o en la pizarra.

En general, para aprovechar al máximo el número de horas lectivas del curso, se procurará distribuir las actividades entre trabajos a limpio y resoluciones a mano alzada. Sin duda, conviene que el alumno adquiera soltura con todos los instrumentos y la rapidez y precisión necesarias. Sin embargo, el repaso de muchas construcciones y cierto tipo de problemas geométricos y de descriptiva pueden hacerse a mano alzada. Esta metodología resulta muy recomendable ya sea para que el alumno optimice su tiempo de estudio, ampliando el número de actividades, ya sea para que suelte su mano, consiguiendo hacer correctamente croquis, perspectivas, esquemas y diseños sin el uso de instrumentos técnicos.

Si a causa de un confinamiento la asignatura tuviera que impartirse de manera telemática, las lecciones explicativas se realizarán por videoconferencia y/o a través de tutoriales en vídeo y documentos para descargar desde el Aula virtual. El alumno realizaría su trabajo práctico sin supervisión directa del profesor, que por fuerza se limitaría a intervenir en el momento de la corrección sobre el trabajo ya terminado.

Para facilitar la comprensión de la asignatura el departamento dispone, entre otros, de los siguientes **recursos didácticos**: fondos bibliográficos (libros de texto o monográficos) sobre los temas estudiados, juego de volúmenes geométricos y poliedros, calibres, plantillas, escalímetros, y otro material técnico, así como juegos de escuadra, cartabón, transportador de ángulos y regla de pizarra. Las aulas disponen de cañón retroproyector, ordenador y acceso a internet, pero no todas cuentan con pizarra tradicional de tiza que es la más adecuada para realizar tanto trazados geométricos con líneas rectas y distinción entre líneas de construcción y de resultado, como sombreados y rayados de cortes y secciones.

El **Aula virtual** se está implementando paulatinamente con imágenes ejemplificativas, láminas, documentos, apuntes y vídeos tutoriales para el complementar la teoría impartida en clase, así como con ejercicios, solucionarios y modelos de examen si fuera necesario. Los contenidos vistos en clase y los ejercicios corregidos no tienen por qué quedar registrados en el Aula Virtual ya que las dudas resueltas en clase y los apuntes se dieron durante las horas lectivas. Solo en el caso que algún alumno por fuerza mayor no hubiera podido asistir a clase ni conseguir por otros medios esta información, se podrá hacer uso del Aula Virtual como repositorio.

Los alumnos deberán proveerse del **material** esencial de dibujo técnico (como lápiz o portaminas con mina 2H y otro HB, goma de borrar, compás, regla milimetrada, juego de escuadra y cartabón, folios o láminas A4 y carpeta para guardar láminas, apuntes y material). Si el alumno necesitase algún otro material complementario al citado, el profesor se lo comunicará con antelación.

Habrá **libro de texto** que incluye tanto contenidos teóricos como prácticos, **Dibujo técnico I de editorial Sandoval**, lo cual ha sido debidamente comunicado a los alumnos.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para valorar el aprendizaje de conceptos, se evaluará a los alumnos mediante **pruebas o exámenes**. Los exámenes son fundamentales por el nivel educativo de bachillerato, el alto grado de abstracción de la materia y por su carácter propedéutico para la preparación de la EVAU.

Siguiendo las instrucciones del profesor, los alumnos entregarán los **ejercicios** resueltos cuando sean solicitados. Será obligatorio respetar los plazos de entrega fijados, salvo causa debidamente justificada a juicio del profesor, de conformidad con la norma de justificación de faltas de asistencia del centro.

Se convocarán dos **exámenes** por evaluación, parcial y final, acumulando contenidos de los temas tratados hasta el momento, con preguntas relativas a la resolución de ejercicios, teoría, práctica y comprensión de conceptos y procedimientos. Estos exámenes se realizarán en las sesiones de clase habituales. Los exámenes se convocarán con suficiente antelación y los alumnos estarán obligados a presentarse a ellos. Si un alumno falta al examen de evaluación y trae falta justificada se le podrá repetir repite, no así los exámenes parciales que no se repiten.

Si la asignatura tuviera que impartirse en **modalidad a distancia**, los trabajos o ejercicios se subirán en tiempo y plazo al aula virtual y sería obligatoria la asistencia a las sesiones de videoconferencia convocadas. Asimismo, si se convocaran **exámenes online** por parte del Departamento de Artes Plásticas, los alumnos deberán participar en los mismos en la forma que se anuncie.

La **recuperación de las evaluaciones pendientes** de cada trimestre se llevará a cabo en las evaluaciones siguientes a la suspensa, excepto en la tercera que habrá de hacerse al final de la misma. La nota obtenida será el 100% de la nota de recuperación y para poder hacer este examen será necesaria la entrega de todas las láminas y trabajos pedidos a lo largo del trimestre.

Los alumnos/as que lleguen a final de curso con una única evaluación suspensa, podrán examinarse de dicha evaluación a fin de superar el curso. Con dos o tres evaluaciones suspensas (o en caso de que la media de las tres evaluaciones no llegara al 5) se realizará un **examen de recuperación final** de toda la materia y se entregarán todos los ejercicios propuestos del curso o los que dictamine el profesor para garantizar los conocimientos mínimos exigibles de la materia. Los criterios de calificación serán los establecidos durante el curso, aunque si ha de examinarse de toda la materia, la nota puede recaer en su totalidad en la prueba objetiva.

Este último criterio se aplicará también a quienes hayan sufrido la **pérdida del derecho a la evaluación continua**.

Para la **recuperación de la asignatura de Dibujo Técnico I pendiente del curso anterior**, el departamento no dispone de un profesor específico para desarrollar las actividades de refuerzo por lo que, siendo una materia correlativa en 1º y 2º de bachillerato, al alumno lo seguirá el profesor que imparta la materia homónima en segundo de bachillerato (Dibujo Técnico II). **Aquel alumno que supere con un 5 o más las dos primeras evaluaciones de Dibujo Técnico II, superará la materia de Dibujo Técnico I.** En caso contrario, deberá realizar un examen único de toda la materia en las fechas de los exámenes de pendientes convocadas por Jefatura de estudios. Habrá dos oportunidades, una en enero y otra en mayo.

Si el alumno no cursara ninguna materia homónima, la responsabilidad del seguimiento recaerá sobre el departamento, que establecerá el dossier de trabajos a presentar el día del examen convocado por Jefatura de estudios. Habrá 2 oportunidades una en el mes de enero y otra en el mes de mayo.

Toda la información de pendientes estará subida al Aula Virtual del Departamento.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En la valoración de ejercicios y exámenes se tendrá en cuenta lo siguiente:

• Método correcto en la resolución de los ejercicios planteados.

• Trazado correcto, limpio y razonado del ejercicio en cuestión.

• Nomenclatura correcta y rotulación adecuada.

• Entrega de trabajos (y apuntes si fueran requeridos) con puntualidad, orden, claridad y limpieza.

Exámenes y ejercicios tendrán la siguiente ponderación porcentual a la hora de formalizar la calificación final sobre un máximo de 10 puntos:

- Exámenes o pruebas objetivas ……100 % (30% 1º parcial, 70% 2º parcial)

Para realizar la media será necesario tener como mínimo un 4 en las pruebas objetivas.

En la modalidad a distancia se aplicarán los mismos criterios de calificación que para la modalidad presencial.

La **calificación en la evaluación ordinaria se obtendrá de la media aritmética** de las tres evaluaciones, y será necesario alcanzar una media de cinco puntos para superar la asignatura.

ATENCIÓN A LA S DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Los alumnos que requieran una atención educativa diferente a la ordinaria, por presentar necesidades educativas especiales, dificultades específicas de aprendizaje, trastorno por déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), o por sus altas capacidades intelectuales recibirán las medidas de apoyo que necesarias para alcanzar los objetivos establecidos para la etapa y adquirir las competencias correspondientes.

La atención a este alumnado se regirá por los principios de normalización e inclusión.

Dichas medidas de atención a las diferencias individuales están recogidas en artículo 25 del RD 243/2022, de 5 de abril.

En particular, se prestará atención al **alumnado especialmente motivado por el aprendizaje** para el que también se podrán adoptar medidas organizativas específicas y programas de enriquecimiento y/o ampliación curricular, que le permita desarrollar al máximo sus capacidades.

Por otra parte, atendiendo a las indicaciones del Departamento de Orientación, se podrán establecer **medidas aplicables a los alumnos con dislexia, otras DEA o TDAH** en los exámenes y otros instrumentos de evaluación como: adaptación de tiempos, adaptación del modelo de examen, adaptación de los instrumentos de evaluación, y facilidades técnicas y materiales, así como de adaptación de espacios.

En la medida de las posibilidades, se podrán también establecer **medidas ordinarias de atención a las diferencias individuales** impulsando agrupamientos de alumnos y medidas metodológicas adecuadas que favorezcan el proceso de enseñanza aprendizaje.

PRUEBA EXTRAORDINARIA

En caso de obtener una calificación insuficiente en la evaluación ordinaria, habrá la posibilidad de recuperar mediante un examen global de toda la materia en una convocatoria extraordinaria, y será necesario alcanzar una calificación mínima de cinco puntos para superar la asignatura.

5.5. DIBUJO TÉCNICO II

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. COMPETÉNCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES DE. COMPETENCIAS CLAVE

A continuación procederemos a relacionar distintos apartados de la programación como son: Los contenidos, las competencias específicas a desarrollar para estos contenidos, los descriptores de las competencias clave que se deben adquirir mientras se trabajan estos contenidos y los criterios de evaluación que tendremos en cuenta a la hora de valorar el trabajo y el aprendizaje de los alumnos.

CONTENIDOS

BLOQUE 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.

– Resolución de problemas geométrico-matemáticos.

Proporcionalidad. Proporción áurea: aplicaciones.

Equivalencia de figuras planas.

– Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.

– Transformaciones geométricas: isométricas, isomórficas y anamórficas.

Inversión: determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de problemas de tangencias. Problemas de Apolonio.

Homología: determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.

Afinidad: determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.

– Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola.

Origen, propiedades y métodos de construcción. Trazado con y sin herramientas digitales. Aplicaciones.

Pertenencia de un punto.

Rectas tangentes.

Intersección con una recta.

– Curvas técnicas: hélices, curvas cíclicas y envolventes.

Origen y trazado.

Aplicaciones.

Competencias específicas	Descriptores	Criterios de evaluación.
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.	CCL1, CCL2, STEM 4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.	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. 1.2. Analizar la aplicación de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas para la resolución de problemas técnicos, valorando su aportación estética, contribuyendo a su disfrute y conservación.

CONTENIDOS

BLOQUE B: GEOMETRÍA DESCRIPTIVA

– Sistema diédrico:

Representación punto, recta y plano. Recta de máxima pendiente y máxima inclinación. Intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdadera magnitud de segmentos.

Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes.

Ángulos: entre rectas, entre planos, entre recta y plano. Ángulos con los planos de proyección. Verdadera magnitud.

Giros y cambios de plano. Aplicaciones.

Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro. Desarrollos. Posiciones características. Secciones principales. Otras secciones. Intersección con una

recta.

Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Desarrollos. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Intersección con una recta.

Representación de cuerpos de revolución rectos y oblicuos: cilindros y conos.

Representación de la esfera. Secciones planas. Intersección con una recta.

– Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo.

Determinación del triedro fundamental. Triángulo de trazas y ejes. Coeficientes de reducción.

Representación de figuras planas. Intersecciones.

Representación simplificada de la circunferencia.

Representación de sólidos y cuerpos geométricos. Secciones planas. Intersecciones.

Representación de espacios tridimensionales.

– Sistema axonométrico oblicuo. Proyección cilíndrica oblicua.

– Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.

– Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

Competencias específicas	Descriptores	Criterios de evaluación.
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.	STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.	2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación. 2.2. Resolver problemas geométrico-matemáticos aplicando la relación entre los ángulos y la circunferencia. 2.3. Resolver problemas geométrico-matemáticos aplicando el concepto de lugar geométrico. 2.4. Resolver tangencias y otros problemas geométrico-matemáticos aplicando los conceptos de potencia de un punto con respecto a la circunferencia con una actitud de rigor en la ejecución. 2.5. Conocer las diferentes transformaciones geométricas y su aplicación para la resolución de problemas. 2.6. Conocer el origen y trazar curvas cónicas, identificando sus principales elementos y sus rectas tangentes, aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión. 2.7. Conocer el origen de las curvas técnicas y sus aplicaciones. Hélices y curvas cíclicas.

CONTENIDOS

BLOQUE C: NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

– Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas con acotación normalizada. Croquis y planos de taller, de piezas y de conjuntos. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.

– Diseño, ecología y sostenibilidad.

– Proyectos en colaboración. Fases de elaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.

– Planos de montaje sencillos. Tipos de planos: de situación, de montaje, de conjunto, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Elaboración e interpretación

Competencias específicas	Descriptores	Criterios de evaluación.
3.Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano. 4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería. El dibujo normalizado es el principal vehículo	CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.	3.1. Visualizar en el espacio las posiciones relativas de puntos, rectas, planos y figuras tridimensionales. 3.2. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos. 3.3. Representar cuerpos geométricos y de revolución, en sus posiciones características respecto a los planos de proyección, y obtener su desarrollo, aplicando los fundamentos del sistema diédrico. 3.4. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación. 3.5. Determinar, en sistema diédrico y axonométrico, secciones planas, y su verdadera magnitud, de poliedros regulares y otras figuras tridimensionales. 3.6. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados. 3.7. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica. 4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos, empleando croquis y planos, conforme a la normativa UNE e ISO. 4.2. Representar las vistas necesarias de un objeto tridimensional con la acotación conforme a normas UNE e ISO, valorando la claridad, precisión y limpieza.

CONTENIDOS

BLOQUE D: SISTEMAS CAD

– Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

– Aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.

– Dibujo vectorial:

2D: dibujo y edición, creación bloques, visibilidad de capas.

3D: inserción y edición sólidos, galerías y bibliotecas de modelos. Texturas.

Selección encuadre, iluminación y punto de vista.

Competencias específicas	Descriptores	Criterios de evaluación.
5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. 5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.	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.

TEMPORALIZACIÓN

Primer trimestre:

BLOQUE A:

– La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial.

– Resolución de problemas geométrico-matemáticos: Proporcionalidad y equivalencia de figuras planas.

– Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.

BLOQUE B:

– Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo.

BLOQUE C:

– Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas con acotación normalizada. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.

– Diseño, ecología y sostenibilidad.

– Proyectos en colaboración.

– Planos de montaje sencillos.

Segundo trimestre:

BLOQUE A:

– Transformaciones geométricas: Inversión, Homología y Afinidad. Aplicación a la resolución de problemas de tangencias. Problemas de Apolonio.

– Curvas cónicas.

– Curvas técnicas.

BLOQUE B:

– Sistema axonométrico oblicuo. Proyección cilíndrica oblicua.

– Sistema de planos acotados.

– Perspectiva cónica.

Tercer trimestre:

BLOQUE B:

– Sistema diédrico.

BLOQUE D:

– Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

– Aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.

– Dibujo vectorial.

TRATAMIENTO DE CONTENIDOS TRANSVERSALES

El currículo de las diferentes materias se complementará con los contenidos transversales, de tal forma que la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social, el fomento del espíritu crítico y científico, la

educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad se trabajarán en todas las materias.

En todo caso se fomentará de forma transversal la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la educación ambiental y para el consumo, la educación vial, los derechos humanos, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

El desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social:

Desde diferentes asignaturas del departamento participaremos en las actividades como el Día para la eliminación de la violencia contra las mujeres y Día de la mujer: 8 Marzo.

En los contenidos de nuestras materias se abordan estos temas durante todo el año y realizamos actividades con el alumnado para su difusión.

Se fomentará el consumo responsable y respetuoso con el entorno, utilizando materiales reciclados en los trabajos que se realicen.

Se fomentará la prevención y resolución pacífica de conflictos en el ámbito del aula manteniendo las normas de respeto. 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 hombres y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia.

Se utilizarán la tecnologías de la Información y la comunicación como medio de investigación, de análisis, producción y difusión de imágenes, tanto por el alumnado en sus trabajos realizados en clase, como por el profesorado en la elaboración, organización, calificación y difusión de ejemplos y recursos. Usando los medios que aporta el centro en el proyecto ITT Aulas Virtuales y en Internet en general.

Se fomentarán actividades que potencien la autonomía, la innovación y la creación en el alumnado generando proyectos que dirijan su vocación hacia el emprendimiento.

CUESTIONES METODOLÓGICAS

Los contenidos de las materias Dibujo técnico I y II se desarrollan a lo largo de los dos cursos del bachillerato. En el primer curso se proporciona una visión general de la materia mediante la presentación, con distinto grado de profundidad, de la mayoría de los contenidos, cuya consolidación y profundización se abordará en el segundo curso, a la vez que se completa el currículo con otros nuevos.

La metodología didáctica de la asignatura se fundamenta en la idea principal de que el Dibujo técnico debe capacitar para el conocimiento del lenguaje gráfico universal empleado por las distintas especialidades industriales o de construcción, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas o científicas.

A través de la materia, el alumno adquiere una formación en dibujo técnico más especializada, propia del bachillerato, que prepara las bases y le orienta hacia estudios posteriores o hacia una actividad profesional.

El estudio de cada tema comienza casi siempre, con una explicación teórica, en la que se desarrollarán los contenidos y métodos necesarios para resolver los principales problemas relacionados. En lo posible, a causa de la complejidad y de la densidad de la materia, las explicaciones podrán complementarse con la utilización de medios audiovisuales o de apuntes preparados por el profesor en orden a conseguir la mayor eficiencia docente, claridad de exposición y optimización del tiempo. Dichos complementos se subirán al Aula virtual para que se encuentren a disposición de los alumnos.

Sucesivamente, teniendo en cuenta que el Dibujo técnico debe ser eminentemente activo, a la explicación teórica seguirá el trabajo del alumno en la resolución de ejercicios prácticos, problemas y actividades que le pongan en situación de aplicar los conocimientos adquiridos.

La tipología de los ejercicios a realizar será de aplicación directa derivada de definiciones y procedimientos, de resolución de problemas geométricos, de definición de vistas a partir de una pieza dada en perspectiva, de trazado de perspectivas a partir de las vistas de una pieza o de realización de croquis a mano alzada de los dos anteriores. En ocasiones y si la presencialidad y el número de alumnos lo permite, se procurará contar con la utilización de modelos reales para las prácticas de croquización, normalización y acotación.

La resolución de los ejercicios por parte del profesor se podrá visionar por medio de vídeo-tutoriales, en el aula virtual o en la pizarra.

En general, para aprovechar al máximo el número de horas lectivas del curso, se procurará distribuir las actividades entre trabajos a limpio y resoluciones a mano alzada. Sin duda, conviene que el alumno adquiera soltura con todos los instrumentos y la rapidez y precisión necesarias. Sin embargo, el repaso de muchas construcciones y cierto tipo de problemas geométricos y de descriptiva pueden hacerse a mano alzada. Esta metodología resulta muy recomendable ya sea para que el alumno optimice su tiempo de estudio, ampliando el número de actividades, ya sea para que suelte su mano, consiguiendo hacer correctamente croquis, perspectivas, esquemas y diseños sin el uso de instrumentos técnicos.

Si a causa de un confinamiento la asignatura tuviera que impartirse de manera telemática, las lecciones explicativas se realizarán por videoconferencia y/o a través de tutoriales en vídeo y documentos para descargar desde el Aula virtual. El alumno realizaría su trabajo práctico sin supervisión directa del profesor, que por fuerza se limitaría a intervenir en el momento de la corrección sobre el trabajo ya terminado.

Para facilitar la comprensión de la asignatura el departamento dispone, entre otros, de los siguientes **recursos didácticos**: fondos bibliográficos (libros de texto o monográficos) sobre los temas estudiados, juego de volúmenes geométricos y poliedros, calibres, plantillas, escalímetros, y otro material técnico, así como juegos de escuadra, cartabón, transportador de ángulos y regla de pizarra. Las aulas disponen de cañón retroproyector, ordenador y acceso a internet, pero no todas cuentan con pizarra tradicional de tiza que es la más adecuada para realizar tanto trazados geométricos con líneas rectas y distinción entre líneas de construcción y de resultado, como sombreados y rayados de cortes y secciones.

El **Aula virtual** se está implementando paulatinamente con imágenes ejemplificativas, láminas, documentos, apuntes y vídeos tutoriales para el complementar la teoría impartida en clase , así como con ejercicios, solucionarios y modelos de examen si fuera necesario.Los contenidos vistos en clase y los ejercicios corregidos no tienen porqué quedar registrados en el Aula Virtual ya que las dudas resueltas en clase y los apuntes se dieron durante las horas lectivas. Solo en el caso

que algún alumno por fuerza mayor no hubiera podido asistir a clase ni conseguir por otros medios esta información, se podrá hacer uso del Aula Virtual como repositorio.

Los alumnos deberán proveerse del **material** esencial de dibujo técnico (como lápiz o portaminas con mina 2H y otro HB, goma de borrar, compás, regla milimetrada, juego de escuadra y cartabón, folios o láminas A4 y carpeta para guardar láminas, apuntes y material). Si el alumno necesitase algún otro material complementario al citado, el profesor se lo comunicará con antelación.

El profesor facilitará la teoría necesaria para el estudio de la asignatura por lo que no hay **libro de texto** obligatorio, pero si algún alumno tuviera interés se recomienda el de la Editorial Donostiarra por su utilidad, tanto como apoyo al aprendizaje en la comprensión y repaso de los contenidos, cuanto por el valor de las actividades prácticas que se presentan al final de cada tema.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para valorar el aprendizaje de conceptos, se evaluará a los alumnos mediante **pruebas o exámenes**. Los exámenes son fundamentales por el nivel educativo de bachillerato, el alto grado de abstracción de la materia y por su carácter propedéutico para la preparación de la EVAU.

Se convocarán dos **exámenes** por evaluación, acumulando contenidos de los temas tratados hasta el momento, con preguntas relativas a la resolución de ejercicios, teoría, práctica y comprensión de conceptos y procedimientos. El primer examen parcial se realizará en las sesiones de clase habituales, mientras que el segundo examen final se realizará en la semana reservada para ello en el centro, conforme al calendario y los horarios establecidos por Jefatura de Estudios y tendrán una duración de 90 minutos. Los exámenes se convocarán con suficiente antelación y los alumnos estarán obligados a presentarse a ellos.

Si un alumno falta al examen de evaluación y trae falta justificada se le podrá repetir repite, no así los exámenes parciales que no se repiten.

Si la asignatura tuviera que impartirse en **modalidad a distancia**, los trabajos o ejercicios se subirán en tiempo y plazo al aula virtual y sería obligatoria la asistencia a las sesiones de videoconferencia convocadas. Asimismo, si se convocaran **exámenes online** por parte del Departamento de Artes Plásticas, los alumnos deberán participar en los mismos en la forma que se anuncie.

La **recuperación de las evaluaciones pendientes** de cada trimestre se llevará a cabo en las evaluaciones siguientes a la suspensa, excepto en la tercera que habrá de hacerse al final de la misma. La nota obtenida será el 100% de la nota de recuperación y para poder hacer este examen será necesaria la entrega de todas las láminas y trabajos pedidos a lo largo del trimestre.

Los alumnos/as que lleguen a final de curso con una única evaluación suspensa, podrán examinarse de dicha evaluación a fin de superar el curso. Con dos o tres evaluaciones suspensas (o en caso de que la media de las tres evaluaciones no llegara al 5) se realizará un **examen de recuperación final** de toda la materia y se entregarán todos los ejercicios propuestos del curso o los que dictamine el profesor para garantizar los conocimientos mínimos exigibles de la materia. Los criterios de calificación serán los establecidos durante el curso, aunque si ha de examinarse de toda la materia, la nota puede recaer en su totalidad en la prueba objetiva.

Este último criterio se aplicará también a quienes hayan sufrido la **pérdida del derecho a la evaluación continua**.

Para la **recuperación de la asignatura de Dibujo Técnico I pendiente del curso anterior**, el departamento no dispone de un profesor específico para desarrollar las actividades de refuerzo por lo que, siendo una materia correlativa en 1º y 2º de bachillerato, al alumno lo seguirá el profesor que imparta la materia homónima en segundo de bachillerato (Dibujo Técnico II). **Aquel alumno que supere con un 5 o más las dos primeras evaluaciones de Dibujo Técnico II, superará la materia de Dibujo Técnico I.**

En caso contrario, deberá realizar un examen único de toda la materia en las fechas de los exámenes de pendientes convocadas por Jefatura de estudios. Habrá dos oportunidades, una en enero y otra en mayo.

Si el alumno no cursara ninguna materia homónima, la responsabilidad del seguimiento recaerá sobre el departamento, que establecerá el dossier de trabajos a presentar el día del examen convocado por Jefatura de estudios. Habrá 2 oportunidades una en el mes de enero y otra en el mes de mayo.

Toda la información de pendientes estará subida al Aula Virtual del Departamento.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En la valoración de ejercicios y exámenes se tendrá en cuenta lo siguiente:

• Método correcto en la resolución de los ejercicios planteados.

• Trazado correcto, limpio y razonado del ejercicio en cuestión.

• Nomenclatura correcta y rotulación adecuada.

• Entrega de trabajos (y apuntes si fueran requeridos) con puntualidad, orden, claridad y limpieza.

Exámenes y ejercicios tendrán la siguiente ponderación porcentual a la hora de formalizar la calificación final sobre un máximo de 10 puntos:

- Exámenes o pruebas objetivas ……100 % (30% parcial, 70% examen)

Para realizar la media será necesario tener como mínimo un 4 en las pruebas objetivas.

En la modalidad a distancia se aplicarán los mismos criterios de calificación que para la modalidad presencial.

La **calificación en la evaluación ordinaria se obtendrá de la media aritmética** de las tres evaluaciones, y será necesario alcanzar una media de cinco puntos para superar la asignatura.

ATENCIÓN A LA S DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Los alumnos que requieran una atención educativa diferente a la ordinaria, por presentar necesidades educativas especiales, dificultades específicas de aprendizaje, trastorno por déficit

de Atención e Hiperactividad (TDAH), o por sus altas capacidades intelectuales recibirán las medidas de apoyo que necesarias para alcanzar los objetivos establecidos para la etapa y adquirir las competencias correspondientes.

La atención a este alumnado se regirá por los principios de normalización e inclusión.

Dichas medidas de atención a las diferencias individuales están recogidas en artículo 25 del RD 243/2022, de 5 de abril.

En particular, se prestará atención al **alumnado especialmente motivado por el aprendizaje** para el que también se podrán adoptar medidas organizativas específicas y programas de enriquecimiento y/o ampliación curricular, que le permita desarrollar al máximo sus capacidades.

Por otra parte, atendiendo a las indicaciones del Departamento de Orientación, se podrán establecer **medidas aplicables a los alumnos con dislexia, otras DEA o TDAH** en los exámenes y otros instrumentos de evaluación como: adaptación de tiempos, adaptación del modelo de examen, adaptación de los instrumentos de evaluación, y facilidades técnicas y materiales, así como de adaptación de espacios.

En la medida de las posibilidades, se podrán también establecer **medidas ordinarias de atención a las diferencias individuales** impulsando agrupamientos de alumnos y medidas metodológicas adecuadas que favorezcan el proceso de enseñanza aprendizaje.

PRUEBA EXTRAORDINARIA

En caso de obtener una calificación insuficiente en la evaluación ordinaria, habrá la posibilidad de recuperar mediante un examen global de toda la materia en una convocatoria extraordinaria, y será necesario alcanzar una calificación mínima de cinco puntos para superar la asignatura.

6. DEPARTAMENTO DIBUJO

6.1. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

El Departamento de Dibujo participa, en la medida de lo posible, y según disponibilidad de los profesores en todas las actividades de carácter artístico que se organizan en el Centro o en colaboración con otros departamentos: montaje de exposiciones, creación de carteles, revistas, participación en concursos etc. Como el año pasado, participaremos en las convocatorias del concurso para diseñar la portada de la agenda, el Christmas de Navidad, dentro de los **"Premios Cisneros"** que convoca la dirección del centro. Se expondrán los trabajos de los alumnos dentro del aula y se realizará una exposición al final de curso en las zonas comunes del Instituto.

En paralelo a este concurso y coincidiendo con el final de curso, la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid convoca anualmente el concurso de premios **"Dolores Escribano"** para alumnos que cursan materias del currículo de Enseñanza Secundaria Obligatoria o Bachillerato en el instituto, relacionadas con el dibujo o las artes plásticas y visuales. Se hace una selección

previa en el departamento de los 8 mejores trabajos para su presentación a dicho concurso y en la que habrá un solo finalista en la selección final.

El departamento realiza lo largo del curso, y en la medida de lo posible, visitas a las exposiciones temporales de interés en relación con los contenidos y objetivos de la materia, Museos y entidades culturales, y participamos en los talleres de arte contemporáneo que ofrecen tanto algunos museos como otras entidades en las que incluyen una visita guiada. De cada concurso convocado se realizará una hoja informativa con las bases, que será publicitada entre el alumnado y quedará expuesta en el Aula Virtual.

Para el alumnado de Dibujo Técnico, tanto de primero como de segundo de bachillerato, se ha programado la posibilidad de participar en la Olimpiada de geometría y dibujo técnico, organizada por la Asociación de profesores de dibujo de la Comunidad de Madrid en colaboración con la Universidad Politécnica de Madrid. Si a lo largo del curso surgiese alguna otra actividad interesante para los alumnos, se plantearía siguiendo los cauces que se han establecido y esta quedará reflejada en la Memoria de fin de curso.

DEPARTAMENTO DIDÁCTICO DE DIBUJO **Jefe/a de Departamento: María García Carpintero**				
ACTIVIDAD	**FECHA PREVISTA DE REALIZACIÓN**	**CURSOS PARTICIPANTES**	**EN COLABORACIÓN CON**	**PROFESORES RESPONSABLES**
Museo Thyssen "Yo no sé dibujar"	2º Evaluación	1º A, B, C, D, E	Visita-taller por el museo	
Museo del Prado "Conquista el espacio"	2º Evaluación	2º A, B, C, D, E	Visita guiada por el Museo	
Fundación Canal "Expresionismo, un arte de cine"	1º Evaluación	4º A y B	Visita- Taller	

6.2. MEDIDAS DE FOMENTO A LA LECTURA

Desde el Departamento se incentivan y trabajan la comprensión lectora, la expresión oral y escrita y la comunicación audiovisual contribuyendo con diversas medidas y actividades para todas las etapas y adaptándolas a los contenidos y objetivos de cada curso.

Durante el desarrollo del curso se hacen con mucha frecuencia recomendaciones bibliográficas, así como referencias al significado de términos artísticos y técnicos integrado en un vocabulario específico de la materia, relacionado con los distintos niveles, que el alumno en gran parte desconoce y en los que se valora la adquisición, comprensión y ortografía del mismo. El punto de partida en muchos casos son textos y artículos de prensa o de revistas relacionados con conceptos de contenidos artísticos.

Dentro de algunas unidades didácticas se diseñan actividades de representación, ilustración y expresión plástica partiendo de la lectura de algún texto.

El alumno construye su aprendizaje por medio de la investigación y se le proporcionan lecturas acordes a la programación didáctica. Tenemos seleccionados algunos libros que son muy interesantes para la formación de los alumnos de esta etapa. Algunos de estos libros son de lectura obligatoria, (aunque a veces se permite la lectura de otros textos pedidos para otras materias) y al finalizarla, deberán realizar un trabajo con las conclusiones obtenidas, una ilustración de los textos leídos o un diseño de portada del mismo. Estos trabajos si tienen un buen nivel de ejecución y acabado y cumplen con las bases se seleccionan para los concursos: “Premios Cisneros“ y “Dolores Escribano” que el Centro y la Consejería de Educación convocan anualmente.

También se hacen otras actividades que contribuyen al fomento de la lectura y son:

Concurso de carteles relacionados con la lectura (con el Dpto. de Lengua)

Concurso de marca páginas para libros (con el Dpto. de Lengua)

Actividad de diseño de portada, maquetación y tipos de letras en relación con el libro o la agenda escolar (fin de curso)

Concurso de dibujo para una felicitación de Navidad

Colaboración en la revista del Instituto (actualmente no se edita revista)

Comentarios de obras y textos artísticos para exposición oral y escrita (en actividades de calentamiento al inicio de clase)

Ilustración de un texto, prosa o poesía, de narrativa libre (cuaderno de artista)

Investigación bibliográfica (cuaderno de artista).

Siempre que sea posible, aprovechamos los recursos del aula y del centro a nivel informático para que los alumnos utilicen las nuevas tecnologías, así como los programas que les puedan ser

útiles y accesibles para su desarrollo. Se favorece también el uso innovador de los móviles bajo la supervisión del profesorado como herramienta de trabajo para la creación de video-animaciones y siempre previa información a las familias de los objetivos didácticos de su uso.

6.3. IMPLANTACIÓN DEL PROGRAMA DE SECCIÓN BILINGÜE

La materia de Educación Plástica y Audiovisual se imparte dentro del programa de sección bilingüe español-alemán en algunos cursos, con lo que ello conlleva.

Con el objetivo de introducir la lengua alemana en la asignatura se plantea el uso del alemán en 1º E.S.O. de forma gradual mediante la realización de actividades orientadas a afianzar los conocimientos en la lengua extranjera. Dado que el dominio del idioma del alumnado en estos primeros cursos oscila de un nivel A1 a B1 las estructuras que se usarán serán sencillas, con predominio del presente de indicativo o el imperativo; se evitará el uso de formas pasivas o compuestas.

Para trabajar el vocabulario se repasará al final de cada bloque los conceptos principales aprendidos en cada unidad didáctica por medio de diapositivas, presentaciones e imágenes. Las actividades serán de realización cortas y fomentarán la participación activa del alumnado.

La lengua de transmisión de conocimientos será mayoritariamente el español, previendo un uso del alemán en torno a un 10% en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que podrá servir para mejorar la nota final.

El peso sobre la calificación del alumno de su conocimiento de la lengua alemana supondrá un incentivo para mejorar la nota final, valorándose en la evaluación con un máximo de *hasta 1 punto*; se tendrá en cuenta la actitud y ganas de aprender del alumno, así como las participaciones cuando se hagan preguntas sobre el vocabulario básico.

Estas son las actividades que se prevé realizar en cada evaluación, adaptándolas al nivel del alumnado según su conocimiento (cursos 1º y 2º ESO):

Trimestre 1: reconocimiento de pintores, país de procedencia y obra.

Para habituar al alumnado al uso de la lengua alemana se introducirá en las sesiones de clase vocabulario relacionado con la descripción de formas, colores y características de los elementos expresivos del lenguaje visual (tipos de líneas, planos, etc.). La actividad principal consistirá en asociar una serie de pintores con sus países de procedencia y obras pictóricas. Para ello se utilizarán frases sencillas en alemán que sirvan para realizar una breve presentación de cada pintor. Por ejemplo: "*Er heisst Picasso und kommt aus Spanien. El Guernica ist ein berühmtes Kunstwerk von Picasso. Seine Gemälde sind meistens abstrakt".*

Para la realización de esta actividad se facilitará una lista de 20 pintores y vídeos explicativos que introduzcan los conceptos en alemán para motivar al alumnado.

El uso de las nuevas tecnologías se aplicará mediante el uso de la herramienta EdPuzzle, para fomentar el visionado de los vídeos, incluyendo cuestionarios de respuesta múltiple para evaluar la comprensión de los contenidos.

Trimestre 2: descripción de una obra

Durante la 2ª evaluación se ampliarán los conceptos introducidos en la 1ª evaluación (forma, color, textura…) y se interrelacionarán mediante la enseñanza de preposiciones y adverbios de localización. El objeto de la actividad principal de esta evaluación será la descripción de figuras y objetos dentro de un cuadro. Así, si en la 1ª evaluación aprendieron los tipos de formas, colores y texturas, en la 2ª evaluación aprenderán a ubicar dichas formas dentro del espacio de un cuadro mediante el uso de expresiones del tipo: "*Im Hintergrund, im Vordergrund, unten, oben, links, rechts, in der Mitte, neben, hinten, usw."*

A lo largo de la evaluación se presentarán vídeos con ejemplos de descripciones (Bildbeschreibung) de uno de los cuadros del pintor que cada alumno haya escogido en la evaluación anterior. Los alumnos deberán aplicar las expresiones de localización aprendidas, escogiendo dos obras pictóricas que deberán describir en alemán. Con todas las obras recopiladas se realizará un juego de adivinanzas.

En esta evaluación se utilizará Flipgrid como elemento de innovación tecnológica para que cada alumno grabe su adivinanza en alemán en un máximo de 2 minutos de duración.

Trimestre 3: creación de actividades interactivas

En la 3ª evaluación se utilizarán las 2 imágenes de los cuadros trabajados en la 2ª evaluación y sus autores (trabajados en la 1ª evaluación) y en grupos de 4 ó 5 alumnos tendrán que desarrollar una hoja de trabajo con la aplicación www.liveworksheets.com para plantear un ejercicio de clasificación de las obras, en el que, por descarte, habrán de elaborar afirmaciones que sirvan para escoger, de entre las 8-10 obras y 4-5 autores, cuál es la obra y el autor escogidos. Al final de evaluación se presentará la hoja de trabajo interactiva (worksheet) elaborada con la aplicación ante los compañeros, dedicando una hora de clase a mostrar la presentación de su trabajo.

6.4. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Los profesores, además de los aprendizajes de los alumnos, evaluarán su propia práctica docente.

La actividad docente es una actividad compleja, donde confluyen múltiples factores que deben tenerse en cuenta a la hora de evaluar. Se desarrolla en un contexto humano, organizativo y ambiental, con unos recursos educativos concretos, que constituyen el primer referente a la hora de evaluar estos procesos. La evaluación se hará mediante la recogida de datos y las reflexiones en cada uno de los ámbitos, con el fin de lograr la mejora de la práctica docente.

Se considerarán los siguientes fines:

- Observar el ajuste entre la práctica docente y las peculiaridades del grupo y de cada alumno.

- Comparar la planificación curricular y el desarrollo de la misma.

- Detectar dificultades y problemas.

- Ser una herramienta de reflexión.

Además de la autoevaluación individual que se lleva a cabo cotidianamente en las aulas con el fin de retroalimentar y mejorar la práctica docente, el Departamento de Dibujo realizará otras evaluaciones colegiadas, en calidad de órgano de coordinación didáctica, en diversos momentos del desarrollo del curso.

Una vez por trimestre, tras analizar los resultados académicos de la evaluación de los alumnos, el Departamento de Dibujo realizará una autoevaluación sobre los siguientes indicadores de logro:

- El grado de cumplimiento de la programación;

- La adecuación de la temporalización y de la secuenciación de los contenidos;

- El diseño de actividades y la adecuación de los materiales utilizados.

Al finalizar cada curso, el departamento de Artes Plásticas realizará la evaluación final de los procesos de enseñanza y de la práctica docente, incluyendo los siguientes aspectos:

- Análisis de los resultados académicos.

- Valoración del funcionamiento del Departamento.

- Valoración de las relaciones entre profesorado y alumnado.

- Pertinencia de la metodología didáctica y de los materiales curriculares.

- Valoración del ambiente y clima de trabajo en las aulas.

- Adecuación de la organización del aula y aprovechamiento de los recursos del centro.

- Colaboración con los padres, madres o tutores legales y con los servicios de apoyo educativo.

- Propuestas de mejora.

Para ello el Departamento utilizará los siguientes indicadores de logro

- Índice estadístico de logro de los objetivos de modo suficiente en el conjunto del alumnado que cursa la materia y comparación con los resultados de otros años

- Resultados de la encuesta sobre el proceso y el desempeño docente al conjunto del alumnado que cursa la materia propuesta por el docente.

- Calidad de las producciones plásticas obtenidas en los diferentes cursos y niveles y mejora de las mismas con el avance académico del alumnado en los sucesivos cursos y niveles.

Las conclusiones de esta evaluación se incluirán en las Memoria anual del departamento.

7. ANEXOS IIB DEL PLAN INCLUYO DEL DEPARTAMENTO DIBUJO

7.1. EPVA I

7.2. EPVA II

7.3. DIBUJO TÉCNICO I