

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS



PROGRAMACIÓN ARTES PLÁSTICAS Y DIBUJO

CURSO 2025-2026

“Mucho sabes y aún aprendes”

Francisco de Goya (Fuendetodos 1746)

JEFA DE DEPARTAMENTO: Rocío Gallardo Carrillo

Profesor: Jesús Sánchez-Grande Izquierdo

ÍNDICE

1. **PRESENTACIÓN**
2. **JUSTIFICACIÓN, PROPÓSITOS Y PLANTEAMIENTOS TRANSVERSALES.**
3. **OBJETIVOS DIDÁCTICOS.**
4. **CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.**
5. **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.**
6. **SABERES BÁSICOS. BLOQUES EN EPVYA Y EXPRESIÓN ARTÍSTICA.**
7. **METODOLOGÍA/ ORGANIZACIÓN DEL AULA.**
 - Atención a la Diversidad.
 - Recursos didácticos e Instrumentos.
 - Uso de herramientas y aplicaciones digitales en el aula.
 - Criterios de evaluación. Instrumentos y herramientas.
 - Alumnos con Asignaturas Pendientes (Ver punto 13)
 - Plan de actuación para alumnos con riesgo de calificación negativa al final del curso académico
8. **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES EN ESO Y BACHILLERATO.**
9. **PROGRAMACIÓN PRIMER CURSO DE E.S.O.**
 - Introducción y contextualización.
 - Objetivos didácticos
 - Competencias específicas. Descriptores del perfil de salida.
 - Conexiones entre competencias.
 - Enseñanzas transversales.
 - Saberes básicos. Contenidos por curso. Temporalización.
 - Metodología.
 - Características, herramientas e instrumentos de evaluación.
 - Elementos del currículo en la calificación de las SdA.
10. **PROGRAMACIÓN TERCER CURSO DE E.S.O.**
 - Introducción y contextualización.
 - Objetivos didácticos
 - Competencias específicas. Descriptores del perfil de salida.
 - Enseñanzas transversales.
 - Saberes básicos. Contenidos por curso. Temporalización
 - Conexiones entre competencias y criterios de evaluación.
 - Metodología.
 - Características, herramientas e instrumentos de evaluación.
 - Elementos del currículo en la calificación de las SdA.
11. **PROGRAMACIÓN CUARTO CURSO DE E.S.O.**
 - Introducción y contextualización
 - Objetivos didácticos
 - Competencias específicas.
 - Conexiones entre competencias.
 - Enseñanzas transversales.
 - Saberes Básicos. Temporalización.
 - Criterios de Evaluación.
 - Metodología. Situaciones de aprendizaje
 - Evaluación. Criterios de calificación. Herramientas e instrumentos.

12. PROGRAMACIÓN BACHILLERATO

DIBUJO TÉCNICO.

Introducción.

1. Primer Curso de Bachillerato: DIBUJO TÉCNICO I

Objetivos Didácticos; Competencias específicas; Saberes básicos; Criterios de Evaluación; Metodología y Temporalización; Criterios de Calificación.

2. Segundo Curso de Bachillerato: DIBUJO TÉCNICO II

Objetivos Generales; Competencias específicas; Saberes básicos, Criterios de Evaluación; Metodología y Temporalización; Criterios de Calificación.

13. PLAN DE RECUPERACIÓN PARA ALUMNOS CON LA

ASIGNATURA PENDIENTE.

14. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA INTEGRAR LAS TICS EN EL AULA.

1. PRESENTACIÓN

Durante el presente curso escolar 2025-26 el Departamento de Dibujo del I.E.S. "TIERRABLANCA" de LA ZARZA impartirá el área de "Educación Plástica, Visual y Audiovisual" en los cursos 1º y 3º y Expresión artística en 4º de E.S.O. En 1º de Bachillerato se impartirá la asignatura de "Dibujo Técnico I" y en 2º de Bachillerato, la asignatura "Dibujo Técnico II".

Los componentes del Departamento de Artes Plásticas y Dibujo en el presente curso escolar 2025-2026 son los siguientes:

D^a. Rocío Gallardo Carrillo: Jefa de departamento. Impartirá clases de "Educación Plástica, Visual y audiovisual" en los grupos de 1ºESO A, 3º ESO A y "Expresión Artística" en 4ºESO. También en primero de Bachillerato Dibujo Técnico I y segundo de Bachillerato Dibujo Técnico II.

D^o: Jesús Sánchez-Grande Izquierdo impartirá docencia de la materia "Educación Plástica y Visual" en los grupos de 1º de ESO B y 1ºESO C, 3º ESO B, 3ºESO C y 3ºDIVER.

2. JUSTIFICACIÓN, PROPÓSITOS Y PLANTEAMIENTOS TRANSVERSALES.

En el mundo cotidiano de imágenes y hechos plásticos en el que viven los jóvenes y donde se encuentran los productos de la arquitectura, del diseño gráfico e industrial y las múltiples imágenes visuales transmitidas por los distintos medios de comunicación, resulta un poderoso centro de atención e interés, a partir del cual, es conveniente desarrollar la educación. Se trata de hacerles capaces de asimilar, de forma reflexiva y crítica, el entorno visual y plástico en el que se desenvuelven.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene dos propósitos

fundamentales:

1- El de formar en el desarrollo de capacidades creativas.

Crear consiste en idear, por ejemplo, formas, estructuras, escritos, dibujos o composiciones musicales nuevas, utilizando elementos ya conocidos. Los procesos de creación son posibles en cualquier campo de conocimiento. Por ello el aprendizaje de técnicas creativas que permiten crear formas artísticas es útil para ser desarrollado en otros procesos.

2- El segundo propósito es el de formar en la comprensión y elaboración de mensajes visuales y audiovisuales.

Percibir mensajes no significa comprenderlos. El lenguaje visual tiene códigos que deben ser aprendidos. En un mundo en el que se transmiten millones de mensajes visuales por minuto se hace necesario entender cómo están diseñados para ser capaces de descubrir las intenciones últimas de los creadores. Si no, la posibilidad de malentendidos se incrementa hasta convertirse en un problema social. Comprender a los demás es una necesidad que no se puede desatender.

Las artes han tenido entre sus funciones la de proporcionar formas de expresión personal. Los seres humanos tenemos la necesidad de comunicar nuestras preocupaciones, nuestras obsesiones, nuestros miedos y nuestras alegrías. Para expresarnos utilizamos distintos tipos de lenguaje y el de las artes visuales es muy útil por ser universal, ya que personas de distintos países y que hablen lenguas distintas se pueden emocionar al presenciar una obra artística.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la consecución de los objetivos de la Educación Básica formando al alumnado en el aprendizaje de los códigos del lenguaje basado en la percepción visual. Este conocimiento del lenguaje visual, desarrolla la capacidad creativa y expresiva del alumnado y permite una mejor comprensión del mundo que nos rodea. Aumenta la independencia, la autoestima y la capacidad del alumnado para analizar y disfrutar de lo que ve y percibe con otros sentidos.

Esta materia tiene su base en el dibujo, que se encuentra en los primeros trazos como primera forma de comunicación humana, base de la escritura y de las matemáticas. Por este mismo motivo, también las **matemáticas, la geometría y el dibujo** están íntimamente relacionados. Sin el dibujo no se habría alcanzado el desarrollo cultural y tecnológico al que se ha llegado porque todo lo fabricado ha sido antes dibujado.

Igualmente, esta materia contribuye al desarrollo de **temas transversales**:

- Faceta social: la educación artística, por medio de la diversidad de técnicas y formas de expresión, fomenta que las personas sean más **tolerantes**. Desde esta materia se incita a que el alumnado produzca obras artísticas no ofensivas para los demás y a que respete los trabajos de sus compañeros. Para entender qué es ofensivo o no, hay

que aprender a hablar con consideración y empatía. Es significativo el hecho de que la obra artística se realice a menudo en grupo y que ese trabajo en equipo permita desarrollar **habilidades sociales y emocionales** en el alumnado, ya que obliga a interactuar y a relacionarse unos con otros.

- Siguiendo con el desarrollo de la faceta social del alumnado, en esta materia se trabajan técnicas utilizadas en publicidad. Toda la publicidad en relación con los temas de **igualdad, derechos humanos, protección del medioambiente**, tiene su correspondencia con lo que se estudia en esta materia sobre composición, tipos de letra, colores, texturas, fotografía o lenguaje cinematográfico, lo cual contribuirá al desarrollo de las competencias necesarias para que el alumnado pueda enfrentar algunos desafíos del siglo XXI.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una continuidad a las competencias desarrolladas en la etapa de Educación Primaria. Al final de esa etapa, el alumnado debería ser capaz de hacer y manipular fotografías de forma básica, usar la escuadra, el cartabón y el compás para hacer paralelas y perpendiculares, ángulos, sumas y rectas y mediatriz de segmentos, polígonos y estrellas. Además, sabrá hacer mezclas de colores, utilizar texturas táctiles y visuales, hacer ilustraciones, carteles, cómics y volúmenes sencillos. Asimismo, debe poder reconocer los procesos de elaboración del cine de animación y valorar el patrimonio cultural.

Dando continuidad a esas habilidades, el alumnado de ESO al final de la etapa debe ser capaz de realizar ilustraciones con distintas técnicas, diseñar mensajes visuales, conociendo las posibilidades compositivas y combinativas del uso de la línea, el color, la luz, las texturas, el uso de texto e imagen, ya sea esta una fotografía o una ilustración, interrelacionados en la misma composición. Del mismo modo, conocerá las técnicas del lenguaje fotográfico y cinematográfico, y será capaz de diseñar y modificar imágenes con programas informáticos, representar formas geométricas bidimensionales y tridimensionales en varios sistemas de representación y utilizar técnicas de modelado y ensamblaje.

En relación con la continuidad en las posteriores etapas, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es obligatoria para todo el alumnado, mientras que Expresión Artística de cuarto de ESO es optativa, por lo que se debe entender como una ampliación de los conocimientos adquiridos en Educación Plástica, Visual y Audiovisual y en los cursos anteriores.

El alumnado que decida continuar con estudios en Bachillerato ampliará los conocimientos técnicos de diversas técnicas de expresión y representación en materias específicas para cada técnica.

3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.

Siguiendo el modelo competencial, la enseñanza de la Educación plástica, visual y audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad formar al alumno en las siguientes capacidades. Estos objetivos están orientados a producir en el alumnado interés por experimentar y reflexionar sobre el proceso creativo.

- Ayudar a comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- Conseguir que el alumno aprecie los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
- Practicar las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.

- Formar en el desarrollo de la capacidad creativa enseñando al alumno a expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
- Realizar actividades donde se use el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
- Enseñar para utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
- Practicar la representación de cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.
- Trabajar en la planificación y reflexión, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
- Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

4. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

La vinculación entre competencias clave y retos del siglo XXI es la que dará sentido a los aprendizajes. Se quiere garantizar que todo alumno o alumna que supere con éxito la enseñanza básica y, por tanto, alcance el Perfil de salida sepa activar los aprendizajes adquiridos para responder a los principales desafíos a los que deberá hacer frente a lo largo de su vida.

La Educación plástica, visual y audiovisual colabora en la adquisición de la **competencia emprendedora** dirigida a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando conocimientos específicos para crear resultados valiosos para otras personas. La autonomía e iniciativa personal que desarrolla esta materia, dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto, colabora estrechamente en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a evaluar el entorno, crear y replantear ideas usando la imaginación, creatividad y el pensamiento estratégico. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomentan la iniciativa y despierta la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la **competencia personal, social y de aprender a aprender**. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. A la competencia de aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

La importancia que adquieren en el currículo los saberes relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se le otorga a esta materia en la adquisición de la **competencia digital**. En esta área se trabaja la competencia en el tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora, por ejemplo, tratando el tema de la Publicidad. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales, sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital de forma segura y responsable. La creación de contenidos digitales tratará la propiedad intelectual, la privacidad o competencias relacionadas con la ciberseguridad de forma transversal.

La educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la **competencia en conciencia y expresiones culturales** en cuanto a que el lenguaje utilizado en las distintas expresiones artísticas, su comprensión, respeto y sentido crítico son competencia específica de la materia. También el conocimiento y respeto de las diferentes expresiones para comunicar una idea, sentimiento o emoción de forma creativa y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Asimismo, introduce valores transversales de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias o colaborativas, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. La resolución del problema de la tridimensionalidad para ser plasmada sobre una superficie plana a través del dibujo, plantea y procura el desarrollo de unos conocimientos y una metodología científica de razonamiento y pensamiento matemático que contribuyen a que el alumnado adquiera la **competencia matemática y en ciencia o STEM** (por sus siglas en inglés) descrita dentro del currículo. La observación del entorno natural, experimentación, reflexión y análisis posterior para su comprensión, implica el uso de conocimientos y métodos propios de las ciencias.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y como tal, la Educación plástica y visual contribuye también a la adquisición de la **competencia en comunicación lingüística y de la competencia plurilingüe (CP)**. Esta última implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. 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.

El lenguaje plástico y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación. Su conocimiento permite además movilizar actitudes, conocimientos y destrezas para entender, interpretar y valorar críticamente otros mensajes escritos o multimodales, audiovisuales (por ejemplo, trabajando con el tema de la Publicidad en los medios de comunicación de masas) y de esta forma evitar riesgos de manipulación y desinformación.

Para cada una de las competencias clave se han definido unos descriptores operativos que orientan sobre el nivel de desempeño esperado al completar la Educación Secundaria Obligatoria. La adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás.

Los descriptores específicos de estas competencias clave en la enseñanza Básica junto con los objetivos de etapa constituyen el marco a partir del cual se concretan las competencias específicas de la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual.

A continuación, se establecen las **conexiones entre competencias y criterios de evaluación** que se concretan en los aprendizajes de esta área en cada curso.

CONEXIÓN ENTRE COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN
 ÁREA: **EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. ENSEÑANZA BÁSICA**

C. ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS (D.O.)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
C.E.1 Valorar el patrimonio artístico y cultural.	CCEC1. Conoce, aprecia y respeta el patrimonio cultural y artístico. CCL4. Aprecia el patrimonio literario. STEM5. Emprende acciones para preservar el medio ambiente y los seres vivos. CD1. Realiza búsquedas en internet respetando la propiedad intelectual. CC1. Analiza y comprende ideas relativas a hechos culturales e históricos	1.1 Identificar y valorar factores históricos. 1.2 Valorar la importancia en la conservación.
C.E.2 Argumentar opiniones.	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita o multimodal. CCL2. Comprende y valora con actitud crítica. CPSAA1. Regula y expresa sus emociones. CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje. CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza las manifestaciones artísticas.	2.1 Explicar la importancia del proceso creativo 2.2 Analizar de forma guiada la producción artística. 2.3 Observar con curiosidad y respeto las formas de expresión. 2.4 Aprender a disfrutar del Arte.

<p>C.E3 Analizar mensajes.</p>	<p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar su entorno. CC3. Comprende y analiza problemas éticos y de actualidad.</p>	<p>3.1 Demostrar interés por comprender mensajes visuales. 3.2 Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales.</p>
<p>C.E.4 Experimentar y aplicar técnicas.</p>	<p>CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales para la creación de productos artísticos y culturales. STEM2. Utiliza el pensamiento científico mediante experimentación e indagación con actitud crítica.</p>	<p>4.1 Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico. 4.2 Establecer conexiones entre diferentes lenguajes plásticos. 4.3 Realizar proyectos artísticos con creatividad. 4.4 Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto</p>
<p>C.E.5 Realizar con creatividad.</p>	<p>CPSAA1. Regula y expresa sus emociones fortaleciendo el optimismo y motivación. CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones artísticas.</p>	<p>5.1 Expresar sus ideas y sentimientos. 5.2 Enriquecer su pensamiento creativo y personal. 5.3 Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural. 5.4 Representar con creatividad sus propias vivencias.</p>

<p>C.E.6 Crear construcciones geométricas.</p>	<p>STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos para resolver problemas. STEM2. Utiliza el pensamiento científico mediante experimentación e indagación con actitud crítica. STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y evaluando diferentes prototipos o modelos. CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas</p>	<p>6.1 Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, simetrías, polígonos. 6.2 Utilizar el hexágono y hexaedro para crear redes modulares y volúmenes en perspectiva isométrica. 6.3 Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica. 6.4 Conocer y ser sensibles al dibujo técnico y uso apropiado del material con precisión, claridad y limpieza.</p>
<p>C.E.7 Utilizar recursos digitales de forma creativa.</p>	<p>CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal para crear contenidos digitales. CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y creativas. CD1. Realiza búsquedas en internet de forma crítica.</p>	<p>7.1 Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas y animadas. 7.2 Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad y eficacia.</p>

<p>C.E 8 Desarrollar proyectos artísticos.</p>	<p>CPSAA3. Comprende las experiencias de los demás para aprender a trabajar en grupo, aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas. CPSAA5. Planea objetivos y desarrolla procesos metacognitivos para aprender de sus errores. CE1. Analiza necesidades y oportunidades con sentido crítico. CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas usando estrategias</p>	<p>8.1 Reconocer usos de las producciones artísticas. 8.2 Desarrollar proyectos artísticos. 8.3 Exponer los procesos de elaboración y resultado final de proyectos artísticos, visuales, audiovisuales de forma individual y colectiva.</p>
--	--	---

5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

C.E.1. **Reconocer** la importancia que **las distintas manifestaciones culturales y artísticas** han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado conocerá de forma básica los distintos periodos del arte en España, Europa y el resto del mundo, valorando la importancia de proteger y conservar ese patrimonio cultural y entendiendo que ese patrimonio es fuente de enriquecimiento personal y fuente de inspiración para sus propias creaciones artísticas.

C.E.2. **Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas**, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado será capaz de compartir reflexiones y analizar obra artística propia y ajena atendiendo a distintos aspectos, técnicos, psicológicos y sociales, con una actitud abierta, flexible y respetuosa con las diversas expresiones culturales. A partir de la curiosidad y la observación habrá adquirido una cultura artística y visual con la que podrá valorar y analizar distintas producciones y fundamentar y expresar su opinión.

C.E.3. **Analizar mensajes visuales y audiovisuales**, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado podrá analizar publicidad, vídeos musicales, informativos, películas u otras producciones estudiando a los personajes, decorados, colores, luces, tipos de letras, encuadres, sonidos, diálogos, planos o cualquier otro aspecto técnico que permita interpretar las intenciones de los creadores.

C.E.4. Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como

fuentes generadoras de ideas y de nuevas respuestas.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado conocerá brevemente la historia de distintos modos de producción artística y será capaz de utilizar variadas técnicas y mostrar deseo por experimentar con ellas y entender los diferentes resultados que producen.

C.E.5. Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado podrá expresar sentimientos e ideas por medio de diversas técnicas, tales como ilustraciones, carteles, fotografías, vídeos, animaciones o imágenes secuenciadas, utilizando técnicas aprendidas en el aula a partir del estudio de los factores formales y culturales que determinan las obras artísticas.

C.E.6. Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado podrá realizar construcciones geométricas básicas, movimientos y transformaciones, así como símbolos a partir de formas geométricas, volúmenes y paisajes urbanos en varios sistemas de representación.

C.E.7. Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado habrá aprendido a crear, a manipular dibujos y fotografías y a realizar animaciones sencillas por medio de programas informáticos utilizados en clase, y habrá desarrollado interés en practicar con las distintas herramientas que ofrecen estos programas al comprobar su utilidad.

C.E.8. Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.

Al finalizar tercero de ESO, el alumnado conocerá y sabrá utilizar un amplio abanico de técnicas relacionadas con la percepción y las ilusiones ópticas, con normas de composición, con el uso del color, de la luz y de la perspectiva. Asimismo, el alumnado podrá realizar anuncios para televisión, cortos de cine, carteles, diseños de marcas u otros productos que están relacionados con la publicidad, que en muchas ocasiones utilizan técnicas vinculadas al psicoanálisis, símbolos, pictogramas, ilustraciones, dibujos y fotografías, cómics u otros trabajos que pueden ser también creados o modificados mediante herramientas digitales.

6. SABERES BÁSICOS. BLOQUES EN EPVYA Y EXPRESIÓN ARTÍSTICA (4ºESO)

6.1. PRIMER CURSO

- A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.
- B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La Expresión Plástica
- C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.
- D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

6.2. TERCER CURSO

- A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.
- B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La Expresión Plástica
- C. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos.
- D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

6.3. CUARTO CURSO

- A. Técnicas gráfico-plásticas.
- B. Diseño y publicidad
- C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.

7. METODOLOGÍA

Es incuestionable la importancia de la imagen en el mundo actual. Procedentes de la naturaleza los medios de comunicación, la publicidad, la cultura, etc., cientos de ellas nos alcanzan cada día con los más diversos fines y las más distintas configuraciones. En consecuencia, si vivimos en un mundo de imágenes donde el lenguaje de la forma resulta básico y a su vez, configurador del propio ser humano en cuanto individuo social no cabe duda de que el PRINCIPIO GENERAL ha de ser:

“Desarrollar en los alumnos y alumnas sus capacidades de observación, imaginación y de expresión plástica y visual, preparándose para comprender y transmitir imágenes de su entorno natural como parte de su formación integral”.

A este principio general responde el diseño del curso. En base al desarrollo competencial en la formación integral del alumno **la metodología será inclusiva**, teniendo en cuenta estrategias de aprendizaje como la **co- docencia**. Este curso ya se está desarrollando en el centro dos proyectos que incluyen esta estrategia, por un lado el proyecto PROA con un profesor de apoyo en el aula (aunque reducido a las materias de LCL y Matemáticas) y otro en el que un segundo profesor apoyará en la enseñanza de aquellos alumnos con diversas necesidades de aprendizaje en la materia de Educación Plástica, visual y audiovisual también. Este segundo profesor en la docencia ayudará en el aprovechamiento del tiempo y a la organización del trabajo en el aula.

Las láminas y actividades propuestas para adquirir las competencias específicas de acuerdo a los saberes básicos se trabajarán por proyectos, abordados dentro de las situaciones de aprendizaje desarrollados en la programación de aula.

Estos proyectos tendrán una temática muy orientada con varias fases y el alumnado podrá ejecutarla abiertamente según las posibilidades y las diversas actitudes y aptitudes de cada alumno/a encontrados en el aula. Habrá interdisciplinariedad en estos y todos los aprendizajes contribuirán a la consecución de la transversalidad.

Además de las propuestas de proyectos, que son trabajos individuales que sirven, sobre todo, para seguir las exposiciones teóricas junto a las explicaciones del profesor, es conveniente

plantear actividades en equipo o colaborativas, con aspectos prácticos y teóricos, del tipo de los de análisis, estudio de los elementos del entorno o debates en el aula.

7.1. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

No debemos olvidar el tratamiento a la diversidad que debe producirse desde el momento que se detectan distintos niveles de conocimiento y actitudes entre alumnos.

La atención a la diversidad será **Individualizada y personalizada**. El profesor/a, intentará ajustar la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del grupo o alumnado, facilitando recursos o estrategias variadas que permitan dar respuesta a las diversas motivaciones, intereses y capacidades que representan los alumnos/as de estas edades.

Según circunstancias, se adaptará el material didáctico, en la posibilidad de variar la metodología, proponer actividades de aprendizaje diferenciadas, organizar grupos de trabajo flexibles, acelerar o frenar el ritmo de introducción de nuevos contenidos, con una organización y secuenciación distinta, o dar prioridad a unos bloques de contenidos sobre otros, ampliándolos y/o profundizando en ellos.

En este control de atenciones conviene intensificar la relación de las actividades plásticas-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estos alumnos. A la hora de evaluar se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos: delimitación de lo que se pretende evaluar, tipo y modo de recogida de información, forma de generar criterios y juicios, y decisiones en torno a la diversidad de alumnos/as.

Corresponde al profesor (como competencia curricular) en coordinación con el resto del equipo docente, reflejar de forma sintética, para atender a todos aquellos alumnos/as que no vayan a superar los objetivos fijados en el curso, los tres apartados siguientes y realizar las adaptaciones necesarias en el planteamiento de las tareas y actividades:

- Indicar el nivel aproximado en el que se encuentra el alumno, pudiendo tomarse como referencia el primer ciclo de la E.S.O. o de primaria en su defecto.
- Indicar las carencias básicas sobre las que se cree prioritario trabajar en el Programa de Diversificación en el que puede llegar a integrarse al alumno/a en su caso.
- Advertir los aspectos positivos relevantes que puedan ser utilizados en el Programa Diversificación, por ejemplo: notable interés por..., facilidad para..., colaboración en etc.

7.2 RECURSOS E INSTRUMENTOS

Basándonos en que nuestra área es más experimental que teórica, la mayor parte de las actividades se realizan en el aula, salvo contadas ocasiones en que se podrá salir fuera de ella según las actividades a realizar.

Sabemos que una buena infraestructura no es algo que se consiga a corto plazo. Sin embargo, poco a poco, con las aportaciones que cada año se pueda ir haciendo, ampliando de este modo los materiales e instrumentos susceptibles de ser necesarios, en función de las programaciones que se lleven a cabo. En el presente curso académico, se dispone de dos aulas de dibujo.

Podríamos dividir el material necesario en tres grupos fundamentales: por una parte el

que aporta el alumno, por otra, el que aporta el profesor y el tercero sería el aportado por el Centro.

En el primer grupo, además del material básico y fungible, como pueda ser lápiz, carboncillo, papel, pinturas, etc., estaría el necesario para realizar cada ejercicio. Todos estos artículos correrán de parte del alumno, salvo aquellos materiales especializados menos asequibles por ellos, del cual intentará dotar el Departamento en la medida de sus posibilidades.

El segundo grupo o material aportado por el profesor se incluirán todas las referencias teóricas, como contenidos digitales, bibliografía necesaria para la exposición de los contenidos, películas, soportes informáticos, etc.

El tercer grupo o material aportado por el Instituto sería de uso colectivo, podríamos dividirlo a su vez en otros dos grupos: el utilizado en la realización y preparación de las clases y el utilizado en las prácticas o experimentación.

Mencionaremos en este listado todo el material, el ya existente y el que se puede ir añadiendo, comenzando por mesas, taburetes, caballetes, tórculo de grabado, etc., pasando por el material audiovisual clásico, como proyector, transparencias, pantallas...

7.3 USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS.

El recurso de las nuevas tecnologías combinado con la irrupción en el aula, desde marzo del 2020, de la informática en forma de un ordenador por cada dos alumnos en el centro, como es el caso de los alumnos de 3º y 4º de ESO; y un ordenador portátil para los alumnos de 1º ESO, supone un reto nuevo en los planteamientos metodológicos y didácticos para nuestra área.

En el aula aparece, a la vez que un nuevo recurso, una nueva exigencia de adaptación si queremos aprovecharlo. Se incluye ya en el planteamiento de los aprendizajes en el aula. Como apoyo para las explicaciones del profesor y como herramienta de trabajo en la consecución de las tareas y actividades a realizar por el alumno.

Esta idea impregna todas las tecnologías en todos los sentidos. Los recursos que hasta hace poco eran usados no sólo de manera aislada en el tiempo sino aislada del resto de tecnologías, hoy cada vez se ven más conectados entre sí. La fotografía, el vídeo, fotocopadoras, impresoras, Internet, etc, no tienen sentido por separado. Están unidos por el nexo de la conectividad de sus géneros, por la necesidad que se tienen entre ellos. Ayer, hacer fotocopias era sólo usar un recurso material, hoy, con nuestro ordenador, podríamos mandar hacer esas fotocopias desde nuestra casa y recogerlas al llegar al centro. Es usar una tecnología puntera.

La democratización del uso de las nuevas tecnologías supone una nueva era en el aprendizaje y uso de la imagen como lenguaje y un tren que no va a parar y al que debe subirse nuestro área con una seria responsabilidad en este sentido. La imagen como lenguaje se extiende y crece como ningún otro gracias a la tecnología. Que ésta nos ayude a crear buenos usuarios de este lenguaje.

Suponiendo una competencia a desarrollar y evaluar, el uso de las tecnologías en el área de Educación plástica, visual y audiovisual es un recurso y una herramienta más en los aprendizajes de la Enseñanza Básica.

El uso de la **TIC** se contempla como recurso didáctico en sus tres vertientes:

- **De información:** IA, webgrafía, YouTube, bases de datos, ...
- **De colaboración:** listas de distribución, grupos colaborativos, blog, webinar...
- **De aprendizaje:** repositorio de recursos educativos, tutoriales interactivos, cuestionarios/ formularios online, podcast, ...
 - o Entorno Linex. Classroom, canvas, genially para presentaciones...
 - o Plataformas internas del centro.
 - o Colaborar en las actuaciones que se lleven a cabo para la correcta utilización de los ordenadores de los alumnos.
 - o Mantenimiento y conservación de los equipos de las aulas de Infolab I y II del centro. Formación en cursos y seminarios por parte del profesorado.

7.4 CRITERIOS DE EVALUACIÓN. INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS.

Teniendo en cuenta los criterios de evaluación por competencias que establece el currículo, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual utilizará Instrumentos de evaluación variados y flexibles. Estos procedimientos podrán ser orales, escritos, por trabajos, presentaciones...

Se usarán diferentes procedimientos de evaluación según los distintos agentes evaluadores, autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación para valorar y mejorar el desarrollo de la situación de aprendizaje, su puesta en funcionamiento, los resultados, los logros y el impacto de la situación de aprendizaje a la hora de asumir las competencias clave y los desafíos del siglo XXI. En lo que se refiere al alumnado, la evaluación debe inducir a una reflexión que le lleve a mejorar su propio proceso de aprendizaje.

Los criterios de evaluación de carácter general para la etapa se detallan a continuación, estableciéndose para cada uno de ellos indicadores de diferentes niveles de logro en las situaciones de aprendizaje diseñadas en la programación de cada curso.

1.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Primero y tercero de ESO

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.

Criterio 1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.

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

Criterio 2.3. Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.

Criterio 2.4. Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.

Criterio 3.2. Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medioambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.

Criterio 4.2. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.

Criterio 4.3. Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.

Criterio 4.4. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.

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

Criterio 5.3. Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.

Criterio 5.4. Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.

Competencia específica 6.

Criterio 6.1. Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.

Criterio 6.2. Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.

Criterio 6.3. Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.

Criterio 6.4. Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.

Competencia específica 7.

Criterio 7.1. Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).

Criterio 7.2. Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.

Competencia específica 8.

Criterio 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

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

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

• ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES

La evaluación de los alumnos que tengan la materia de EPVYA. o Dibujo Técnico pendiente de cursos anteriores, dependerá de las pruebas que realizará el profesor que le imparta clase, facilitando así el seguimiento diario del alumno implicado.

Cuando la asignatura pendiente sea con relación a alumnos que en el presente curso no tienen dicha asignatura, (como en 2º ESO), será la jefa del departamento la encargada de informar tanto de los contenidos mínimos como de las pruebas de recuperación, entregas de trabajo y fechas de éstas, así como de la realización, corrección y evaluación de ellas. Se informará al comienzo del curso, tanto a padres como alumnos, del proceso de recuperación así como de las fechas de pruebas o plazos de entregas de trabajos.

• PLAN DE ACTUACIÓN PARA ALUMNOS CON RIESGO DE SER CALIFICADOS NEGATIVAMENTE AL FINAL DEL CURSO ACADÉMICO

El plan de actuación pretende incluir las herramientas extraordinarias dentro de un proceso continuo de recuperación. En esta área, al carecer de un plan de refuerzo específico, la actuación se desarrollará tanto dentro del aula, (por medio de una relación personalizada entre profesor – alumno), como fuera de ésta, en la que el alumno tendrá que seguir los ejercicios o pautas que el profesor le vaya recomendando diariamente, con el fin de mejorar al máximo y en el menor tiempo posible.

Se establecen dos procesos de actuación, las medidas de tipo metodológico y la flexibilidad organizativa, no siendo necesario crear grupos de refuerzo.

En cuanto a las medidas de tipo metodológico se tendrán en cuenta las siguientes:

Partir de un conocimiento de los niveles de desarrollo de los alumnos con riesgo, tras una evaluación inicial. Propiciando un seguimiento personalizado de cada uno de los pasos a seguir en la consecución de las competencias básicas.

Dar lugar a múltiples oportunidades para poner en práctica los conocimientos adquiridos, ya sea oral o por escrito, reforzando a cada paso la utilidad de lo aprendido.

Uso de estrategias didácticas basadas en trabajo cooperativo, la observación del trabajo realizado por los compañeros de su grupo así como la participación en procesos de consecución de objetivos a corto plazo, e inducir la consecución de los saberes y contenidos en el aprendizaje.

De la flexibilidad organizativa destacar:

Adaptación a las necesidades educativas de cada caso.

Materiales personalizados, elaborados para cada alumno singularmente.

Adecuación al ritmo de desarrollo de cada alumno con riesgo.

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES PARA ALUMNOS DE ESO Y BACHILLERATO

Durante el presente curso las actividades que comporten proximidad física o desplazamientos fuera del centro o de la localidad serán varios enfocados a los cursos de 1º ESO, 3º ESO, 4º ESO y 1º Bach sobre todo y se realizarán complementando y apoyando la rutina del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se siguen proponiendo como actividades complementarias visitas virtuales a distintos museos a través de los dispositivos electrónicos y aplicaciones gratuitas como “Arts and Crafts” y visitas presenciales a exposiciones temporales dentro y fuera de la comunidad extremeña.

Se contempla la posibilidad de realizar salidas fuera del centro y en las cercanías a este, para realizar apuntes o esbozos en entorno del natural.

También se incluyen en la programación salidas fuera de la localidad:

Los objetivos a conseguir con estas actividades serán:

Desarrollar y fomentar la capacidad de observación del entorno natural más próximo.

Conocer el patrimonio de su propia comunidad.

Adquirir sensibilidad y pensamiento crítico frente a las obras de las exposiciones de nuestros museos.

Conocer distintas manifestaciones artísticas, así como identificar y conocer diversas técnicas y materiales.

También se plantea la salida a Madrid para conocer las exposiciones del museo del Reina Sofía o el Prado en cooperación con el departamento de música para acercar al alumnado de 3º y 2ºEso a un musical y/ o talleres de artes plásticas.

Este curso también plantea el departamento de Artes plásticas junto con el de inglés el viaje de estudios de 1º Bach con destino Roma o Atenas.

9. PROGRAMACIÓN PRIMER CURSO DE E.S.O.

9.1. INTRODUCCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN.

Los grupos de 1º ESO están compuestos de 29 alumnos cada uno. Son heterogéneos y no hay separación entre los grupos con materias bilingües o no bilingües. Son grupos con mucha diversidad en situaciones de aprendizaje, pero no hay ningún alumno con integración tardía al sistema educativo español o de Altas Capacidades intelectuales, al menos diagnosticado. Es mínimo el número de alumnos con permanencia en el mismo curso.

9.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.

Después de una evaluación inicial y analizado en los grupos la falta de adquisición de ciertas habilidades de la etapa de Educación Primaria, en términos competenciales al finalizar primer curso de ESO el alumno debe ser capaz de:

1. Hacer y manipular fotografías de forma básica.
2. Usar la escuadra, el cartabón y el compás para hacer paralelas y perpendiculares.
3. Hacer ángulos, sumas y rectas y mediatriz de segmentos.
4. Construcción de formas geométricas bidimensionales.
5. Además, sabrá hacer mezclas de colores y aplicarlas en la composición de una imagen.
6. Debe ser capaz de realizar ilustraciones, carteles, cómics y volúmenes.
7. Diseñar mensajes visuales combinando el color, la línea y texturas
8. Poder reconocer los procesos de elaboración del cine de animación y valorar el patrimonio cultural.

9.3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EN 1º ESO

Las competencias específicas planteadas en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual son ocho y están diseñadas para conseguir que el alumnado actúe de forma reflexiva, aprendiendo de los demás y elaborando estrategias de planificación del trabajo, para producir obra artística de acuerdo a unos criterios previos. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante, por lo que se trabajarán simultáneamente, mediante el desarrollo entrelazado de las actividades y tareas planteadas en las situaciones de aprendizaje.

Estas competencias pueden resumirse brevemente en:

- La capacidad de apreciar la obra artística a lo largo de la historia.
- Expresar opiniones sobre la obra artística.
- Analizar mensajes visuales actuales o recientes.
- Realizar obra artística con diversas técnicas.
- Emplear formas geométricas.
- Utilizar programas informáticos de creación y manipulación de imágenes.
- Estudiar al público potencial de sus obras.
- Promover la creación artística como un trabajo en equipo, generando actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

A. Conexiones entre las competencias específicas de Ed. Plástica, Visual y audiovisual.

La materia de EPVYA se organiza en dos ejes que equivale a dos capacidades:
Crear y comprender la obra artística y mensajes visuales.

C.E.4. Crear obra artística. Analizar la técnica, el lenguaje y las intenciones de diferentes proyectos artísticos. Esta competencia 4 se relaciona con las C.E.7 y C.E.8
C.E.1 Reconocer la importancia de las distintas manifestaciones culturales y artísticas. Esta competencia conecta con las C.E.2 y C.E.5
C.E.4 Analizar manifestaciones culturales y artísticas descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas. Conecta con las C.E.3 y C.E.1
C.E.7 Utiliza La forma creativa de programas informáticos de dibujo Esta competencia se relaciona con la C.E.6

- B. Conexiones entre las competencias específicas de Ed. Plástica, Visual y Audiovisual y las competencias específicas de otras materias.

LENGUA C. Y LIT (C.E.3 Posibilitar al alumno el análisis de mensajes visuales)
C.E.2 Capacitar al alumnado para la expresión de opiniones sobre aspectos diversos de la producción artística.
C.E.5 Permitir producir textos escritos coherentes que de respuesta creativa y eficaz a cualquier demanda comunicativa
LENGUA C. Y LIT (C.E.10)
Tiene una clara conexión con la C.E.8 de Ed. Plástica, Visual y Audiovisual
GEOGRAFÍA e HISTORIA (C.E.1 y C.E.2 Indagar y elaborar productos sobre problemas en la actualidad con pensamiento respetuoso)
C.E.1 Permite entender los periodos históricos y reconocer la importancia de las manifestaciones artísticas y culturales.
C.E.5 Permite realizar creaciones artísticas individuales o colectivas con creatividad.
ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO (C.E.3 Favorece la visión creativa y emprendedora)
C.E.4 Explorar y aplicar técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas apreciando la posibilidad que ofrece como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas.
ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO (C.E.2 Trabajar de forma colaborativa y constituir grupos de trabajo para fomentar habilidades sociales)
C.E.8 Desarrollar y compartir proyectos de forma colectiva conociendo las herramientas adecuadas y las características del público potencial.
EDUCACIÓN EN VALORES CÍVICOS Y ÉTICOS (C.E.4 Contribuir a una adecuada autoestima para lograr una actitud empática)
C.E.5 Realizar obras artísticas creativas utilizando herramientas y técnicas combinando racionalidad, sentido crítico sensibilidad para exponer una visión del mundo, emociones y sentimientos.
MATEMÁTICAS (C.E.6 y C.E.7 Reconocimiento e interconexión de conceptos matemáticos en situaciones diversas)

C.E.6 Ser sensibles y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el arte y nuestro entorno
TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN (C.E.2 Buscar soluciones eficaces e innovadoras a partir de actitudes creativas)
C.E.7 Utilizar programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas.

9.4. ENSEÑANZAS TRANSVERSALES

La presencia de las enseñanzas transversales en la materia de Educación Plástica y Visual se concreta, a través de los contextos de las actividades y de las situaciones en que se emplean los recursos propios del lenguaje gráfico-plástico y visual, en los siguientes aspectos vinculados a los desafíos del S XXI vinculados al perfil de salida del alumno al finalizar la etapa:

Educación emocional y en valores

- Actuación en situaciones cotidianas de acuerdo con modos propios del lenguaje visual, como la exploración sistemática de alternativas, la precisión en el lenguaje, la flexibilidad para modificar el punto de vista o la perseverancia en el desarrollo creativo.
- Reconocimiento de las producciones artísticas, propias, de otros y colectivas; con el fin de respetar, conservar, divulgar y mejorar el patrimonio cultural.

Educación para la igualdad entre sexos

- Reconocimiento de la capacidad de cada uno de los compañeros para desempeñar tareas comunes en actividades gráfico-plásticas, así como respeto y valoración de las soluciones ajenas. — Adopción de actitudes de solidaridad y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios, rechazando situaciones de discriminación, como pueda ser la presentación de imágenes sexistas.

Educación en el compromiso como ciudadano. Educación ambiental

- Introducción de valores de sostenibilidad y reciclaje de materiales e instrumentos propios del área.

Educación para un consumo responsable

- Adopción de actitudes críticas frente a entornos, objetos e imágenes de la vida cotidiana, con interés por desvelar el significado de los mensajes visuales.
- Conservación y cuidado responsable del material propio del

área. Las Tic y su uso ético y responsable

- Adopción de actitudes críticas frente a los contextos digitales, reconocer los derechos de autor de imágenes.

9.5. SABERES BÁSICOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Teniendo en cuenta el carácter propedéutico de la materia, se presentan a continuación los saberes básicos como medio a través del que trabajar las competencias específicas de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y contribuir a que el alumnado alcance los descriptores operativos asociados al perfil de salida de la Enseñanza Básica.

Los saberes básicos del área han sido seleccionados para que el alumnado aprenda a interpretar y a producir imágenes y formas. Estas dos competencias están interrelacionadas debido a que saber interpretar permite aprender a crear obra propia a partir del trabajo de otros.

SABERES BÁSICOS			
MATERIA: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL CURSO: 1º ESO			
BLOQUES DE SABERES	SUBBLOQUES	SABERES	TEMPORALIZACIÓN
A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL	A.1. Historia del Arte.	A.1.1 Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.	1er Trimestre
		A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.	
	A.2 Historia de la arquitectura.	A.2.1. Patrimonio arquitectónico.	2º Trimestre
		A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.	

B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA	B.1. Percepción y comunicación visual.	B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.	1er Trimestre
		B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	1er Trimestre
	B.2. Elementos básicos del lenguaje visual.	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.	3er Trimestre Y 1er Trimestre
		B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	
	B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas.	B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.	
C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.	C.1. Técnicas artísticas.	C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico- plástica en dos dimensiones.	3er Trimestre

		C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	1er Trimestre
	C.2. El proceso creativo.	C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	3er Trimestre
		C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.	
	C.3.Geometría.	C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.	2º Trimestre
		C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.	2ºTrimestre
		C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.	

		C.3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.	2º Trimestre
D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL	D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos.	D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.	3er Trimestre
		D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.	
		D.1.3. Desinformación y manipulación.	3er Trimestre
	D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales.	D.2.1. Dibujos creados por ordenador.	
		D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.	3er Trimestre
		D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador	
		D.2.4. Animaciones básicas por ordenador.	

Los contenidos de 1º ESO se impartirán durante los tres trimestres del curso teniendo en cuenta los diferentes bloques, y sabiendo que se impartirán tres clases lectivas a la semana.

9.6. CRITERIOS MÍNIMOS PARA UNA EVALUACIÓN POSITIVA

Consiste en concretar los criterios de evolución asociados a las competencias básicas. Son los mínimos imprescindibles para seguir el curso siguiente, de aplicación flexible en función de las características de los alumnos y partiendo de los descriptores operativos definidos para cada una de las competencias clave.

- Reconocer las constantes visuales: de tamaño, de forma, de brillo o luz y de color, así como apreciarlos principios de figura y fondo, y el de profundidad.
- Reconocer la dimensión, el formato y la función de una obra de arte, y sus características tales como encuadre, punto de vista y tema.
- Usar navegadores y programas informáticos para la edición de una imagen y creación de composiciones nuevas.
- Apreiciar las variaciones de tono, saturación y luminosidad de un color, las diferentes gamas de colores, monocromía y policromía, y armonía de afines o de contraste.
- Distinguir y elaborar texturas.
- Usar técnicas como la pintura, collage, assemblage y frottage.
- Reconocer formas (simetría, contorno, silueta).
- Trazar formas con escuadra y cartabón, y con compás, tales como: rectas paralelas, perpendiculares, ángulos, circunferencias, polígonos, triángulos, cuadrados, hexágonos, octógonos y estrellas de varias puntas.
- Distinguir y conocer métodos de crear proporción o desproporción, simetrías, escalas y canon.
- Ensamblaje y construcción: la maqueta.
- Reconocer las técnicas más frecuentemente utilizadas para crear volumen (claroscuro, sombreado...).
- Conocer los métodos de proyección de un cuerpo sobre el plano y representación de sólidos en perspectiva isométrica, caballera y cónica.

9.7. METODOLOGÍA

El proceso de aprendizaje recurre inicialmente a métodos inductivos que parten siempre del entorno conocido por los alumnos. La manipulación y la experimentación son instrumentos básicos para el conocimiento y dominio de conceptos y técnicas de trabajo necesarios en la Educación Plástica y Visual.

La elaboración de composiciones de síntesis de los conceptos y un uso habitual del lenguaje visual se convierten en un punto de llegada y en la culminación del aprendizaje. Es importante garantizar situaciones en las que los alumnos tengan oportunidad de apreciar y utilizar las relaciones existentes entre los diferentes contenidos.

Los contenidos de la materia de Educación Plástica y Visual están fuertemente relacionados entre sí.

Los procedimientos que se aprenden y se utilizan facilitan esta interrelación.

Para el tratamiento de estos contenidos se sigue una metodología específica que promueve la

construcción de aprendizajes significativos a partir de secuencias de aprendizaje que plantean:

- Evocación de conocimientos previstos para abordar los nuevos contenidos.
- Progresiva y cuidada incorporación de nuevos contenidos, con claridad, de forma concisa y estructurada, para favorecer su comprensión.
- Prácticas sencillas que refuerzan la comprensión de determinados contenidos.
- Síntesis que permiten a los alumnos identificar los contenidos esenciales, estructurarlos y organizarlos en mapas conceptuales.
- Reorganización y distribución de las mesas en el aula para proyectos colaborativos.
- Actividades diversificadas secuenciadas por niveles de dificultad y que facilitan la adquisición de competencias básicas a todos los alumnos.

Y en este tratamiento de contenidos se incorporan las TIC ya que permiten realizar tareas de forma más rápida, cómoda y eficiente, acceder rápidamente a la información, realizar actividades interactivas, cooperar y trabajar en grupo... con un alto componente motivacional.

9.8. INDICADORES DE LOGRO, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

La **evaluación será formativa** y tendrá un enfoque competencial. Según el agente evaluador se combinarán en el aprendizaje actividades de **heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación**. La evaluación de los aprendizajes de los alumnos sigue siendo **continua e integradora**.

Los criterios de evaluación valorarán el desarrollo de las competencias específicas siendo este el referente principal para cuantificar el aprendizaje, teniendo en cuenta no sólo el resultado sino también el proceso de una manera abierta y flexible. La calidad y excelencia de los trabajos también se valorará, así como los valores humanos de respeto y cooperación hacia el resto de compañeros. Además, el cuidado del material será otro punto evaluable de suma importancia.

Los instrumentos de calificación de los alumnos serán variados. Principalmente las obtenidas en los trabajos prácticos y por medio de trabajos o test teórico-prácticos. El alumno, tendrá que tener una nota mínima de un tres en las pruebas teóricas, para hacer la media aritmética con los trabajos prácticos y poder superar así la materia.

Las evaluaciones con calificación negativa podrán recuperarse mediante trabajos específicos o pruebas escritas, según las características del alumno y las dificultades que haya presentado. En cualquier caso, dependerá del criterio del profesor que imparta la materia y puede influir también la actitud del alumno respecto a la materia.

El alumno tendrá derecho a la entrega de los trabajos pendientes fuera de plazo o a repetir las pruebas escritas a las que hayan faltado, estando los días de ausencia, debidamente justificados. La rúbrica de evaluación medirá el nivel de adquisición de los saberes básicos en porcentajes para obtener la nota final del alumno. Los ítems, a su vez, en cada evaluación, están conectados con cada competencia específica y sus descriptores, desarrollada en las situaciones de aprendizaje vistas hasta

el momento de la evaluación.
Serían las siguientes herramientas:

Observación sistemática y personalizada para medir la actitud y comportamiento: se usará un diario de clase: 20% de la nota final

Trabajo cooperativo con trabajos prácticos en el aula:

Se usará una escala de valoración de cada parte del proceso: 40% de la nota final (se incluye una rúbrica para valorar la oralidad del alumno 20%).

Exámenes o test teóricos para medir la adquisición de contenidos y saberes: excel con las ponderaciones: 40% de la nota final.

+ Temporalización y distribución de las situaciones de aprendizaje a lo largo del curso: 1º ESO

Distribución de situaciones de aprendizaje a lo largo del curso																				
Área	Saberes Básicos vinculados a las Situación de aprendizaje	Competencia específica	Peso	Criterios de evaluación	Peso	D.O Descriptores operativos	Temporalización de los aprendizajes													
							S1	Octubre1	O2	Noviembre1	N2	Diciembre1	D2	Enero1	E2	Febrero1	F2	Marzo1	M2	Abril1
Educación Plástica y Visual	1. Historia del Arte	CE1	25%	C.1.1	10%	CCEC1 CD1														
		CE2	25%	C.2.4	15%	CC1														
	2. Uso del color y la luz	CE5	25%	C.5.2	15%	CCEC3														
				C.5.4	30%															
	3. Percepción visual	CE3	25%	C.3.1	15%	STEM2														
				C.3.2	15%															
	4. Geometría en el Arte y Diseño.	CE6	50%	C.6.1	20%	CCEC4														
				C.6.2	20%															
				C.6.4	10%															
	5. Diseño de Formas.	CE8	25%	C.8.2	20%	STEM1 STEM3														
		CE6	25%	C.6.1	20%	CCEC4														
Educación Plástica y Visual				C.6.4	10%															
	6. Técnicas artísticas tradicionales. Técnicas secas y al agua.	CE4	25%	C.4.3	20%	CCEC4 STEM2														
				C.4.4	15%															
	7. Edición de imagen y técnicas digitales.	CE7	25%	C.7.1	15%	CD1 CD5														
		CE5	25%	C.5.1	15%															
C.5.4	20%																			
Educación Plástica y Visual	8. Exposición del proyecto o de la obra	CE8	25%	C.8.2	15%	CPSAA3 CE3														
				C.8.3	15%															
			100%		100%															

El nivel competencial se medirá en relación a la **nota numérica final** obtenida en cada evaluación:

INSUF	< 5	No ha adquirido el nivel básico de la C. Clave
SUF	5 < 6	Está en el proceso de adquirir el nivel básico de la C. Clave
BIEN	6 < 7	Ha adquirido el nivel básico de la C. Clave
NOT	7 < 9	Ha adquirido el nivel medio de la C. Clave
SOB	< 9	Ha adquirido un nivel avanzado de la C. Clave

La actitud, asistencia a clase y aporte de material podrán influir de manera positiva o negativa tanto en los trabajos prácticos como en la nota final, por lo que el profesor podrá variar los porcentajes anteriores para incluir de manera detallada dichos aspectos.

Se entiende, por ejemplo, por actitud negativa al alumno/a que interrumpe constantemente, impidiendo el ritmo de la clase; al alumno/a que no respeta al profesor y a sus compañeros; al alumno/a que, de forma reiterativa, no trae su material a clase y/o no respeta el material de sus compañeros y/o el de clase.

Nota: Cada 3 negativos en el diario de clase, en los ítems de actitud y comportamiento, supondrá un 0,25 a restar a la nota final de cada evaluación.

10. PROGRAMACIÓN TERCERO DE E.S.O. EPVYA

10.1. INTRODUCCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN.

Los grupos de 3º ESO son tres y están compuestos de 29 alumnos 3ºA, 25 alumnos 3ºB y 15 alumnos en 3ºC. También se integran en los grupos de Educación plástica los alumnos de Diversificación que son 14. En cuanto a nivel académico son heterogéneos y no hay separación entre los grupos con materias bilingües o no bilingües.

Son grupos con mucha diversidad en situaciones de aprendizaje, pero no hay ningún alumno con integración tardía al sistema educativo español o de Altas Capacidades intelectuales, al menos diagnosticado.

10.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.

Dado que la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es obligatoria para todo el alumnado hasta 3º ESO, mientras que Expresión Artística de cuarto de ESO es optativa, este curso debe dar continuidad a las habilidades adquiridas por el alumnado en cursos anteriores teniendo que ser capaz de:

- Realizar ilustraciones con distintas técnicas.
- Diseñar mensajes visuales, conociendo las posibilidades compositivas y combinativas de los elementos del lenguaje visual.
- Usar la línea, el color, la luz, las texturas, el uso de texto e imagen, ya sea esta una fotografía o una ilustración, interrelacionados en la misma composición.
- Conocerá las técnicas del lenguaje fotográfico y cinematográfico.
- Será capaz de diseñar y modificar imágenes con programas informáticos.
- Representar formas geométricas bidimensionales y tridimensionales en varios sistemas de representación.
- Utilizar técnicas de modelado y ensamblaje.
- Analizar publicidad, vídeos musicales, informativos, películas u otras producciones estudiando a los personajes, decorados, colores, planos, encuadres o cualquier otro aspecto técnico.
- Dará opiniones y reflexionará sobre producciones artísticas propias o ajenas con una actitud abierta, flexible y respetuosa con las diversas expresiones culturales.
- Conocerá los géneros artísticos y manifestaciones culturales clave a lo largo de la historia.
- Conocerá de forma básica los distintos periodos del arte en España, Europa y el resto del mundo, valorando la importancia de proteger y conservar ese patrimonio cultural y entendiendo que ese patrimonio es fuente de inspiración para sus propias creaciones artísticas.

10.3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS EN 3º ESO

Las competencias específicas planteadas en el currículo son ocho y están diseñadas para conseguir que el alumnado actúe de forma reflexiva, aprendiendo de los demás y elaborando estrategias de planificación del trabajo, para producir obra artística de acuerdo a unos criterios previos. El orden en que aparecen las competencias específicas no es vinculante y se trabajarán simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado para contribuir por igual a los desempeños que el alumno debe adquirir al término de la Educación Básica, es decir, al perfil de salida.

C.E.1 Competencia cultural y artística.

Reconocer las diversas manifestaciones artísticas y ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y la utilización de técnicas y recursos que les son propios, más detalladamente en aquellas manifestaciones artísticas que puedan servir de modelos para la producción propia, como por ejemplo las vanguardias artísticas de principio del siglo XX, así como en manifestaciones de su entorno cultural o de la historia de Extremadura.

Mirar, ver, observar y percibir desde el conocimiento del lenguaje visual.

Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

Experimentar e investigar con la diversidad de técnicas gráficas y plásticas, siendo capaz de expresarse mediante imágenes.

C.E.2 Competencia para analizar la obra artística propia y ajena.

Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso, fomenta la práctica y mejora de la expresión oral y escrita y mostrará una actitud abierta y receptiva a nuevas ideas.

Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.

Tomar conciencia de las propias capacidades y los propios recursos

Aceptar los propios errores como instrumentos de mejora.

C.E.3 Competencia en creación y análisis de mensajes visuales y audiovisuales.

Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los

constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores.

Expresar ideas, sentimientos y emociones.

Integrar el lenguaje gráfico-plástico con otros lenguajes y con ello enriquecerla comunicación. Cuidar de forma especial el léxico, utilizado tanto en la expresión oral como en la expresión escrita, y la precisión en el lenguaje debe ser asimismo objeto de evaluación.

C.E.4 Competencia en explorar y aplicar técnicas múltiples en la creación artística.

El aprendizaje y uso de técnicas y materiales diversos requiere que el alumnado muestre curiosidad por aprender a utilizar diversas técnicas artísticas que desarrollen su capacidad de expresión, su creatividad y su disfrute personal.

El alumnado valorará el uso responsable del material, comprendiendo las repercusiones medioambientales derivadas de su mal uso, como son la falta de reciclado de ciertos productos artísticos y el derroche de papel.

C.E.5 Competencia en realizar obras creativas con un lenguaje artístico.

Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento.

Promover la creación artística individual o colectiva como un trabajo en equipo, generando actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

Contribuir a la adquisición de habilidades sociales.

Expresar sentimientos e ideas por medio de diversas técnicas, tales como ilustraciones, carteles, fotografías, vídeos, animaciones o imágenes secuenciadas, utilizando técnicas aprendidas en el aula a partir del estudio de otras obras artísticas.

Inducir al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, pensamientos, vivencias e ideas personales con el conocimiento de técnicas de expresión gráfico- plásticas.

C.E.6 Competencia en reconocer la geometría en la naturaleza y el arte.

Aprender a utilizar con soltura el lenguaje simbólico.

Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad mediante la geometría y la representación objetiva de formas.

Realizar construcciones geométricas básicas, movimientos y transformaciones, así como símbolos a partir de formas geométricas, volúmenes y paisajes urbanos en varios sistemas de representación.

Realizar construcciones geométricas básicas, movimientos y transformaciones, así como símbolos a partir de formas geométricas, volúmenes y paisajes urbanos en varios sistemas de representación.

C.E.7 Competencia digital en el uso de forma creativa de programas informáticos.

Sabr  crear, manipular dibujos y fotograf as y realizar animaciones sencillas por medio de programas inform ticos utilizados en clase y habr  desarrollado inter s en practicar con las distintas herramientas que ofrecen estos programas al comprobar su utilidad.

Dar relevancia a los contenidos sobre el entorno audiovisual y multimedia y en particular al mundo de la imagen que dicha informaci n incorpora.

Emplear recursos tecnol gicos espec ficos para la elaboraci n de producciones visuales.

Ser capaz de crear y editar im genes combinando programas inform ticos con t cnicas como la ilustraci n, la pintura, la representaci n volum trica o el dise o gr fico, que se suelen desarrollar con herramientas tradicionales.

C.E.8 Emprendimiento e iniciativa personal para desarrollar y compartir proyectos art sticos.

Convertir una idea en un producto teniendo en cuenta las caracter sticas del p blico al que va dirigida la obra o producto. Deber  saber planificar, evaluar y presentar proyectos art sticos y poder trabajar en grupo, compartiendo responsabilidades e ideas.

Desarrollar estrategias de planificaci n, previsi n de los recursos necesarios, de registros sistem ticos de anticipaci n y evaluaci n de los resultados.

Colocar al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de forma aut noma. Realizar anuncios para televisi n, cortos de cine, carteles, dise os de marcas u otros productos que est n relacionados con la publicidad, que en muchas ocasiones utilizan t cnicas vinculadas.

10.4. ENSE ANZAS TRANSVERSALES

La transversalidad es una condici n inherente al Perfil de salida una vez finalizada la Ense anza B sica, en el sentido de que todos los aprendizajes contribuyen a su consecuci n. De la misma manera, la adquisici n de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisici n de todas las dem s

La presencia de las ense anzas transversales en la materia de Educaci n Pl stica y Visual tambi n se concreta, a trav s de los contextos de las actividades y de las situaciones en que se emplean los recursos propios del lenguaje gr fico-pl stico y visual, en los siguientes aspectos:

Educaci n moral y c vica.

— Actuaci n en situaciones cotidianas de acuerdo con modos propios del lenguaje visual, como la exploraci n sistem tica de alternativas, la precisi n en el lenguaje, la flexibilidad para modificar el punto de vista o la perseverancia en el desarrollo creativo.

— Reconocimiento de las producciones artísticas, propias, de otros y colectivas; con el fin de respetar, conservar, divulgar y mejorar el patrimonio cultural.

Educación para la salud.

— Manipulación consciente y responsable del material y los instrumentos propios del área.

Educación para la igualdad entre sexos.

— Reconocimiento de la capacidad de cada uno de los compañeros para desempeñar tareas comunes en actividades gráfico-plásticas, así como respeto y valoración de las soluciones ajenas.

— Adopción de actitudes de solidaridad y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios, rechazando situaciones de discriminación, como pueda ser la presentación de imágenes sexistas.

Educación ambiental.

— Introducción de valores de sostenibilidad y reciclaje de materiales e instrumentos propios del área. Educación del consumidor

— Adopción de actitudes críticas frente a entornos, objetos e imágenes de la vida cotidiana, con interés por desvelar el significado de los mensajes visuales.

— Conservación y cuidado responsable del material propio del área.

10.5. SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN.

Los saberes básicos vinculados a las situaciones de aprendizaje deben estimular la experimentación y el disfrute, trabajo en equipo, compartir opiniones y ayudar a entender la creación artística y cualquier otra forma de creación que necesite seguir un proceso de trabajo.

SABERES BÁSICOS			
MATERIA: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL			
CURSO: 3º ESO			
BLOQUES DE SABERES	SUBBLOQUES	SABERES	TEMPORALIZACIÓN
A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL	A.1. Historia del Arte.	A.1.1 Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.	

		A.1.2. Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.	3er Trimestre
	A.2 Historia de la arquitectura.	A.2.1. Patrimonio arquitectónico.	
		A.2.2. La geometría en la arquitectura y el urbanismo.	3º Trimestre
B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA	B.1. Percepción y comunicación visual.	<p>B.1.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.</p> <p>B.1.2. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</p>	2º Trimestre
	B.2. Elementos básicos del lenguaje visual.	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.	

		B.2.2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	2er Trimestre Y 1er Trimestre
	B.3. Texto e imagen combinados. Posibilidades expresivas.	B.3.1. Diseño de letras. Texto combinado con ilustración o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.	2º Trimestre
C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA . TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.	C.1. Técnicas artísticas.	C.1.1. Técnicas básicas de expresión gráfico- plástica en dos dimensiones.	3er Trimestre
		C.1.2. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	
	C.2. El proceso creativo.	C.2.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	2º y 3er Trimestre
		C.2.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.	

	C.3.Geometría.	C.3.1. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.	3er Trimestre
		C.3.2. Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.	
		C.3.3. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.	

		<p>C.3.4. Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.</p>	<p>2ºTrimestre</p>
--	--	---	--------------------

D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL	D.1. Lectura y análisis de mensajes visuales inclusivos.	D.1.1. El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.	3er Trimestre
		D.1.2. Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.	
		D.1.3. Desinformación y manipulación.	
	D.2. Diseño y manipulación de imágenes digitales.	D.2.1. Dibujos creados por ordenador.	2º Trimestre
		D.2.2. Iniciación a programas de edición de imágenes.	
		D.2.3. Diseño gráfico asistido por ordenador	3er Trimestre
		D.2.4. Animaciones básicas por ordenador.	1º y 2º Trimestre

1ºESO Los saberes de cada bloque en azul corresponden a los dados en 1º ESO. Se detallan en la programación de este curso.

3ºESO Algunos de estos saberes fueron introducidos también en el primer curso de la Educación Básica.

Los contenidos de 3º ESO se impartirán durante los tres trimestres del curso teniendo en cuenta los diferentes bloques y sabiendo que se impartirán dos clases lectivas a la semana.

10.6. CRITERIOS MÍNIMOS PARA UNA EVALUACIÓN POSITIVA

Consiste en concretar los criterios de evaluación asociados a las competencias básicas. Son los mínimos imprescindibles para seguir el curso siguiente, de aplicación flexible en función de las características de los alumnos, y partiendo de los estándares de aprendizaje.

- Distinguir entre objetos, espacios y fenómenos, así como entre índices, iconos y símbolos.
- Reconocer las claves de la bidimensionalidad, la pregnancia y la tridimensionalidad.
- Saber usar navegadores.
- Distinción entre la lectura subjetiva y la lectura objetiva de una imagen, reconociendo la imagen como medio de comunicación y de conocimiento.
- Distinción de los modos de expresión de una imagen y las características de una imagen fija o móvil.
- Reconocimiento de formas planas y los diversos tipos de formas (geométricas u orgánicas, simétricas o asimétricas, realistas, figurativas o abstractas, abiertas o cerradas).
- Reconocimiento, determinación y construcción de formas según la sección áurea.
- Identificación de la aplicación del módulo en composiciones y objetos del entorno.
- Reconocimiento y construcción de escalas gráficas.
- Distinción de los elementos que configuran una composición.
- Reconocimiento y análisis compositivo (forma, equilibrio, ritmo, colores, iluminación).
- Reconocimiento para cada sistema de representación, de su clase de proyección y aplicaciones.
- Distinción entre el sistema europeo y el sistema americano de disposición de vistas.
- Reconocimiento de los elementos que configuran el sistema diédrico: los planos de proyección, la línea de tierra, el abatimiento de los planos de proyección y el plano de perfil.
- Representación de las proyecciones diédricas de un punto, y de las medidas que lo sitúan en el espacio: cota y alejamiento.
- Reconocimiento de las posiciones generales del punto.
- Representación de las proyecciones diédricas de una recta.
- Representación de cuerpos geométricos en el sistema diédrico: cono, prisma y cilindro.
- Reconocimiento de cada una de las perspectivas del sistema axonométrico, según la clase de proyección y la disposición del plano del cuadro respecto a los ejes axonométricos.
- Determinación de la relación del sistema diédrico con el sistema axonométrico.
- Reconocimiento de los elementos geométricos del sistema cónico.
- Construcción de una perspectiva cónica frontal: trazado la perspectiva cónica frontal de una pirámide, trazado de la perspectiva cónica frontal de un cono.

10.7. METODOLOGÍA

El proceso de aprendizaje recurre inicialmente a métodos inductivos que parten siempre del entorno conocido por los alumnos. La manipulación y la experimentación son instrumentos básicos para el conocimiento y dominio de conceptos y técnicas de trabajo necesarios en la Educación Plástica y Visual.

La elaboración de composiciones de síntesis de los conceptos y un uso habitual del lenguaje visual se convierten en un punto de llegada y en la culminación del aprendizaje. Es importante garantizar situaciones en las que los alumnos tengan oportunidad de apreciar y utilizar las relaciones existentes entre los diferentes contenidos.

Los contenidos de la materia de Educación Plástica y Visual están fuertemente relacionados entre sí. Los procedimientos que se aprenden y se utilizan facilitan esta interrelación.

Para el tratamiento de estos contenidos se sigue una metodología específica que promueve la construcción de aprendizajes significativos a partir de secuencias de aprendizaje que plantean:

- Evocación de conocimientos previstos para abordar los nuevos contenidos.
- Progresiva y cuidada incorporación de nuevos saberes, con claridad, de forma concisa y estructurada, para favorecer su comprensión.
- Prácticas sencillas que refuerzan la comprensión de determinados contenidos.
- Síntesis que permiten a los alumnos identificar los contenidos esenciales, estructurarlos y organizarlos en mapas conceptuales.
- Actividades diversificadas secuenciadas por niveles de dificultad y que facilitan la adquisición de competencias básicas a todos los alumnos.

Y en este tratamiento de contenidos se incorporan las TIC ya que permiten realizar tareas de forma más rápida, cómoda y eficiente, acceder rápidamente a la información, realizar actividades interactivas, cooperar y trabajar en grupo... con un alto componente motivacional.

10.8. CARACTERÍSTICAS, INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN.

Como en 1º ESO, la evaluación en 3ºESO será continua, formativa e integradora.

Los criterios de evaluación se basarán en la consecución de los objetivos y el grado de adquisición de las competencias, teniendo en cuenta no sólo el resultado y calidad de los trabajos, sino también los valores humanos como el respeto y cooperación hacia el resto de compañeros. Además, el cuidado del material será otro punto evaluable de suma importancia.

Las calificaciones de los alumnos serán principalmente las obtenidas en los **trabajos prácticos** y por medio de exámenes teórico-prácticos. El alumno, tendrá que tener una nota mínima de un tres en las pruebas teóricas, para hacer la media aritmética con los trabajos prácticos y poder superar así la materia.

Las evaluaciones con calificación negativa podrán recuperarse durante el transcurso del curso mediante trabajos específicos o pruebas escritas, si los contenidos así lo aconsejan. En cualquiera de los casos, dependerá, de nuevo, del criterio del profesor que imparta la materia, y puede influir también la actitud del alumno respecto a la materia.

Para repetir las pruebas escritas a las que haya faltado el alumno, tendrán que ser debidamente justificadas.

Si se llegan a establecer exámenes, los porcentajes para la consecución de la nota final del alumno serían los siguientes:

El alumno tendrá derecho a la entrega de los trabajos pendientes fuera de plazo o a repetir las pruebas escritas a las que hayan faltado, estando los días de ausencia, debidamente justificados. La rúbrica de evaluación medirá el nivel de adquisición de los saberes básicos en porcentajes para obtener la nota final del alumno. Los ítems, a su vez, en cada evaluación, están conectados con cada competencia específica y sus descriptores, desarrollada en las situaciones de aprendizaje vistas hasta el momento de la evaluación.

Herramientas:

Observación sistemática y personalizada para medir la actitud y comportamiento: se usará un diario de clase: 20% de la nota final y 80% los procedimientos prácticos-teóricos en el aula:

Trabajo cooperativo con trabajos prácticos en el aula:

Se usará una escala de valoración de cada parte del proceso del trabajo práctico en el aula: 60% de la nota final.

Exámenes o test/formularios teóricos para medir la adquisición de los saberes: hasta un 40% de la nota final.

La actitud, asistencia a clase y aporte de material podrán influir de manera positiva o negativa tanto en los trabajos prácticos como en la nota final, por lo que el profesor podrá variar los porcentajes anteriores para incluir de manera detallada dichos aspectos.

Se entiende, por ejemplo, por actitud negativa al alumno/a que interrumpe constantemente, impidiendo el ritmo de la clase; al alumno/a que no respeta al profesor y a sus compañeros; al alumno/a que, de forma reiterativa, no trae su material a clase, y/o no respeta el material de sus compañeros y/o el de clase.

Nota: cada 3 negativos supondrán un 0,25 a restar a la nota final de cada evaluación.

11. PROGRAMACIÓN DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA. CUARTO DE ESO

11.1 INTRODUCCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN.

El cuarto curso de la ESO, tendrá un carácter orientador para el alumnado tanto si continúa con sus estudios postobligatorios como para su incorporación a la vida laboral.

A fin de orientar la elección de los alumnos/as, en nuestro centro, las materias de opción de Expresión Artística y Música se han agrupado de tal manera que establece un itinerario formativo más orientado a la modalidad de Bachillerato Artístico o que facilita la continuación a los diferentes campos de formación profesional relacionados con la rama artística.

En todo caso, eligiendo la opción de la materia de Expresión Artística, el alumnado para promocionar deberá alcanzar el nivel de las competencias establecidas en el Perfil de salida al término de la enseñanza básica.

La materia de Expresión Artística, optativa en cuarto de ESO, da continuidad a los aprendizajes propuestos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, que es obligatoria. Esta materia de Expresión Artística implica, además, poner en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales y emocionales/ afectivos. Esta materia contribuirá a la formación del alumnado en todos los ámbitos y favorecerá que el alumnado profundice sus conocimientos y madure sus reflexiones y proyectos personales.

Se pretende incitar al alumnado y que produzca una obra artística.

11.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS.

El objetivo principal de esta materia será pues, facilitar al alumnado un encuentro con la expresión y la creación, impulsar en él el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y referentes culturales y artísticos, implicándolo emocionalmente en el arte, a través del arte y por el arte.

- Otro objetivo de Expresión Artística es desarrollar la inteligencia emocional del alumnado, preparándolo para aprender de sus propios errores y ayudándolo a reconocer sus emociones y las de los demás.
- El alumnado en el proceso creador y expresivo de sus proyectos, expondrá, apreciará, analizará y compartirá en público, convirtiéndose en espectador de sus producciones y de las ajenas. Esto contribuirá a su formación integral desarrollando la autoevaluación, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización.
- El alumnado será capaz de participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes diversos.
- El alumnado identificará los diferentes medios, técnicas, formatos y códigos de los lenguajes audiovisuales que se emplean, reconociendo las herramientas y distinguiendo sus fines.
- El alumnado creará un producto artístico, individual o grupal, diseñando las fases de proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatario determinados. Para ello estudiará ejemplos de trabajos profesionales valorando el proceso artístico y resultado.

11.3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

Las competencias específicas que se plantean son cuatro y están diseñadas para conseguir que el alumnado actúe de forma reflexiva, aprendiendo de los demás y explorando estrategias de planificación de trabajo, para producir obra artística de acuerdo a unas intenciones concretas.

Estas competencias pueden resumirse en:

C.E.1. Analizar producciones plásticas, visuales y audiovisuales describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final.

Se pretende con esta competencia educar la mirada, desarrollar un criterio estético, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.

C.E.2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

Deberá explorar la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde la más tradicionales como la pintura al óleo, hasta las más actuales como la amplia paleta de recursos digitales. Explorar esta expresividad permitirá descubrir al alumno las herramientas, medios, soportes y lenguajes a través de la práctica. Deberá distinguir entre imágenes personales, con fines expresivos y emocionales y la creación de producciones con propósitos comunicativos concretos. En ambos casos se prestará atención al fomento de la creatividad y espontaneidad de ideas, sentimientos y emociones.

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

El alumnado deberá conocer estos formatos e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración. El alumnado experimentará con el lenguaje audiovisual prestando atención a las posibilidades expresivas y creativas que ofrece el entorno digital. Deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concretos.

C.E.4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización.

Desarrollará producciones artísticas tanto individual como colectivamente, adaptando su trabajo a las características del público destinatario. Para ello utilizará y combinará las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados. Compartirá de diversas formas y medios las producciones que realice.

11.4. CONEXIÓN ENTRE COMPETENCIAS.

Para un aprendizaje global, contextualizado e interdisciplinar se establecen tres tipos de conexiones entre las distintas competencias específicas de la materia, con las competencias específicas de otras materias y las establecidas entre la materia y las competencias clave.

A. Conexiones entre las competencias específicas de Expresión Artística.

Conexiones significativas entre las competencias específicas de la materia.

C.E.1. Analizar las manifestaciones culturales y artísticas.
Esta competencia 1 se relaciona con las C.E.2 y C.E.3
C.E.2. Conocimiento de las técnicas propias de la expresión gráfico- plástica.
C.E.3. Conocimiento de las técnicas de expresión audiovisuales.
Estas competencias conectan con la C.E.4

- B. Conexiones entre las competencias específicas de Ed. Plástica, Visual y Audiovisual y las competencias específicas de otras materias.

EDUCACIÓN EN VALORES CÍVICOS Y ÉTICOS (C.E.1 Analizar críticamente la información fiable con actitud reflexiva para el autoconocimiento y planteamiento de juicios morales de manera autónoma y razonada)

C.E.1 Comprensión y análisis de las manifestaciones artísticas y culturales con reflexión, abiertamente y de forma respetuosa.

EDUCACIÓN EN VALORES CÍVICOS Y ÉTICOS (C.E.4 Lograr una adecuada autoestima de sí mismo y del entorno, valorando los sentimientos y emociones propios y ajenos, mostrando una actitud empática a los demás y a la naturaleza)

Tiene una clara conexión con la C.E.2 Descubrir las posibilidades expresivas de los diferentes técnicas gráfico-plásticas

ECONOMÍA Y EMPRENDIMIENTO (C.E.7 Utilizar estrategias comunicativas para transmitir mensajes convincentes que se adecuen a los objetivos de cada situación comunicativa).

C.E.4 Crear producciones artísticas teniendo en cuenta el público destinatario.

TECNOLOGÍA (C.E.5 Aprovechar y emplear las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas, configurándolas y aplicando conocimiento interdisciplinar para resolver tareas de una manera más eficiente.

C.E.3 Identificar herramientas y destrezas necesarias e incorporar de forma creativa
Las diversas tecnologías para la realización de un proyecto artístico

C. Conexiones entre las competencias específicas de Expresión Artística con las competencias clave. Las más relevantes son:

C.E.4. **Crear producciones artísticas, individuales o grupales.** Esta competencia específica de materia entablaría una conexión con las siguientes competencias clave.

<ul style="list-style-type: none">- Competencia en comunicación lingüística, utilizando un lenguaje adecuado y expresando opiniones.
<ul style="list-style-type: none">- Competencia Matemática y competencia en Ciencia y Tecnología e Ingeniería, pensamiento abstracto, con la lógica y superación de problemas mediante uso de procedimientos en relación con el método científico, observación, experimentación, descubrimiento y reflexión y análisis posterior. <p>Los patrones matemáticos pueden dar lugar a patrones artísticos.</p>
<ul style="list-style-type: none">- Competencia personal, social y de aprender a aprender. Exponiendo su visión del mundo, emociones y sentimientos con empatía y sensibilidad.
<ul style="list-style-type: none">- Competencia ciudadana, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y contribuyendo a la adquisición de habilidades sociales.
<ul style="list-style-type: none">- Competencia emprendedora: en todo el proceso de producción artística se utilizan estrategias ágiles de gestión, planificación y reflexión.

C.E.2. **Trabajar con herramientas del lenguaje visual.** Esta competencia específica de materia tendría una conexión con las siguientes competencias clave.

- Competencia ciudadana: a partir del pensamiento creativo y expresión de emociones, vivencias e ideas, proporcionan experiencias que ayudan a la aceptación de diferencias.

C.E.2 y 3. **El conocimiento de las técnicas propias de expresión gráfico-plásticas** y la búsqueda de nuevas posibilidades creativas y realización de proyectos creativos incorporando las diversas tecnologías **y uso de herramientas digitales**, tendría una conexión con las siguientes competencias clave.

- Competencia digital.

- Competencia personal, social y de aprender a aprender.

C.E.1. **Reconocer la importancia de las diferentes manifestaciones culturales y artísticas.**

- Competencia en conciencia y expresiones culturales.

11.5 CONTENIDOS TRANSVERSALES.

Los contenidos transversales formarán parte del proceso general de Aprendizaje del alumnado. También se realizarán prácticas educativas en el centro para su adecuado tratamiento didáctico.

Sin perjuicio de su tratamiento específico, la comprensión lectora, la Expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad

se trabajarán en todas las materias.

En todo caso se fomentarán de manera transversal la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

El presente proyecto educativo se plantea como objetivo fundamental el desarrollo integral del alumnado, para beneficiar la construcción y consolidación de la madurez personal y social de este. Este carácter integral del currículo implica una formación en valores acorde con los tiempos actuales en las distintas materias de la etapa y la incorporación en las distintas materias de los elementos educativos básicos contenidos en las enseñanzas transversales.

A continuación, y de forma muy breve, presentamos qué valores se trabajan en el proyecto y cómo se han incorporado las enseñanzas transversales en la materia de Expresión Artística.

La enseñanza de dicha asignatura debe potenciar ciertas actitudes y hábitos de trabajo que ayuden al alumno a apreciar el propósito de la materia, tener confianza en su habilidad para abordar satisfactoriamente y desarrollarse en otras dimensiones humanas: autonomía personal, relación interpersonal...

Algunos valores importantes en la materia son:

- Confianza en las propias capacidades para comprender e interpretar de forma crítica las imágenes y las producciones artísticas, y tomar decisiones a partir de ellas.
- Perseverancia y flexibilidad en el desarrollo de la propia capacidad creativa.
- Valoración de la importancia de las herramientas tecnológicas como nueva vía para investigar y experimentar con nuevas formas de expresión, y la comprensión de propiedades geométricas.
- Valoración de la precisión, simplicidad y utilidad del lenguaje geométrico para representar, comunicar o resolver diversas situaciones del ámbito científico-técnico y cotidiano.
- Valoración de la aportación de la Educación Plástica y Visual a los distintos ámbitos de conocimiento y a la vida cotidiana.

La presencia de las enseñanzas transversales en la materia de Expresión Artística, se concreta, a través de los contextos de las actividades y de las situaciones en que se emplean los recursos propios del lenguaje gráfico-plástico, visual y audiovisual, en los siguientes aspectos.

Educación moral y cívica

- Actuación en situaciones cotidianas de acuerdo con modos propios del lenguaje visual, como la exploración sistemática de alternativas, la precisión en el lenguaje, la flexibilidad para modificar el punto de vista o la perseverancia en el desarrollo creativo.

Reconocimiento de las producciones artísticas, propias, de otros y colectivas, con el fin de respetar, conservar, divulgar y mejorar el patrimonio cultural.

Educación para la salud

- Manipulación consciente y responsable del material y los instrumentos propios del área. Educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos
- Reconocimiento de la capacidad de cada uno de los compañeros para desempeñar tareas comunes en actividades gráfico-plásticas, así como respeto y valoración de las soluciones ajenas. — Adopción de actitudes de solidaridad y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios, rechazando situaciones de discriminación, como pueda ser la presentación de imágenes sexistas.

Educación ambiental

- Introducción de valores de sostenibilidad y reciclaje de materiales e instrumentos propios del área.

Educación del consumidor

- Adopción de actitudes críticas frente a entornos, objetos e imágenes de la vida cotidiana, con interés por desvelar el significado de los mensajes visuales.

- Conservación y cuidado responsable del material propio del

área. Educación sexual

- Interesarse por conocer, respetar y apreciar las creaciones plásticas y visuales de compañeros y compañeras indistintamente.
- Manifestar sentimientos de cordialidad, estima y afecto hacia los demás.

- Relacionarse con las personas, indistintamente del sexo al que pertenezcan, aceptando la propia personalidad y la de los demás.

Educación para la paz

- Adoptar una actitud de aprecio, respeto y cordialidad en la relación de convivencia con los demás. — Apreciar y valorar la diversidad de las creaciones plásticas y visuales como muestra de riqueza cultural.
- Utilizar recursos gráfico-plásticos propios para expresar sentimientos y para participar en las actividades colectivas de forma solidaria y respetuosa.

11.6. SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN

Los saberes básicos propuestos en la siguiente página para la materia de Expresión Artística, ponen al servicio del desarrollo de las competencias específicas de nuestra materia, asociadas a los conceptos de observación, análisis, creación, experimentación, expresión y disfrute estético.

SABERES BÁSICOS MATERIA: EXPRESIÓN ARTÍSTICA CURSO: 4º ESO			
BLOQUES DE SABERES	SUBBLOQUES	SABERES	TEMPORALIZACIÓN
A. TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS	A.1. TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS	1. Los efectos del gesto y del instrumento: Herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	I. TRIMESTRE
		2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.	
		3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.	
		4. Técnicas de estampación: monotypia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.	
		5. Grafiti y pintura mural	
	A.2. ESCULTURA.	1. Técnicas básicas de modelado de volúmenes.	I. TRIMESTRE
		2. Ensamblaje artístico.	
	A.3. ARTE: RECICLAJE Y TOXICIDAD.	1. El arte de reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.	

		2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.	
--	--	--	--

B. DISEÑO Y PUBLICIDAD	B.1. PROCESO CREATIVO.	1. Boceto.	II. TRIMESTRE
		2. Guion o proyecto.	
		3. Presentación final.	
		4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	
	B.2. LENGUAJE VISUAL.	1. Elementos básicos del lenguaje visual.	II. TRIMESTRE
		2. Principios básicos del lenguaje visual.	
		3. Percepción visual.	
		4. Teoría del color.	
		5. Composición.	
	B.3. DISEÑO.	1. Diseño gráfico.	II. TRIMESTRE
		2. Diseño del producto.	
		3. Diseño de moda.	
		4. Diseño de interiores.	
		5. Escenografía.	

		6. Iniciación al diseño inclusivo.	
	B.4. PUBLICIDAD.	1. Publicidad: análisis de mensajes publicitarios. Estudio de sus elementos formales: formas, color, luz, encuadres, planos, uso de la palabra y el sonido, estudio de personajes y decorados.	
		2. Publicidad y consumo responsable. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. Técnicas y recursos persuasivos. Técnicas procedentes del psicoanálisis. Edward Bernays.	
C. FOTOGRAFÍA, LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	C.1. FOTOGRAFÍA.	1. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.	III. TRIMESTRE
		2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.	
		3. Fotografía digital.	
		4. Fotografía expresiva.	
		5. El fotomontaje digital y tradicional.	
		6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.	
	C.2. IMAGEN SECUENCIADA, GUIÓN CINEMATOGRAFICO Y ANIMACIÓN	1. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guión y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La imagen secuenciada.	
		2. Proyectos de videoarte.	

Algunos saberes pueden solaparse en la enseñanza-aprendizaje, desarrollándolos en el aula de forma paralela. Por ejemplo, aplicando los saberes del primer bloque en la elaboración de proyectos de publicidad, (saberes que se impartirán en el segundo trimestre), del segundo bloque de saberes.

11.7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

Criterio 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

Criterio 1.3. Reconocer los puntos en común encontrados entre expresiones artísticas de diferentes épocas, sociedades y culturas, relacionándolos de forma razonada e integradora con su propia identidad cultural, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas.

Competencia específica 2.

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

Criterio 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

Competencia específica 3.

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

Criterio 3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente, y además seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.

Criterio 4.2. Crear un producto artístico, individual o grupal de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados.

Criterio 4.3. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración positiva de los logros alcanzados.

11.6. CRITERIOS MÍNIMOS PARA UNA EVALUACIÓN POSITIVA

- Analizar los elementos representativos y simbólicos de una imagen y saber extraer ideas por medio de estas imágenes.
- Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales, en relación con la línea y textura, color, encuadre y equilibrio.
- Describir y analizar la estructura de formas de la naturaleza determinando sus formas tridimensionales elementales: ejes, direcciones y proporciones.
- Apreciar y valorar el patrimonio artístico y cultural de la comunidad autónoma y de otras culturas distintas de la propia.

11.7. METODOLOGÍA

Se trata de elaborar una relación, como en este ejemplo, de la diversidad de procedimientos e instrumentos que permiten evaluar al alumno/a en esta área.

Procedimientos

Escritos

Orales

Observación directa y sistemática

Otros Instrumentos:

- Tareas diversas realizadas por el alumnado en la actividad diaria de la clase.
- Cuaderno de clase del alumno.
- Actividades de evaluación (libro, fichas fotocopiables, pruebas escritas individuales...).
- Trabajos de grupo.
- Resolución de ejercicios y problemas.
- Actividades de expresión escrita. Actividades interactivas.
- Webquest, cazas tesoros.
- Preguntas individuales y grupales.
- Participación del alumno/a.
- Intervenciones en la clase.
- Puestas en común.
- Entrevistas.

- Pruebas orales individuales.
- Preparación en grupo de diversas actividades para mejorar la destreza oral: coloquios, exposiciones, conferencias, debates...

Explicación oral de anécdotas y situaciones vividas.

Lectura expresiva.

- Escalas.
- Listas de control.
- Registros anecdóticos personales.
- Registros de incidencias.
- Ficha de registro individual.
- Rúbrica de las unidades didácticas.
- Rúbricas trimestrales de evaluación de las CCBB.
- Rúbrica de los Proyectos.
- Rúbricas de habilidades generales.
- Fichas de Evaluación de las CCBB.
- Registro individual.
- Registro del grupo-clase.
- Portafolio y e-portfolio.
- Informe de evaluación.

11.10. TEMPORALIZACIÓN

Los contenidos de 4º ESO se impartirán durante los tres trimestres del curso teniendo en cuenta los diferentes bloques, y sabiendo que se impartirán tres clases lectivas a la semana.

11.10. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

La evaluación del aprendizaje será continua y diferenciada según las distintas materias, con observación sistemática y con una visión globalizada a lo largo de la etapa.

Bajo esta definición y siguiendo la línea de la actual y las nuevas demandas sociales, la evaluación del alumnado de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria debemos concebirla de la siguiente manera:

Será continua y global, tendrá en cuenta su progreso en el conjunto de las áreas del currículo y se llevará a cabo teniendo en cuenta los diferentes elementos del mismo.

Se contemplan tres modalidades:

Evaluación inicial. Proporciona datos acerca del punto de partida de cada alumno, proporcionando una primera fuente de información sobre los conocimientos previos y características personales, que permiten una atención a las diferencias y una metodología adecuada. • Evaluación formativa. Concede importancia a la evolución a lo largo del proceso, confiriendo una visión de las dificultades y progresos de cada caso.

Evaluación sumativa. Establece los resultados al término del proceso total de aprendizaje en cada período formativo y la consecución de los objetivos.

Tendrá carácter formativo y orientador, con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, reorientar la intervención educativa y acomodarla a la diversidad de capacidades, ritmos de aprendizaje, intereses y motivaciones del alumnado. Se llevará a cabo por el profesorado, teniendo en cuenta los diferentes elementos del currículo, el cual establece como referentes fundamentales para valorar el grado de adquisición de las competencias básicas del alumnado, los objetivos específicos y los conocimientos adquiridos en cada una de las áreas, los criterios de evaluación establecidos para cada una de ellas y concretados en las correspondientes programaciones didácticas.

11.11. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

El diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje, nos permiten dar respuesta al cómo enseñar y evaluar.

La materia de Expresión Artística está enfocada al desarrollo de las capacidades expresivas del alumnado usando técnicas artísticas. La capacidad de expresar ideas, opiniones, sentimientos o estados de ánimo por medio de recursos gráfico-plásticos y audiovisuales se desarrolla practicando y experimentando con un variado número de técnicas, soportes y materiales. Por tanto, las situaciones de aprendizaje deben estar enfocadas a que el alumnado experimente y refuerce su autoconfianza al comprobar cómo esa experimentación produce resultados satisfactorios.

Para aprender técnicas variadas analizará los trabajos de profesionales de prestigio, así como el trabajo realizado por el resto del alumnado.

Para la práctica diaria en el aula se proponen distintas situaciones de aprendizaje relacionadas con el proceso de adquisición de competencias y rutinas de trabajo. Serán actividades que, partiendo de unas situaciones comunes, permitan a cada persona adquirir competencias clave, independientemente de las capacidades, intereses y motivaciones de partida. Dichas situaciones deben fomentar el diseño de proyectos que requieran una planificación y un proceso que permitan utilizar técnicas y conocimientos variados y cuyo resultado sea una obra personal o colectiva diferente, que se corresponda con los objetivos previstos.

Los trabajos podrán partir de premisas comunes, pero cada persona o grupo planificará su trabajo y encontrará soluciones propias y diferentes. Las actividades deberán ser estimulantes e inclusivas para el alumnado, teniendo en cuenta sus áreas de interés, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, por lo que se convertirán en situaciones significativas de aprendizaje cuando incluyan propuestas que afecten al alumnado, suscitando así su compromiso e implicación. Esta vinculación entre lo que conocen y lo que se trabaja en clase despierta el interés y el deseo de aprender.

Las situaciones de aprendizaje tienen que permitir el desarrollo de procesos cognitivos y emocionales en el alumnado. Para ello, debe sentir que avanza y que mejora en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación, ya que la percepción de logros por parte del alumnado aumenta su autoestima y facilita el desarrollo de capacidades y el dominio de competencias individuales, teniendo en cuenta las diferencias personales, sociales y familiares de partida.

Dado que en Expresión Artística se crean y analizan una gran variedad de mensajes, se podrán elegir temas de trabajo relacionados con los intereses personales del alumnado y la sociedad que estén relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, así como objetivos relacionados con la protección del medioambiente y la defensa de los derechos humanos.

Se recomienda diseñar situaciones de aprendizaje que permitan trabajar de manera colaborativa en proyectos de otras materias para aumentar el intercambio de experiencia y opiniones y que el alumnado reflexione sobre su propio trabajo utilizando para ello soportes comunicativos variados: oral, escrito, visual, digital, etc.

En este sentido, el respeto a la diversidad del alumnado según los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) debe asegurarse su presencia e implicación con las actividades planteadas, participación en su desarrollo y progreso en la consecución de las competencias clave.

Se propondrá transmitir la idea de que la evaluación y la autoevaluación formen parte del proceso de aprendizaje. La revisión de los trabajos en un ambiente de confianza y respeto permite que las sugerencias dadas sean consideradas observaciones para mejorar y avanzar en el aprendizaje.

El uso de diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación, autoevaluación y coevaluación debería servir al profesorado para valorar y mejorar el desarrollo de la situación de aprendizaje, su implementación, los resultados y el impacto de la situación de aprendizaje en la asunción de las competencias clave y los desafíos del siglo XXI.

En lo que se refiere al alumnado, la evaluación debe inducir a una reflexión que le lleve a mejorar su propio proceso de aprendizaje.

11.10. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los criterios de calificación se basarán en la consecución de los objetivos, teniendo en cuenta no sólo el resultado y calidad de los trabajos, sino también los valores humanos como el respeto y cooperación hacia el resto de compañeros. Además, el cuidado del material será otro punto evaluable de suma importancia.

También se valorará en la calificación del alumnado, el interés, investigación y documentación en casa, para complementar los proyectos que se están desarrollando en el aula.

Las calificaciones de los alumnos serán principalmente las obtenidas en los trabajos prácticos y por medio de exámenes teórico-prácticos.

El alumno, tendrá que tener una nota mínima de un tres en las pruebas teóricas, para hacer la media aritmética con los trabajos prácticos y poder superar así la materia.

Las evaluaciones con calificación negativa podrán recuperarse mediante trabajos específicos o pruebas escritas, si los contenidos así lo aconsejan.

En cualquiera de los casos, dependerá, de nuevo, del criterio del profesor que imparta la materia, y puede influir también la actitud del alumno respecto a la materia.

Para repetir las pruebas escritas a las que hayan faltado el alumno, tendrán que ser debidamente justificadas.

Si se llegaran a establecer exámenes, los porcentajes para la consecución de la nota final del alumno serían los siguientes:

Trabajos prácticos: 40% de la nota final.

Exámenes teóricos – prácticos: 60% de la nota final. Aquí también se calificará la expresión oral del alumnado, su correcta utilización y comprensión de la terminología específica de la materia. La oralidad también se anotará en el diario de clase cuando el alumnado pregunte en clase o haga alguna referencia exponiendo una idea de su trabajo.

Es indispensable tener la libreta de ejercicios y teoría y presentarla, en su caso, el día del examen teórico- práctico. En caso de no presentarla o no tenerla, el alumno/a no tendrá el derecho de redondear al alza la nota final y en caso de no presentarla, bajará su nota.

La actitud, asistencia a clase y aporte de material, respeto a los compañeros y profesor, podrán influir de manera positiva o negativa tanto en los trabajos prácticos como en la nota final, por lo que el profesor podrá variar los porcentajes anteriores para incluir de manera detallada dichos aspectos.

Se entiende, por ejemplo, por actitud negativa al alumno/a que interrumpe constantemente, impidiendo el ritmo de la clase; al alumno/a que no respeta al profesor y a sus compañeros; al alumno/a que, de forma reiterativa, no trae su material a clase, y/o no respeta el material de sus compañeros y/o el de clase.

Nota: Cada 3 negativos supondrá un 0,25 a restar a la nota final de cada evaluación.

12. PROGRAMACIÓN

BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO I / II

1. INTRODUCCIÓN

Entre las finalidades del Dibujo Técnico figura de manera específica dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo, que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

El Dibujo Técnico, por tanto, se emplea como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea producir. Es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación:

Comprender o interpretar la información codificada y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

El alumnado, al adquirir competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a norma en los sistemas de representación convencionales, puede conocer mejor el mundo; esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas.

Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el estudiante aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.

En esta asignatura tiene especial importancia la actitud del alumnado y su interés por querer aprender a razonar, así como entender que es fundamental la precisión, exactitud y buena presentación de los trabajos, dibujos o proyectos y la responsabilidad y cumplimiento de las fechas de entrega. Por otro lado, el análisis de cada fase de los problemas de dibujo técnico es fundamental para comprender la materia como un modo analítico y de razonamiento inductivo evitando en lo posible la mera memorización y aplicación mecánica.

El alumnado debe saber hacer y dibujar, pero también saber leer e interpretar o saber ver y reconocer la geometría en su entorno, así como poder comunicarse de forma objetiva a través del dibujo técnico.

En los cuatro Bloques de Saberes se pretende valorar el dibujo técnico como medio de análisis, investigación, expresión y comunicación indispensable en los procesos de investigación científica: ayudando a formalizar o visualizar lo diseñado, favoreciendo las fases de creación, difusión e información y permitiendo la correcta interpretación de informaciones de carácter gráfico. Por ello se trabajará en los diferentes bloques tanto los dibujos a mano alzada como los realizados con materiales específicos de dibujo técnico tradicionales analógicos o digitales/infográficos y haciendo hincapié en las diferentes fases que conlleva un problema y un proyecto.

Durante el **primer curso** de Bachillerato se trabajan las competencias claves relacionadas con el Dibujo Técnico I como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Para ello, se introducen gradualmente y de manera interrelacionada cuatro grandes bloques. A, B, C Y D

Se trata de que el estudiante tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar distintos aspectos de esta materia.

A lo largo de los dos cursos de Bachillerato los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso en el conocimiento de los conceptos fundamentales y más importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas o que son soporte de otros posteriores, para gradualmente en el segundo curso ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina.

Los contenidos de la materia de Dibujo Técnico se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados:

- A. Fundamentos Geométricos,
- B. Geometría proyectiva
- C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.
- D. Sistemas CAD.

Se emplearán diferentes técnicas, desde las gráficas adecuadas con material analógico/tradicional hasta las técnicas infográficas, por ordenador y aplicación de las Nuevas Tecnologías.

Es importante el uso de las TIC en Dibujo Técnico para agilizar el proceso de problemas complejos partiendo de la enseñanza de manejo de ordenador con herramientas básicas primero y con el uso de bloques y capas. Será necesario para el alumnado aprender el manejo de programas de dibujo vectorial en 2D y en 3D, en especial los programas CAD o similares.

1. PRIMER CURSO DE BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO I.

1.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

La materia se estructura en torno a las siguientes cinco competencias específicas:

CE1- Representar elementos arquitectónicos y de ingeniería, analizando las estructuras geométricas y los elementos técnicos.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado analizará la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico identificando formas geométricas y valorando su importancia en diferentes campos, como la arquitectura o la ingeniería.

CE2- Utilizar razonamientos y procedimientos lógicos en problemas de índole gráfico-matemática.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado solucionará gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana, trazará gráficamente construcciones poligonales, resolverá gráficamente tangencias básicas y trazará curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución. Además, mostrará curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo, apreciando los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje.

CE3- Utilizar y desarrollar la visión espacial apreciando el papel insustituible del dibujo en arquitectura e ingenierías.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado representará elementos básicos en sistema diédrico, perspectiva axonométrica, sistema de planos acotados y perspectiva cónica, determinando su relación de pertenencia, posición y distancia a la vez que apreciando la idoneidad de cada uno de ellos según el carácter de la representación gráfica que se busca.

CE4- Formalizar diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO y valorar la importancia del croquis para documentar proyectos.

Al finalizar primero de Bachillerato el alumnado documentará gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO, utilizará con criterio distintas escalas y formatos, y apreciará la importancia de usar un lenguaje técnico sujeto a normas.

CE5- Representar digitalmente elementos geométricos mediante el uso de programas específicos CAD, apreciando su potencialidad para uso profesional.

Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado creará figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial además de recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos individuales y en grupo.

1.2. SABERES BÁSICOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Se presentan a continuación los saberes básicos como medio a través del que trabajar las competencias específicas de la materia de Dibujo Técnico y contribuir a que el alumnado profundice y amplíe los niveles de desempeño previstos en el Perfil de salida de la enseñanza básica, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de esta etapa postobligatoria.

BLOQUES DE SABERES	SUBBLOQUES	1º BACHILLERATO SABERES
A. FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS	A.1. Historia de la geometría	A.1.1.1. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
		A.1.1.2. Desarrollo histórico del dibujo técnico.

		A.1.1.3. Campos de acción y aplicaciones: dibujo urbanístico, arquitectónico, mecánico, industrial, eléctrico y electrónico, geológico, etc.
		A.2.1.1. Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

	A.2. Trazados en el plano.	A.2.1.2. Concepto de lugar geométrico (mediatriz, bisectriz, arco capaz).
		A.2.1.3. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
	A.3. Relaciones geométricas	A.3.1.1. Proporcionalidad. Teorema de Thales
		A.3.1.2. Equivalencia.
		A.3.1.3. Semejanza.
	A.4. Construcciones de formas poligonales	A.4.1.1. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares cóncavos (estrellados) y convexos.
	A.5. Tangencias. Potencia e inversión.	

		A.4.1.2. Triángulos y cuadriláteros. Propiedades, puntos notables y métodos de construcción directos.
		A.5.1.1. Curvas técnicas: óvalo, ovoide, espirales.
		A.5.1.2. Tangencias básicas y enlaces.

A.6. Transformaciones geométricas.			A.6.1.1. Simetría axial y radial.
A.7. Curvas cónicas.			

			A.6.1.2. Homotecia-escalas.
			A.7.1.1. Definición, propiedades y elementos constructivos.
			A.7.1.2. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Métodos de construcción básicos.

	B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.	B.1.1.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.
		B.1.1.2. Sistemas de representación. Fundamentos.
	B.2. Sistema diédrico.	B.2.1.1. Representación de punto, recta y plano. Determinación del plano.
		B.2.1.2. Traza de rectas y planos con planos de proyección.

B. GEOMETRÍA PROYECTIVA		B.2.1.3. Relaciones de pertenencia a recta y a plano.
		B.2.1.4. Relaciones de paralelismo y perpendicularidad. Intersecciones.
		B.2.1.5. Obtención de distancias en verdadera magnitud.
		B.2.1.6 Figuras contenidas en planos.
	B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.	B.3.1.1. Sistema axonométrico. Proyecciones cilíndrica ortogonal y cilíndrica oblicua.
		B.3.1.2 Perspectiva axonométrica isométrica. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
		B.3.1.3 Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos básicos.
		B.3.1.4 Perspectiva caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.

		B.3.1.5 Perspectiva caballera. Proyección cilíndrica oblicua. Representación de figuras y sólidos básicos.
	B.4. Sistema de planos acotados.	B.4.1.1. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.
		B.4.1.2. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
	B.5. Sistema cónico.	B.5.1.1. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema.
		B.5.1.2. Perspectiva cónica frontal y oblicua. Representación de sólidos sencillos a partir de sus vistas.
C. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS	C.1. Escalas, normalización y acotación.	C.1.1.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
		C.1.1.2. Concepto de normalización. Las

		normas fundamentales: UNE e ISO.
		C.1.1.3. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
		C.1.1.4. Normas básicas: elección de vistas necesarias. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.
		C.1.1.5. Acotación. Elementos y conceptos básicos.
	C.2 Formatos y planos técnicos.	C.2.1.1. Formatos. Doblado de planos.
D. SISTEMAS CAD	D.1. Sistemas CAD. Representaciones 2D.	D.1.1.1. Aplicaciones vectoriales 2D.
	D.2. Sistemas CAD. Representaciones 3D.	D.2.1.1. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.

1.3. METODOLOGÍA Y TEMPORALIZACIÓN

Los contenidos de la asignatura se impartirán durante los meses del curso siguiendo la organización de ellos por bloques, teniendo en cuenta que serán cuatro horas lectivas semanales.

Las clases se apoyarán tanto en explicaciones teóricas teniendo presente el libro de texto digital (en la pizarra digital) u otros manual o apuntes recomendados por el profesor y que se subirán a classroom, así como Láminas Prácticas y explicaciones audiovisuales aportadas.

1.4. EVALUACIÓN: CARACTERÍSTICAS Y HERRAMIENTAS. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación del aprendizaje del alumnado será continua y al término del curso las herramientas o instrumentos de evaluación nos darán el nivel o grado de adquisición de las competencias correspondientes y si ha logrado los objetivos.

Los criterios de calificación se basarán en la consecución de las competencias vinculadas a los saberes anteriormente descritos, teniendo en cuenta no sólo el resultado y calidad de los trabajos, sino también el trabajo realizado en clase y la utilización del material adecuado, además de la limpieza en las resoluciones.

Como instrumento de calificación y ponderación de las herramientas que se aplicarán durante los aprendizajes para la evaluación, se elaborará en un excel con los ítems a evaluar y su peso en la baremación o nota final. Los indicadores de logro de los saberes se obtendrán a partir de los siguientes instrumentos de calificación:

Práctica: esta se trabajará contextualizando el ejercicio en el mundo real, donde el alumno a través procesos inductivos resuelva la tarea aplicando los saberes aprendidos en el aula. El instrumento para su calificación será una rúbrica y diario de clase. El cuaderno de observación aportará información a la profesora del seguimiento y aprendizaje del alumno a tiempo real para detectar posibles dificultades de este en la adquisición de las competencias.

Teoría: esta se evaluará con exámenes aplicando los criterios de evaluación de cada competencia. La adquisición de los saberes asociados a las competencias específicas se evaluarán a través de pruebas prácticas-objetivas.

En la hoja de excel, aparece la ponderación de las prácticas y de las pruebas teóricas:

Pruebas teóricas: 1er y 2º Parcial 25% cada una. Examen Final 50%

Ponderación Total: 20% (las prácticas) más el 80% en las pruebas teóricas.

=C3*(25%)+D3*(25%)+E3*(50%)																		
C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	
Parcial 1	Parcial 2	Final	Prácticas		M. Examen	TOTAL		Parcial 1	Final	Prácticas		M.Examen	TOTAL		Parcial 1	Final	Prácticas	
3,6	4,65	4	8		4,0625	4,85		6,25	2,25	7		3,45	4,16		6,4	5,65	5	
7,5	10	7,75	10		8,25	8,6		9,5	6	9		7,05	7,44		9,9	9,05	10	
3,3	7,5	5	9,5		5,2	6,06		3,5	4,25	8		4,025	4,82		4,2	6	7	
6,9	6,4	9,25	9		7,95	8,16		5,75	5,75	9		5,75	6,4		9,6	5,85	10	
7	5	6,6	9		6,3	6,84		3,25	2,5	8		2,725	3,78		6,45	3,5	6,75	
4,7	5,25	4,75	7		4,8625	5,29		1,4	0	2		0,42	0,736		2,85	8	5,6	
4,5	9,25	5	10		5,9375	6,75		5,5	5,25	9		5,325	6,06		8,5	9,8	9,6	
7,5	10	8,75	10		8,75	9		8,75	10	8		9,625	9,3		7,5	10	9,6	
9,4	10	9,75	10		9,725	9,78		9,5	8,5	10		8,8	9,04		9,75	10	9,4	
6,1	0,75	1	5		2,2125	2,77		2,35	3,5	8		3,155	4,124		6,9	9,7	5,6	
4,5	4	5,25	8		4,75	5,4		5,25	4,75	8		4,9	5,52		5	3	4,6	
5	1,25		3		1,5625	1,85		0	0	0		0	0		0	0	0	
10	8,5	10	9,5		9,625	9,6		7,25	7,25	9		7,25	7,6		8,65	8	9,1	
6,4	1,5	2,5	9		3,225	4,38		4,5	4	7		4,15	4,72		6,85	10	6,25	

Es indispensable recoger apuntes diarios en clase a los que se sumarán las láminas fotocopiadas y los ejercicios resueltos en limpio en clase.

Se realizarán parciales para ir asumiendo los contenidos de forma progresiva y se evaluará el nivel de consecución de los contenidos teoría a partir de un examen.

El profesor que imparta la materia podrá modificar dichos porcentajes dependiendo del carácter de las láminas, ejercicios prácticos o exámenes, siempre y cuando se informe debidamente al alumnado de ello, y teniendo en cuenta que, aun estando en Bachillerato, el trabajo de casa es tan importante como el trabajo que se realice en clase.

1.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Primero de Bachillerato

El currículo de Bachillerato establece en el Decreto DOE 109/2022, de 22 de agosto, los siguientes criterios para cada competencia específica de Dibujo Técnico I.

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

Criterio 1.2. Mostrar curiosidad por identificar los elementos geométricos que encontramos en nuestro entorno: en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, en la naturaleza, en diseños gráficos, artes decorativas, patrones textiles, etc.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas (simetrías, homotecias, escalas) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. Criterio 2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.

Criterio 2.3. Resolver gráficamente tangencias básicas y trazar curvas aplicando sus propiedades con una actitud de rigor en su ejecución.

Criterio 2.4. Mostrar curiosidad por las relaciones entre las matemáticas y el dibujo para asimilar conceptos geométricos sobre la base de su justificación matemática (lugares geométricos, proporcionalidad, paralelismo y perpendicularidad...).

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Conocer las proyecciones cilíndricas ortogonal, cilíndrica oblicua y cónica y los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación.

Criterio 3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos (punto, recta, plano, figuras poligonales) en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.

Criterio 3.3. Definir elementos y figuras planas y volumétricas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.

Criterio 3.4. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.

Criterio 3.5. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica frontal y oblicua. Criterio 3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas, aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, y valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.

Criterio 4.2. Elaborar la documentación gráfica adecuada a la representación de objetos, empleando croquis y planos conforme a norma.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando sus herramientas y las técnicas asociadas.

Criterio 5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

2. PROGRAMACIÓN SEGUNDO DE BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO-II

INTRODUCCIÓN:

En el curso de 2º Bach es donde el alumnado debe ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina, desarrollando los saberes básicos vistos en el en el primer curso de Bachillerato de forma más profunda ahora. El alumnado debe asentar los saberes vistos el pasado curso de forma más experimental, contextualizando y dando sentido a lo que aprende en el aula y fuera de ella. En este camino se diseñarán las situaciones de aprendizaje. No obstante, al final de este curso de 2025/2026 los alumnos que deseen continuar su formación con estudios superiores en alguna titulación de Grado, se enfrentará a la prueba de la nueva PAU cuyo diseño y estructura difiere al del curso pasado.

Por tanto, durante este curso y teniendo en cuenta los intereses del alumnado, se prepararán los saberes y contenidos de la materia encaminando la metodología para afrontar con éxito este reto.

2.1. OBJETIVOS GENERALES

Los objetivos generales para el área de Dibujo Técnico II son los mismos que para Dibujo Técnico I, cambiando la profundización, por lo que hablaremos de:

- Utilizar con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico y su terminología específica.
- Valorar el correcto acabado del dibujo, así como las mejoras que puedan introducir las diversas técnicas gráficas en la representación, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.
- Apreciar la universalidad del dibujo técnico en la transmisión y comprensión de las informaciones, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.
- Conocer y comprender los fundamentos del dibujo técnico para adaptarlo a la lectura e interpretación de los diseños, planos y productos artísticos, y a la representación de formas ateniéndose a las diversas normas, y para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el campo de la técnica y del arte, tanto en el plano como en el espacio.
- Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el espacio.
- Valorar la normalización como el convencionalismo idóneo para simplificar, no solo en la producción, sino también en la comunicación, dándoles a éstas un carácter universal, comprendiendo y representando formas, ateniéndose a las normas UNE e ISO.
- Potenciar el trazado de croquis y perspectivas a mano alzada para alcanzar la destreza y rapidez imprescindibles en la expresión gráfica.
- Planificar, reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
- Fomentar el método y el razonamiento en el dibujo como medio de transmisión de ideas científico técnicas y aplicarlas a la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.
- Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de los planos técnicos.

2.2. SABERES BÁSICOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

BLOQUES DE SABERES	SUBBLOQUES	2º BACHILLERATO SABERES
A. FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS.	A.1. Desarrollo histórico del dibujo técnico.	1. La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances del desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
	A.2. Construcción de formas poligonales.	1. Triángulos y cuadriláteros. Métodos de construcción indirectos.
	A.3. Tangencias. Potencia e inversión.	1. Potencia de un punto respecto a una circunferencia.
		2. Eje radical y centro radical.
		3. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión.
	A.4. Transformaciones geométricas.	1. Transformaciones geométricas: homología y afinidad.
		2. Homología y afinidad aplicados a la resolución de problemas en los sistemas de representación.
	A. 5. Curvas cónicas	1. Curvas cónicas: métodos de construcción avanzados.
		2. Rectas tangentes a curvas cónicas.
		3. Trazado con y sin herramientas digitales.

B. GEOMETRÍA PROYECTIVA.	B.1. Fundamentos de la geometría proyectiva.	1. Sistemas de representación. Ampliación.
	B.2. Sistema diédrico.	1. Abatimientos y verdaderas magnitudes.
		2. Giros y cambios de plano. Aplicaciones.
		3. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides rectos y oblicuos.
		4. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección.
		5. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos.
		6. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.
	B.3. Sistema axonométrico y de perspectiva caballera.	1. Perspectiva isométrica. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.
		2. Perspectiva caballera. Representación de figuras y sólidos complejos. Reducción gráfica, escalas, curvas.
	B.4. Sistema de planos acotados.	1. Resolución de problemas de cubiertas sencillas.
		2. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.
	B.5. Sistema cónico.	1. Representación de sólidos y espacios arquitectónicos y urbanísticos a partir de sus vistas.
		1. Croquis y planos de taller.

		2. Perspectivas normalizadas.
C. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS.	C.1. Escalas, normalización y acotación.	3. Cortes, secciones y roturas.
		4. Acotación. Profundización.
	C.2. Formatos y planos técnicos.	1. Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.
		2. Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de proyectos ingenieriles o arquitectónicos sencillos.
		3. Diseño, ecología y sostenibilidad.
D. SISTEMAS CAD	D.1. Sistemas CAD. Representaciones 2D.	1. Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.
	D.1. Sistemas CAD. Representaciones 3D.	1. Fundamentos de diseño de piezas 3D
		2. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

2.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Analizar la evolución de las formas geométricas en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.

Criterio 1.2. Identificar, comprender y reproducir los elementos geométricos que se encuentran en nuestro entorno tanto en construcciones ingenieriles y arquitectónicas, como en la naturaleza, en diseños gráficos e industriales.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.

Criterio 2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.

Criterio 2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción a la vez que mostrando interés por la precisión.

Criterio 2.4. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones (simetrías, homotecias, giros, homología y afinidad) aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

Criterio 2.5. Conocer las relaciones entre las matemáticas y el dibujo. Aprender los razonamientos y demostraciones matemáticas como elementos necesarios, enriquecedores y facilitadores de su aprendizaje.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Conocer los fundamentos que definen y diferencian los distintos sistemas de representación apreciando la idoneidad de cada uno de ellos según el carácter de la representación gráfica que se busca.

Criterio 3.2. Resolver en sistema diédrico problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre la utilidad de los métodos utilizados y los resultados obtenidos.

Criterio 3.3. Representar, aplicando los fundamentos del sistema diédrico, cuerpos geométricos y de revolución, incluyendo sus desarrollos.

Criterio 3.4. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectiva axonométrica y cónica.

Criterio 3.5. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.

Criterio 3.6. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Elaborar la documentación gráfica adecuada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis, vistas diédricas acotadas y planos conforme a norma.

Criterio 4.2. Trabajar en equipo en la elaboración coordinada de toda la documentación gráfica relativa a un proyecto, incluyendo una fase última de identificación y subsanación de errores entre las partes.

Competencia específica 5.

Criterio 5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD, valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.

Criterio 5.2. Recrear virtualmente figuras planas y piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos individuales y en grupo.

Criterio 5.3. Incorporar la experimentación en el uso de las herramientas digitales como estrategia óptima para apreciar la agilidad, eficiencia y multiplicidad de opciones que estas herramientas proporcionan.

Criterio 5.4. Debatir y argumentar en torno al enriquecimiento que las herramientas digitales aportan frente a los medios tradicionales, tanto en lo que respecta al aprendizaje de esta materia como a su aplicación en un entorno empresarial y laboral.

ANEXO I

Para completar la formación de nuestro alumnado al término de la etapa de la ESO y Bachillerato y atendiendo a las competencias generales y específicas de las áreas de E. plástica, expresión artística y Dibujo técnico que establece la LOMLOE, la oralidad será evaluada atendiendo a los abajo descritos criterios de evaluación e indicadores de logro de estos. Se establecen 4 niveles de adquisición y una puntuación para cada uno.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA ORALIDAD EN LAS EXPOSICIONES O PRESENTACIONES	PONDERACIÓN: 20% DE LA NOTA FINAL
--	--

	EXCELENTE/Destaca 4	ADECUADO/Bien 3	ACEPTABLE/Medio. 2	MEJORABLE/Insuficiente 1
CONTENIDO 25%	Ha seleccionado muy bien las ideas: demuestra dominar los contenidos, muy bien estructurados y secuenciados.	Ha seleccionado bien las ideas y las ha ordenado bien.	No ha seleccionado bien la información o no la ha estructurado bien. Faltan ideas en los contenidos.	No ha seleccionado bien la información ni la ha estructurado u organizado
LENGUAJE Y LENGUAJE GESTUAL 25%	Ha usado vocabulario correcto, claro y velocidad correcta. Los gestos apoyan las palabras y mira a sus compañeros manteniendo una postura adecuada.	El vocabulario era adecuado y bien articulado. Ha utilizado algunos gestos y postura corporal adecuada.	El lenguaje usado no era bueno y vocabulario inadecuado. No mantiene la mirada y no apoya el mensaje con gestos.	Vocabulario impreciso e inadecuado. No cuida la articulación. No mantiene la mirada y usa gestos adecuados.
RECURSOS DE APOYO 25%	Usa variados y sirven para ilustrar las ideas expuestas.	Ha usado algunos recursos para ilustrar las ideas.	Los recursos usados no facilitan la comprensión de lo expuesto.	No ha usado ningún recurso de apoyo.
INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO 25%	Ha interactuado haciendo preguntas o respondiendo a estas. Ha despertado interés en el público y creado expectación.	Ha interactuado bien, ha hecho preguntas y despertado interés en el tema expuesto.	No ha interactuado con el público lo suficiente. No ha conectado ni despertado su interés.	No ha interaccionado con el público o lo ha hecho muy poco.

Criterios para la calificación de las pruebas objetivas

• Bloque 1. Geometría Plana y Dibujo técnico

Resolución de problemas geométricos:

Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.

Construcción de figuras planas equivalentes.

Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones.

Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.

Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.

Trazado de curvas cónicas y técnicas:

Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.

Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes. Aplicaciones.

Transformaciones geométricas:

Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.

Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.

Resolver problemas de geometría basados en la proporcionalidad, relación áurea, equivalencias además de arcos y ángulos en circunferencia. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz y también por potencia atendiendo a los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.

Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.

Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.

Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.

Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.

Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.

Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.

Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes y asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.

Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricas, describiendo sus aplicaciones.

Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.

Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.

• **Bloque 2. Sistemas de representación**

Sistema diédrico:

Resolución de problemas complejos de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad, distancias y ángulos. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas por varios procedimientos.

Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos.

Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.

Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones.

Aplicaciones. Construcción de figuras planas.

Afinidad entre proyecciones, entre sección abatida y proyección sobre el mismo plano y otras aplicaciones.

Problema inverso al abatimiento, giro y cambio de plano. Aplicaciones.

Cuerpos geométricos en sistema diédrico:

Representación de poliedros regulares. Posiciones

singulares. Determinación de sus secciones principales.

Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.

Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.

Sistemas axonométricos:

Posición del triedro fundamental.

Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías.

Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras planas.

Representación simplificada de la circunferencia.

Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.

Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.

Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.

Dibujar axonometrías de piezas y de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción gráficamente y determinando las secciones planas principales.

Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.

Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.

Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.

Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.

Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.

Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de reducción.

Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.

Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.

• **Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos**

Elaboración de bocetos, croquis y planos.

El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual. El proyecto: tipos y elementos.

Planificación de proyectos.

Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas.

Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.

Elaboración de dibujos acotados.

Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.

Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.

Presentación de proyectos.

Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo a la escala adecuada.

Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.

Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques.

Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.

Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.

Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios de forma para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.

Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.

Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.

Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.

Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.

Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.

Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

2.4. METODOLOGÍA, TEMPORALIZACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los contenidos de la asignatura se impartirán durante los meses del curso siguiendo la organización de ellos por bloques, teniendo en cuenta que serán cuatro horas lectivas semanales.

Las clases se apoyarán tanto en explicaciones teóricas, el alumnado cogerá apuntes diariamente de las explicaciones, teniendo presente según el tema, fotocopias del libro de texto – manual recomendado, así como Láminas Prácticas y explicaciones audiovisuales aportadas por parte del profesor y subidas a la herramienta digital classroom.

Se proponen además instrumentos para evaluar las producciones y productos finales tanto individuales como colaborativos: memorias de proyecto, planos y despieces, rúbricas, pruebas objetivas, proyectos gráficos sujetos a plazos de tiempo, etc.

Asimismo, será un elemento valioso la coevaluación de otros docentes que hayan podido intervenir en el diseño y puesta en práctica de algunas de las situaciones de aprendizaje coordinadas entre varias materias.

2.5. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

La evaluación constituye un elemento básico para la orientación de las decisiones curriculares. Permite definir adecuadamente los problemas educativos, emprender actividades de investigación didáctica y, en definitiva, regular el proceso de concreción del currículo de cada comunidad educativa. Los criterios de calificación, por su parte, se basarán en la consecución de los objetivos, teniendo en cuenta no sólo el resultado y calidad de los trabajos, sino también el trabajo realizado en clase y la utilización del material adecuado, además de la limpieza en las resoluciones.

Trabajos prácticos (resolución de láminas y proyectos gráficos en el aula) con apuntes: 20% de la nota final.

Exámenes objetivos – prácticos: 80% de la nota final.

Las pruebas objetivas se subdividen a su vez en parciales y finales.

El desglose de la baremación será en relación al número de parciales que se hagan antes del final, siendo este último el que tenga mayor peso sobre la nota final.

Solo habrá un examen global al término del curso donde el alumno tenga la oportunidad de adquirir alguna competencia no conseguida en las evaluaciones intermedias de los diferentes bloques de saberes..

Se trabajará en un excel dichos baremos para obtener la nota final. Todas las competencias tendrán el mismo peso en la calificación final por tanto tendrán que adquirirse todas con un mínimo para superar la materia.

Es indispensable presentar un justificante de ausencia en caso de no presentarse a las pruebas objetivas programadas durante el curso a las que son obligatorias la asistencia.

El profesor que imparta la materia podrá modificar dichos porcentajes dependiendo del carácter de las láminas, ejercicios prácticos o exámenes, siempre y cuando se informe debidamente al alumnado de ello y teniendo en cuenta que, aun estando en Bachillerato, el trabajo de casa es tan importante como el trabajo que se realice en clase.

3.4. METODOLOGÍA, TEMPORALIZACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los contenidos de la asignatura se impartirán durante los meses del curso siguiendo la organización de ellos por bloques, teniendo en cuenta que serán cuatro horas lectivas semanales.

Las clases se apoyarán tanto en explicaciones teóricas, el alumnado cogerá apuntes diariamente de las explicaciones ya que no existe libro de texto, teniendo presente según el tema, fotocopias del libro de texto – manual recomendado, así como Prácticas y explicaciones audiovisuales aportadas por parte del profesor y subidas a la herramienta digital classroom u otra propia del profesor que imparte la materia..

Se proponen además instrumentos para evaluar las producciones y productos finales tanto individuales como colaborativos: memorias de proyecto, guías de observación, rúbricas (también para evaluar la oralidad, cuaderno del profesor, pruebas teóricas- objetivas, etc.

Asimismo, será un elemento valioso la coevaluación de otros docentes que hayan podido intervenir en el diseño y puesta en práctica de algunas de las situaciones de aprendizaje coordinadas entre varias materias.

3.5. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

La evaluación constituye un elemento básico para la orientación de las decisiones curriculares. Permite definir adecuadamente los problemas educativos, emprender actividades de investigación didáctica y, en definitiva, regular el proceso de concreción del currículo de cada comunidad educativa.

Los criterios de calificación, por su parte, mostrarán el grado de consecución de las competencias específicas, teniendo en cuenta no sólo el resultado y calidad de los trabajos escritos, sino también la capacidad creativa y expresiva que demuestre en clase. También el uso adecuado de la expresión tanto oral como escrita en la defensa y exposición de las ideas por parte del alumno.

Trabajos prácticos: 40% de la nota final.

Exámenes teóricos – objetivos: 60% de la nota final.

Las pruebas escritas podrán subdividirse a su vez en parciales y finales.

El desglose de la baremación será en relación al número de exámenes teóricos.

Todas las competencias tendrán el mismo peso en la calificación final por tanto tendrán que adquirirse todas con un mínimo exigible para superar la materia.

Es indispensable presentar un justificante de ausencia en caso de no presentarse a las pruebas objetivas programadas durante el curso a las que son obligatorias la asistencia.

El profesor que imparta la materia podrá modificar dichos porcentajes dependiendo del carácter de las pruebas (exposiciones orales o ejercicios prácticos), exámenes, siempre y cuando se informe debidamente al alumnado de ello y teniendo en cuenta que, aun estando en Bachillerato, el estudio en casa es tan importante como el trabajo que se realice en clase.

13. PLAN DE RECUPERACIÓN PARA ALUMNOS CON LA MATERIA DE EPVYA PENDIENTE

Los alumnos con la asignatura de EPVYA pendiente en cursos anteriores deberán presentar los cuadernos de láminas y/o ejercicios que se les entregarán en la primera y segunda evaluación sobre los contenidos de los respectivos cursos con la materia pendiente. La correcta realización de dichos ejercicios y la entrega en el plazo establecido supondrá el aprobado de la asignatura.

En algún caso excepcional podría plantearse un examen práctico y/u oral para la superación de las competencias exigibles en la programación a aquellos alumnos que, por circunstancias de limitaciones físicas, socio-familiares u otras, no puedan realizar de forma autónoma las actividades o láminas requeridas para recuperar la materia.

14. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA INTEGRAR LAS TICS EN CLASE

Para conseguir los objetivos educativos que nos hemos marcado, es preciso desarrollar valores y actitudes, transmitir contenidos y cultivar destrezas, y las TICS pueden cooperar en estas tres direcciones, convirtiéndose en un excelente aliado y poderosa herramienta en la docencia diaria.

La digitalización de la imagen en la práctica de las actividades y trabajos, hace posible incrementar la motivación y el nivel de algunas actividades, aspecto que es esencial en las enseñanzas básicas. También será herramienta imprescindible en otros proyectos del currículo.

El uso de las TICS debe integrarse como procedimiento que permite un nuevo tratamiento de la información (análisis de datos y búsqueda de información, uso de aplicaciones en el aula, manipulación de la imagen...).

Para los docentes de Educación Plástica Visual y Audiovisual y Expresión Artística es una Herramienta complementaria en el desarrollo de las actividades, nunca sustitutiva del trabajo manual sobre el papel.

El aula de Dibujo, este curso 2025-26, está dotado de un ordenador individual, pero en el caso de que se requiera para alguna actividad se podría solicitar las aulas de Infolab I y II del instituto, el uso del teléfono móvil u otro dispositivo electrónico en el aula, tras solicitar los permisos a los padres/madres y tutores legales de los alumnos previamente y sin que esto suponga discriminación alguna en el grupo.

El alumno depende todavía excesivamente de la figura del profesor y tienen dificultades para realizar aprendizajes individuales.

NOTA: Tendrán otros medios tecnológicos como las cámaras de fotografía, vídeo, proyectores de transparencias... aplicaciones para editar imágenes a un nivel básico que también utilizaremos en nuestras clases.

La Zarza a 6 de octubre del 2025

Rocío Gallardo Carrillo

profesora de EPVYA y Dibujo Técnico del IES Tierrablanca