

ÍNDICE

<i>I. INTRODUCCIÓN</i>	3
1.1. Adecuación al marco normativo	3
1.2. Contextualización	3
1.3. Organización del departamento	3
<i>II. COMPETENCIAS CLAVE</i>	4
<i>III. (DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE. PUNTO DE PARTIDA PARA 1ºESO/ BACHILLERATO)</i>	6
COMPETENCIAS	6
DESCRIPTORES	8
PUNTO DE PARTIDA PARA 1ºESO / 1ºBACHILLERATO	8
<i>IV. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</i>	15
4.1. Competencias específicas en ESO (cursos impares)	15
4.2. Objetivos del área en ESO (cursos pares)	19
4.3. Competencias específicas en 1o Bachillerato	20
4.4. Objetivos del área en segundo de Bachillerato	22
<i>V. CONTENIDOS / SABERES BÁSICOS</i>	23
5.1 Consideraciones generales sobre los contenidos/saberes de las materias	23
5.2. Tratamiento de otros contenidos transversales	23
<i>VI. METODOLOGÍA</i>	24
6.1. Consideraciones generales y estrategias metodológicas en el área/materias	24
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO y 4º ESO	24
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO	25
DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO	25
DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO	25
6.2. Fomento de la lectura	26
6.3. Materiales y recursos	26
<i>VII. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</i>	27
7.1. Consideraciones generales sobre la atención a la diversidad en el área	28
7.2. Atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo	28
7.3. Planes específicos personalizados para el alumnado repetidor.	29
7.4. Posibles adaptaciones grupales	29
<i>VIII. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES</i>	30
<i>IX. MAPA CURRICULAR</i>	31
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO	31
OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA	31

RELACIÓN TEMPORALIZADA DE UNIDADES	32
CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	32
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO	32
OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA	32
RELACIÓN TEMPORALIZADA DE UNIDADES, SABERES, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS.	33
SECUENCIACIÓN TEMPORAL	34
CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	35
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO	39
OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA	39
RELACIÓN TEMPORALIZADA DE UNIDADES	40
CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	40
DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO	41
OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA	41
RELACIÓN TEMPORALIZADA DE UNIDADES, SABERES, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS	42
SECUENCIACIÓN TEMPORAL	43
CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A LAS COMPETNCIAS ESPECÍFICAS	43
DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO	46
OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA	46
REALCIÓN TEMPORALIZADA DE UNIDADES	46
CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	47
<i>X. ESPECIFICACIONES PARA LAS MATERIAS BILINGÜES</i>	51
<i>XI. EVALUACIÓN</i>	52
11.1.- Consideraciones generales sobre la evaluación en el área	52
11.2.- Criterios de calificación de las materias en la ESO	52
11.3.- Procedimientos de recuperación de la materia pendiente en la ESO	61
11.4.- Rúbricas por materias	61
11.5.- Criterios de calificación de las materias en Bachillerato	61
11.6.- Procedimientos de recuperación de la materia pendiente en Bachillerato.	63
11.7.- Rúbricas por materias	63
11.8.- Evaluación de la práctica docente.	63
<i>XII. (SITUACIONES DE APRENDIZAJE)</i>	64
ORIENTACIONES PARA SU DISEÑO	64
EDUCACIÓN, PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO	64
DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO	65
DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO	67
<i>XIII. ACTA DE APROBACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN</i>	71

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Adecuación al marco normativo

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE).
- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE).
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía (LEA).
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la ESO y del Bachillerato (RD-1105).
- Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional.
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria. (D-327).
- Decreto 182/2020, de 10 de noviembre, por el que se modifica el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 183/2020, de 10 de noviembre, por el que se modifica el Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, y el Decreto 301/2009, de 14 de julio, por el que se regula el calendario y la jornada escolar en los centros docentes, a excepción de los universitarios.

- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía (D-111).
- Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en Andalucía (D-110).
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.
- Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado. (O-14-VII-2016)

	CURRICULUM	EVALUACIÓN PROMOCIÓN TITULACIÓN	ORGANIZACIÓN
1º ESO	- RD 217/2022 - Instrucción conjunta 1/2022	- RD 217/2022 - Instrucción conjunta 1/2022	- Instrucción conjunta 1/2022 - Orden de 15 de enero de 2021
2º ESO	- D182/2020 que modifica el D111/2016 - Orden de 15 de enero de 2021	- RD 217/2022 - RD 984/2021 - Instrucción conjunta 1/2022	- D182/2020 que modifica el D111/2016 - Orden de 15 de enero de 2021
3º ESO	- RD 217/2022 - Instrucción conjunta 1/2022	- RD 217/2022 - Instrucción conjunta 1/2022	- Instrucción conjunta 1/2022 - Orden de 15 de enero de 2021
4º ESO	- D182/2020 que modifica el D111/2016 - Orden de 15 de enero de 2021	- RD 217/2022 - RD 984/2021 - Instrucción conjunta 1/2022	- D182/2020 que modifica el D111/2016 - Orden de 15 de enero de 2021
1º BACH	- RD 243/2022 - Instrucción 13/2022	- RD 243/2022 - Instrucción 13/2022	- Instrucción 13/2022 de - Orden de 15 de enero de 2021
2º BACH	- D183/2020 que modifica el D110/2016 - Orden de 15 de enero de 2021	- RD 243/2022 - RD 984/2021 - Instrucción conjunta 1/2022	- D183/2020 que modifica el D110/2016 - Orden de 15 de enero de 2021

- Instrucción conjunta 1/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa y de la Dirección General de Formación Profesional, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan Educación Secundaria Obligatoria para el curso 2022/2023.
- Instrucción 13/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan Bachillerato para el curso 2022/2023
- Instrucciones de 8 de marzo de 2017, de la Dirección General de Participación y Equidad, por las que se actualiza el protocolo de detección, identificación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo y organización de la respuesta educativa.

1.2. Contextualización

El Plan de Centro del IES Cavaleri está integrado por tres documentos, en el que se concreta el modelo de funcionamiento del Instituto. Estos documentos son:

- Proyecto Educativo. Constituye las señas de identidad del instituto y expresa la educación que desea y va a desarrollar en unas condiciones concretas, por lo que contempla los valores, los objetivos y las prioridades de actuación, no limitándose sólo a los aspectos curriculares, sino también a aquellos otros que, desde un punto de vista cultural, hacen del centro un elemento dinamizador de la zona donde está ubicado.
- Proyecto de Gestión. Este documento recoge la ordenación y utilización de los recursos del centro, tanto materiales como humanos.
- Reglamento de Organización y Funcionamiento (ROF). Documento que recoge las normas organizativas y funcionales que facilitan la consecución del clima adecuado para alcanzar los objetivos que el Centro se ha propuesto y permiten mantener un ambiente de respeto, confianza y colaboración entre todos los sectores de la comunidad educativa.

El Plan de Centro ha sido elaborado por el Equipo Directivo y aprobado por el Consejo Escolar, sin perjuicio de las competencias atribuidas al Claustro de Profesorado. En su elaboración el Equipo Directivo ha requerido la colaboración e implicación del Equipo Técnico de Coordinación Pedagógica, de otros órganos de coordinación docente y de las aportaciones realizadas por los miembros de la Comunidad Educativa.

El Plan de Centro tiene carácter plurianual, obliga a todo el personal del instituto y vincula a la Comunidad Educativa del mismo. Se podrá actualizar o modificar, en su caso, tras los procesos de autoevaluación o a propuesta del director o directora en función de su Proyecto de Dirección.

El Instituto, dado el carácter plurianual del Plan de Centro, elaborará al principio de cada curso una Programación General Anual en la que se recogerán los aspectos

relativos a la organización y funcionamiento del centro, incluidos los proyectos, el currículo, las normas, y todos los planes de actuación acordados y aprobados.

CARACTERÍSTICAS DE LA ASIGNATURA:

Educación plástica, visual y audiovisual.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía en 2º y 3º, y de libre configuración autonómica en 4º.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural.

El lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de desarrollo: el saber ver y percibir para comprender, y el saber hacer para expresarse con la finalidad de comunicarse creativamente. También se orienta a profundizar en el autoconocimiento y en el conocimiento de la realidad para así transformarse y transformar la realidad más humanamente, convirtiendo a la propia persona en eje central de la misma.

Andalucía es una comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, puesto en valor como motor económico de numerosas comarcas y generador de recursos y bienestar para la población. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia. El patrimonio cultural y artístico andaluz cuenta con numerosos referentes universales, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez, las referencias arquitectónicas y su legado estético y ornamental, ejemplificado en construcciones como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc.

La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejado en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto

con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

Dibujo Técnico.

Dibujo Técnico es una materia de opción del bloque de asignaturas troncales de primero y segundo curso, para la modalidad de Ciencias de Bachillerato.

El Dibujo Técnico es un medio de expresión indispensable para el desarrollo del proceso de diseño y fabricación de productos con el que el alumnado irá adquiriendo recursos comunicativos que le permitirán transmitir ideas, proyectos y soluciones gráficas a problemas sociales, siendo empleado como lenguaje universal codificado 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, definiendo de una manera exacta lo que se desea producir. La visión espacial se desarrolla a través del estudio de los sistemas de representación y la capacidad de abstracción facilita la comprensión de los objetos tridimensionales mediante imágenes planas.

La representación gráfica de espacios o productos es abordada de manera sistemática elaborando documentos técnicos normalizados que pueden implicar proyectos de diseño gráfico, arquitectónico o industrial.

La materia se organiza en dos cursos. En el primer curso se desarrollan aspectos relacionados con la comunicación y la representación gráfica de la realidad, analizándose secuencialmente los bloques de geometría plana, geometría descriptiva, sistemas de representación y normalización. Se trata de que el alumnado adquiera una visión global de los fundamentos del dibujo técnico que le permita en el siguiente curso profundizar en sus contenidos y aplicaciones. En el segundo curso aparece un nuevo bloque de contenidos denominado «Documentación gráfica de proyectos», donde habrá que demostrar las destrezas adquiridas durante la etapa y comprender su conexión con el mundo laboral y real.

1.3. Organización del departamento

El Departamento de Educación Plástica y Visual en el curso 22/23 está compuesto por Juan Manuel Torrado, profesor de Dibujo, y Beatriz Bermúdez, profesora de Dibujo, que desempeña la función de jefa del departamento.

La fecha fijada para las reuniones semanales del departamento es: lunes de 18'00 a 19'00 horas. Se realizarán telemáticamente y en semanas alternas.

Juan Manuel Torrado imparte clases de E.P.V.A. en 3º ESO A, B, C y D. Es tutor de 3º B. Imparte también Dibujo Técnico I y II en Bachillerato.

Beatriz Bermúdez imparte E.P.V.A en 2º ESO grupos A, B, C y D y 4º ESO formado por alumnado de los grupos A, B y C.

En el curso 2º y 3º ESO se imparten dos horas semanales, en 4º ESO tres horas y cuatro horas semanales en 1º y 2º de Bachillerato.

Durante este curso las clases de EPVA de 2º, 3º y 4º ESO se desarrollarán en las aulas del departamento de Dibujo, así como 1º y 2º de Bachillerato.

II. COMPETENCIAS CLAVE

Competencia en comunicación lingüística

Como el resto de áreas, el **área artística** contribuye a favorecer los intercambios comunicativos y la adquisición de un vocabulario básico. También se produce un intercambio entre el lenguaje artístico y verbal, fundamental en cualquier proceso comunicativo.

En **Educación Plástica, Visual y Audiovisual**, la competencia lingüística se desarrolla, sobre todo en actividades teóricas. Cualquier actividad práctica propuesta lleva una actividad teórica inicial, en la que se trabajan la lectura comprensiva, y la escritura.

Competencia plurilingüe

Desde el área artística se fomentará que el alumno/a identifique, comprenda, exprese, cree e interprete conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral y escrita relacionados con nuestras materias y de acuerdo con sus necesidades.

Destacar que este curso las materias de Educación Plástica en 3º de ESO están incluidas en el programa de bilingüismo del centro.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

La **Educación Plástica, Visual y Audiovisual** contribuye a la adquisición de esta **competencia** mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

Competencia digital

La plástica contribuye al desarrollo del tratamiento de la información. El uso de los recursos tecnológicos posibilita el conocimiento del hardware y el software de tratamiento de imagen y audio. Favorece el aprovechamiento del proceso de autoaprendizaje. El uso de recursos tecnológicos específicos supone también una herramienta potente para la producción de creaciones visuales a la vez que colabora en la mejora de la competencia digital.

En **Educación Plástica Visual y Audiovisual**, siempre, en cada actividad y a lo largo de todo el curso se trabaja la competencia TIC, pues todas las actividades se explican en el site de la materia, y cada alumno-a tiene la obligación de trabajar el portfolio personal de la siguiente forma: en cada actividad, se sube al portfolio la imagen o el resultado final y se responden dos preguntas, ¿qué he trabajado? ¿qué he aprendido?, para reforzar conocimientos, desarrollar la reflexión, autoevaluación y ser conscientes del aprendizaje adquirido.

Competencia personal, social y de aprender a aprender

La representación plástica y la interpretación colectiva favorecen el trabajo cooperativo en equipo y la adquisición de habilidades sociales.

En Educación Plástica, Visual y Audiovisual se realizan actividades cooperativas, que fomentan el desarrollo de la competencia social.

Competencia ciudadana

La representación plástica y la interpretación colectiva favorecen la expresión de ideas propias y la idea de respeto hacia lo que crean los demás con una actitud solidaria y responsable.

El correcto comportamiento de los alumnos-as en el aula o el cuidado del material están contemplados en los criterios de calificación.

Competencia emprendedora

La interpretación y la composición plástica requieren de una planificación previa y toma de decisiones. La perseverancia, la responsabilidad y la autoestima son factores clave en las **artes** y también en la autonomía e iniciativa personal.

En **Educación Plástica, Visual y Audiovisual** se fomenta la iniciativa personal, se aceptan propuestas de actividades por parte del alumnado, se fomenta el desarrollo de las actividades de forma autónoma, a veces en tiempo, o en forma, con distinto software.

Todas las actividades propuestas requieren en mayor o menor medida el desarrollo de la autonomía del alumno, traer el material al aula, desarrollar el trabajo en cuestión, subirlo al porfolio, etc.

Competencia en conciencia y expresiones culturales

Las asignaturas de plástica y música fomentan la capacidad de comprender, valorar y apreciar diferentes manifestaciones culturales y musicales a través de experiencias perceptivas y expresivas del conocimiento de música y arte de diferentes épocas y estilos. Potencian así actitudes respetuosas, desarrollan la creación, interpretación y composición individual y colectiva como fuente de desarrollo personal.

Esta competencia es la que, obviamente, más se trabaja en la materia de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual**, en cualquier actividad propuesta en dicha materia.

III. (DESCRPTORES OPERATIVOS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE. PUNTO DE PARTIDA PARA 1ºESO/ BACHILLERATO)

COMPETENCIAS

Las competencias clave que se recogen en el Perfil de salida son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias con los retos y desafíos del siglo XXI, con los principios y fines del sistema educativo establecidos en la LOE y con el contexto escolar, ya que la Recomendación se refiere al aprendizaje permanente que debe producirse a lo largo de toda la vida, mientras que el Perfil remite a un momento preciso y limitado del desarrollo personal, social y formativo del alumnado: la etapa de la enseñanza básica.

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

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

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

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

– **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería:** La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la

tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DESCRIPTORES

En cuanto a la dimensión aplicada de las competencias clave, se ha definido para cada una de ellas un conjunto de descriptores operativos, partiendo de los diferentes marcos europeos de referencia existentes. Los descriptores operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada área, ámbito o materia. Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el Perfil de salida y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa. Dado que las competencias se adquieren necesariamente de forma secuencial y progresiva, se incluyen también en el Perfil los descriptores operativos que orientan sobre el nivel de desempeño esperado al completar la Educación Primaria, favoreciendo y explicitando así la continuidad, la coherencia y la cohesión entre las dos etapas que componen la enseñanza obligatoria.

PUNTO DE PARTIDA PARA 1ºESO / 1ºBACHILLERATO

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	
AL COMPLETAR LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...
CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con

<p>personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.</p>	<p>actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.</p>
<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, con acompañamiento puntual, para participar activamente en contextos cotidianos y para construir conocimiento.</p>	<p>CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.</p>
<p>CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p>
<p>CCL4. Lee obras diversas adecuadas a su progreso madurativo, seleccionando aquellas que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; reconoce el patrimonio literario como fuente de disfrute y aprendizaje individual y colectivo; y moviliza su experiencia personal y lectora para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria a partir de modelos sencillos.</p>	<p>CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.</p>
<p>CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.</p>	<p>CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.</p>

COMPETENCIA PLURILINGÜE	
AL COMPLETAR LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...
CP1. Usa, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.	CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
CP2. A partir de sus experiencias, reconoce la diversidad de perfiles lingüísticos y experimenta estrategias que, de manera guiada, le permiten realizar transferencias sencillas entre distintas lenguas para comunicarse en contextos cotidianos y ampliar su repertorio lingüístico individual.	CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.
CP3. Conoce y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia.	CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA	
AL COMPLETAR LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...
STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.	STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.	STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.
STEM3. Realiza, de forma guiada, proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar en equipo un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo y resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir.	STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más	STEM4. Interpreta y transmite los elementos más

relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos...) y aprovechando de forma crítica, ética y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos.	relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.
STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.	STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

COMPETENCIA DIGITAL	
AL COMPLETAR LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...
CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.	CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.
CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.	CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.
CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.	CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.
CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.	CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.
CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y	CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y

responsable ante su uso.	supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.
--------------------------	---

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER

AL COMPLETAR LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...
CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.	CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.
CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.	CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.
CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.	CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.
CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.	CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.
CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.	CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

COMPETENCIA CIUDADANA

AL COMPLETAR LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...
CC1. Entiende los procesos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto.	CC1. Entiende los procesos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto.
CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.	CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.
CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia,	CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia,

el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.	el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.	CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

COMPETENCIA EMPRENDEDORA

AL COMPLETAR LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...
CE1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.	CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.
CE2. Identifica fortalezas y debilidades propias utilizando estrategias de autoconocimiento y se inicia en el conocimiento de elementos económicos y financieros básicos, aplicándolos a situaciones y problemas de la vida cotidiana, para detectar aquellos recursos que puedan llevar las ideas originales y valiosas a la acción.	CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.
CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.	CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

AL COMPLETAR LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...	AL COMPLETAR LA ENSEÑANZA BÁSICA, EL ALUMNO O LA ALUMNA...
CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.	CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.
CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los	CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del

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

IV. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

4.1. Competencias específicas en ESO (cursos impares)

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

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

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

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

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

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

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

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

3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

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

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

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

4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, el arco expresivo es inabarcable, y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano. Es importante que el alumnado comprenda esta multiplicidad como un

valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que debe entender su naturaleza diversa desde el acercamiento tanto a sus modos de producción y de diseño en el proceso de creación, como a los de recepción. De esta manera, puede incorporar este conocimiento en la elaboración de producciones propias. En este sentido, resulta fundamental que el alumnado aprenda a identificar y diferenciar los medios de producción y diseño de imágenes y productos culturales y artísticos, así como los distintos resultados que proporcionan, y que tome conciencia de la existencia de diversas herramientas para su manipulación, edición y postproducción. De este modo, puede identificar la intención con la que fueron creados, proceso necesario para analizar correctamente la recepción de los productos artísticos y culturales, ubicándolos en su contexto cultural y determinando sus coordenadas básicas.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

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

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

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

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

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

Se pretende que el alumnado genere producciones y manifestaciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, siguiendo las pautas que se hayan

establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico.

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

4.2. Objetivos del área en ESO (cursos pares)

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

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

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

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

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

4.3. Competencias específicas en 1º Bachillerato

Competencias específicas.

1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.

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

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

2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

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

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

3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías

para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.

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

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

4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciar al alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

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

5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.

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

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

4.4. Objetivos del área en 2º de Bachillerato

La enseñanza del Dibujo técnico en el bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.
2. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.
3. Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.
4. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar las principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
5. Planificar y 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.
6. Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.
7. Descubrir la importancia del proceso metodológico de creación y representación del dibujo técnico mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos.
8. Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.
9. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

V. CONTENIDOS / SABERES BÁSICOS

5.1 Consideraciones generales sobre los contenidos/saberes de las materias

Educación Plástica Visual y Audiovisual. ESO.

Los contenidos de **2º ESO** se distribuyen en tres bloques:

- Bloque 1: Expresión Plástica. En este bloque se experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.
- Bloque 2: Comunicación audiovisual. Se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.
- Bloque 3: Dibujo técnico. En el bloque Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

En **3º y 4º ESO**, a los bloques anteriores se añade un bloque más: Fundamentos del Diseño. Se conocerán los fundamentos del diseño en sus distintas áreas, desarrollando desde un punto de vista práctico los conocimientos adquiridos en los demás bloques.

En el primer ciclo los contenidos se tratarán de forma más elemental y básica. En el 2º ciclo, el tratamiento de los contenidos es más disciplinar, profundizando en el aprendizaje adquirido en el ciclo anterior.

Se trata ésta de una programación flexible, que será adaptada en función del alumnado de los distintos grupos, después de haber detectado su nivel y necesidades en las pruebas iniciales y en el desarrollo del curso. De este modo, por ejemplo, se ampliarán o recortarán los contenidos o el tiempo destinado al estudio de los mismos; o se modificará el orden de enseñanza de manera que sean más atractivos al alumnado.

Debe señalarse que en los temas en que esto sea posible se hará referencia a referentes reales y, especialmente, pertenecientes al patrimonio cultural y artístico de nuestra Comunidad Autónoma.

Dibujo Técnico. Bachillerato.

Los contenidos de esta materia se distribuyen en cuatro bloques: Geometría, Sistemas de representación y Normalización. En 2º de Bachillerato se incluye un cuarto bloque: Documentación gráfica de proyectos, que tiene por objetivo que el alumnado interrelacione los conocimientos adquiridos durante esta etapa para presentar de manera individual o colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

5.2. Tratamiento de otros contenidos transversales

En el currículo, dentro de los contenidos actitudinales, están incluidos las normas, valores y actitudes. En ellos se reflejan, quizás de un modo más palpable los elementos transversales, que tienen valor tanto para el alumno como para la sociedad y son responsabilidad de toda la comunidad educativa.

No existe espacio-tiempo concreto para el desarrollo y tratamiento de estos elementos que contribuirán a dotar al alumnado de una formación integral que favorecerá su desarrollo personal. Se irán tratando a lo largo de todo el curso.

Los elementos transversales contemplados en esta programación son los siguientes:

I.- Educación para la convivencia.

Se fomentará el uso del diálogo como medio de solución de conflictos, el respeto ante otras formas de expresión distintas a las nuestras y ante el trabajo de los compañeros/as y se evitarán las expresiones o acciones discriminatorias por cualquier causa o motivo.

Algunas de las actividades programadas tienen como objetivo la utilización de mensajes solidarios e integradores.

Se fomentará la tolerancia en todos los sentidos, el reconocimiento de la diversidad y la interculturalidad, así como la actitud democrática, condenando todo tipo de violencia.

II.- Educación para la igualdad de los sexos.

Se evitarán el uso de expresiones y/o acciones que muestren connotaciones sexistas.

Especial hincapié se hará al respecto en el tema que trata de la publicidad. En este tema se analizan los roles y su tratamiento en los medios publicitarios, (el papel de la mujer en la publicidad, estudio de anuncios claramente sexistas)

III.- Educación ambiental

Se fomentará la concienciación de la importancia de la conservación del medio ambiente, y se estimulará la reutilización de los materiales de desecho para la creación de obras plásticas.

Se dará especial importancia a la conservación del Patrimonio Cultural y Artístico de la Comunidad y de todo el Estado.

Se fomentará la actitud positiva para conservar y defender nuestro entorno.

IV.- Educación del consumidor.

Se pretende desarrollar en los alumnos una conciencia crítica ante los mensajes que reciben de los medios de comunicación. Se analizarán las funciones y recursos de la publicidad (por qué nos atrae una determinada marca y no otra, etc.).
Se fomentará la adecuada utilización de las TIC como herramienta de aprendizaje.

V.- Educación para la salud.

Se fomentará el espíritu crítico ante determinados fenómenos publicitarios que utilizan los lenguajes visuales para incitar a consumir ciertos productos perjudiciales para la salud.

VI.- Educación vial.

Se estudiarán los signos y símbolos visuales utilizados en la Señalética y se mostrará la calle como espacio didáctico para conseguir del alumnado una actitud de respeto hacia las normas básicas del tránsito vial.

Se tratarán temas relativos a la protección ante emergencias y catástrofes.

VI. METODOLOGÍA

6.1. Consideraciones generales y estrategias metodológicas en el área/materias

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO y 4º ESO

La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de la ESO permite gestionar los recursos metodológicos de manera que se adecuen a la edad y madurez del alumnado, proporcionando las pautas para un aprendizaje significativo, basado en la construcción de esquemas sobre conocimientos y prácticas previas. La consolidación de las estrategias, habilidades y conocimientos adquiridos en esta primera etapa garantiza el progreso adecuado de las competencias y logro de los objetivos de cara a los propios del segundo ciclo.

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

En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia. El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar. En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarlo en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces.

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

Además, el carácter práctico de esta materia permite que su impartición trascienda el espacio del aula y el propio centro, como por ejemplo con visitas guiadas a museos, talleres, platós, estudios de grabación, etc.

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

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO

Emplearemos una metodología que reconozca al alumnado como agente de su propio aprendizaje, tendrá un carácter fundamentalmente activo, motivador y participativo, partirá de los intereses del alumnado, favorecerá el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales y la utilización de enfoques orientados desde una perspectiva de género, e integrará referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato.

La metodología aplicada en el desarrollo de las situaciones de aprendizaje estará orientada al desarrollo de competencias específicas, a través de situaciones educativas que posibiliten, fomenten y desarrollen conexiones con las prácticas sociales y culturales de la comunidad y se favorecerá el desarrollo de actividades y tareas relevantes, haciendo uso de recursos y materiales didácticos diversos.

Las situaciones de aprendizaje serán diseñadas de manera que permitan la integración de los aprendizajes, poniéndolos en relación con distintos tipos de saberes básicos y utilizándolos de manera efectiva en diferentes situaciones y contextos.

DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO

DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO

Además de lo reflejado en nuestro proyecto educativo se tendrá en cuenta lo siguiente:

La metodología a seguir se basará en la idea principal de que el dibujo técnico debe capacitar para el conocimiento del lenguaje gráfico empleado por las distintas especialidades industriales, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas o científicas.

Teniendo en cuenta que el dibujo técnico debe ser eminentemente activo, a la explicación teórica de la asignatura seguirá la realización de ejercicios, problemas y actividades que pongan al alumno en situación de aplicación de los conocimientos adquiridos. Estos ejercicios prácticos los tendrá que resolver, en primer término, el alumno sin la ayuda del profesor buscando la información en los libros de texto y en internet con el fin de fomentar la investigación.

Se procurará la máxima utilización posible de medios audiovisuales en orden a conseguir la mayor eficiencia docente, claridad de exposición y ahorro considerable de tiempo. Así mismo, se procurará la máxima utilización posible de modelos reales.

Sin duda, conviene que el alumno adquiera soltura con todos los instrumentos y la rapidez y precisión necesarias; por ello, al menos una tercera parte de sus trabajos deberá realizarlos con los instrumentos. Sin embargo, el repaso de muchas construcciones y cierto tipo de problemas geométricos y de descriptiva puede hacerlos a mano alzada con el portaminas. Este sistema de aprendizaje, que aparentemente no tiene importancia, supone para el alumno un ahorro de tiempo muy estimable que puede dedicar a ampliar el número de actividades. Con esta metodología el alumno emplea menos tiempo y sobre todo “suelta su mano” consiguiendo hacer correctamente croquis, perspectivas, esquemas y diseños.

Los alumnos se dispondrán en clase en grupos para así potenciar el trabajo en equipo y facilitar el intercambio de opiniones y las aportaciones que pueden ofrecer los alumnos.

6.2. Fomento de la lectura

Lectura en clase

En EPVA las actividades teóricas se plantean como actividades de lectura comprensiva: texto a leer con preguntas a responder, tanto individualmente como cooperativas. Por ejemplo, cuando estudiamos el color o los polígonos, los alumnos leen de los libros que tenemos en el aula el tema correspondiente y posteriormente contestan una serie de cuestiones. Este tipo de actividad se realiza, al menos, una vez por trimestre. Otras veces, los textos a leer los encuentran en internet a través de enlaces que les proporcionamos.

Libros recomendados relacionados con la materia:

En **EPVA** se propone, para los alumnos de 3º de ESO, la lectura de los siguientes libros:

- “La invención de Hugo Cabret”
Autor: Brian Selznick.
Editorial: Leoluegoexisto
- “*La puerta del tiempo*” de la saga de Ulysses Moore.
Autor: Pierdomenico Baccalario
Editorial: Montena
- “*El misterio Velázquez*”
Autor: Eliacer Cansino
Editorial: Bruño

6.3. Materiales y recursos

EPVA

A) Profesorado:

-Bibliografía: “Educación plástica, visual y audiovisual. Andalucía II ESO ”, libro y recursos didácticos. Ed. SM Savia (para 2º ESO). “Educación plástica, visual y audiovisual. Andalucía. Nueva generación. 3o ESO ”, libro y recursos didácticos. Ed. SM Savia (para 3º ESO). “Educación plástica, visual y audiovisual. Andalucía 4º ESO”, libro y recursos didácticos. Ed. SM Savia (para 4º ESO).

El departamento cuenta con bastantes ejemplares de libros de texto de otras editoriales que pueden ser utilizados como material de consulta así como para extraer de ellos actividades y material de ampliación.

- Bocetos y modelos. Para ilustrar los contenidos se tomarán ejemplos de obras reales, realizadas por alumnos de otros cursos o por los profesores de la asignatura.

- Portales educativos y páginas web.

B) Alumnado:

- Libro de texto. “Educación plástica, visual y audiovisual Andalucía II ESO ” Edit. SM Savia (para 2º ESO). “Educación plástica, visual y audiovisual Andalucía 4º ESO ”, Ed. SM Savia (para 4º ESO).

- El grupo de 3o ESO no cuenta con libro de texto ya que no se incluyó en el cheque libro porque no se conocía, el pasado curso, si se iba a matricular en la asignatura un número suficiente de personas para crearlo. No obstante la editorial SM nos ha proporcionado las claves para que el alumnado pueda usar el libro digital “Educación plástica, visual y audiovisual. Andalucía. Nueva generación. 3º ESO ”

- Los materiales para la realización de las actividades estarán explicitados con detalle en el desarrollo de cada unidad didáctica.

- Portales educativos y páginas web. - Plataforma Moodle.

DIBUJO TÉCNICO

A) Profesorado.

- Diferentes libros y manuales.

- Material de precisión de dibujo técnico.

- Cañón y pizarra digital.

- Ordenador.

- Plataforma Moodle.

B) Alumnado.

- Libros de texto : DIBUJO TÉCNICO I de VV. AA. Publicado por SANDOVAL, para 1º de Bachillerato y DIBUJO TECNICO II de VV. AA. Editado por SANDOVAL, para 2º de BachilleratoTécnico.

- Láminas impresas.

- Libros y manuales de consulta que les aporta el dpto.

- Material de precisión de dibujo técnico.

- Plataforma Moodle

VII. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Los principios DUA se indican en cada situación de aprendizaje y podemos nombrar a modo general los siguientes:

1. Proporcionar múltiples medios de Representación (el qué del aprendizaje).

Los alumnos difieren en la forma en que perciben y comprenden la información que se les presenta, así que se propone que la información se presente de formas diferentes,

2. Proporcionar múltiples medios de Acción y Expresión (el cómo del aprendizaje)

No hay un medio de acción y expresión óptimo para todos los estudiantes. Existe una gran variabilidad en las formas de interactuar con la información en las situaciones de aprendizaje y en las formas de expresar lo que han aprendido, bien sea por sus características o preferencias personales, o por barreras derivadas de un conocimiento insuficiente de la lengua, problemas motrices, limitaciones en la memoria, etc.

3. Proporcionar múltiples formas de Implicación (el porqué del aprendizaje).

Los estudiantes difieren en lo que les motiva. Para responder a esta variabilidad es importante proporcionar opciones que permitan formas diferentes de implicarse en el aprendizaje.

Por otra parte, las **medidas** que ya se han adoptado en la evaluación inicial para algunos alumnos son las siguientes:

- **Programas de mejora para alumnado repetidor:** Al alumnado repetidor se le facilitará material de refuerzo en aquellos criterios en los que tienen mayor dificultad, y se le hará un seguimiento de sus resultados, reforzando cuando sea necesario.
- **Programa de mejora para alumnado con dificultades de aprendizaje:** Para el alumnado que se detecte con especiales dificultades tras la evaluación inicial, o en las reuniones de equipo educativo, se elaborará un programa de mejora en el que se tendrá en cuenta sus dificultades y se realizará una nueva ponderación de los criterios, priorizando aquellos que se consideran básicos, esto quedará recogido en las memorias de evaluación del departamento. Así mismo se realizarán cambios metodológicos si lo requiere, en sus actividades.
- **Programas de profundización:** Para el alumnado con necesidad de mayor ampliación de contenidos, se le propondrán proyectos de profundización de lo aprendido por los demás.

7.1. Consideraciones generales sobre la atención a la diversidad en el área

Los alumnos con ACI realizarán normalmente las mismas actividades que sus compañeros/as, con un cambio simplemente en el ritmo de trabajo y en los instrumentos

de evaluación (Programa de Refuerzo). Los casos se analizarán conjuntamente con la ayuda de la profesora de pedagogía terapéutica que marcará la adaptación de tareas para los distintos alumnos con necesidades educativas especiales.

Se realizarán las ACIS que sean necesarias en colaboración con la orientadora del Centro y la profesora de pedagogía terapéutica. Estas ACIS quedarán reflejadas en los documentos del Centro.

En EPVA se trabaja la atención a la diversidad de la siguiente forma:

Con la atención a la diversidad perseguimos los siguientes objetivos:

- Integrar a los alumnos con NEE en la realización de actividades comunes, de tal manera que cada alumno pueda mostrar sus habilidades integradas en el conjunto de su grupo clase.
- Desarrollar lo máximo posible las capacidades intelectuales personales de cada alumno-a.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento para desarrollar la creatividad, la autoestima, la autonomía, y las habilidades de comunicación.
- Desarrollar las competencias para el trabajo en equipo y la capacidad de trabajo cooperativo.

Existen tres grandes categorías para organizar la respuesta educativa:

- **MEDIDAS GENERALES DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**
- **PROGRAMAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**
- **MEDIDAS ESPECÍFICAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

También será posible realizar PROGRAMAS DE PROFUNDIZACIÓN, que corresponden a los Programas de atención a la diversidad. Consiste en un enriquecimiento de los contenidos del currículo, mediante actividades que supongan, entre otras, el desarrollo de tareas o proyectos de investigación que estimulen la creatividad y la motivación.

El alumnado que puede recibir refuerzos será:

- Alumnado altamente motivado para el aprendizaje.
- Alumnado que presenta altas capacidades intelectuales.

En cuanto a la realización de Adaptaciones Curriculares Significativas para alumno NEE o NEAE (altas capacidades), podrán realizarse en Coordinación con el Departamento de Orientación si algún alumno lo requiere.

7.2. Atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo

De estas, el departamento de EPVA realiza PROGRAMAS DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE, que corresponden a los Programas de atención a la diversidad.

El alumnado que puede recibir estos refuerzos será:

- Alumnado que no haya promocionado en la ESO o Bachillerato.
- Alumnado que no supere alguna materia o ámbito en ESO o Bachillerato.
- Alumnado DIA

- Cualquier alumn@ en función del juicio del tutor, departamento de orientación y/o equipo docente
- Alumnado con NEAE que requiera de evaluación psicopedagógica.
- Alumnado con dificultades que no presente NEAE

7.3. Planes específicos personalizados para el alumnado repetidor.

Contemplamos dos tipos de alumnado repetidor de curso:

A) Aquellos /as que repiten curso por no haber superado un determinado número de asignaturas de las cuales una de ellas sea EPVA.

Dentro del ámbito del departamento, se analizará los motivos del fracaso del alumno/a en este área. Después de esto, se aplicarán las medidas reforzadoras, en cada caso, ya sean conceptuales, procedimentales o motivadoras con el fin de que aunque por imperativo legal puedan pasar de nivel el próximo curso, sea con la asignatura superada.

B) Aquellos/as que repiten curso habiendo superado EPVA en el curso escolar anterior.

Puesto que los objetivos mínimos de esta asignatura ya se superaron en el curso escolar anterior, suponemos que no habría problemas en la superación de la asignatura del mismo nivel, si bien pudiese ocurrir lo contrario por un cambio significativo del alumno/a en cuanto a los contenidos actitudinales. Es por ello que se adoptarán medidas reforzadoras de la motivación.

7.4. Posibles adaptaciones grupales

No se contemplan adaptaciones grupales pero no se descarta la posibilidad de aplicar medidas de adaptación en algún grupo.

VIII. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

EPVA

- *Exposiciones de trabajos específicos realizados por el alumnado durante el curso, y exposición final de curso. Siempre que tengamos tiempo en nuestros horarios para montarlas.*
- *Visitas a exposiciones itinerantes, según la oferta existente y su adecuación a los cursos, y/o a los contenidos que desarrollen. La fecha de realización, en un trimestre o en otro, dependerá asimismo de la oferta.*
- *Visita del alumnado de 2º al IES José María Infantes de Utrera. Actividad conjunta con los Departamentos de Geografía e Historia, Inglés y Francés.*
- *Cooperación con el Dpto. de Actividades Extraescolares en diferentes propuestas interdisciplinares.*
- *Colaboración con la AMPA del Centro en concursos y certámenes de pintura, dibujo, fotografía, etc.*
- *Cooperación en las actividades de otros Departamentos del Centro.*
- *Salidas del centro escolar hacia los alrededores cercanos a éste durante el desarrollo de determinadas unidades siempre en el horario de esta materia.*
- *Asistencia a las exposiciones temporales propuestas por el ayuntamiento y visitas al Museo de Bellas Artes de Sevilla, CAAC y exposiciones de la fundación La Caixa por determinar.*

Dibujo Técnico

1º Bachillerato: Asistencia a las Jornadas de Puertas Abiertas de la ETSA de Sevilla durante el segundo o tercer trimestre (fecha por concretar)

2º Bachillerato: Asistencia a las Jornadas de Puertas Abiertas de la ETSI de Sevilla durante el segundo trimestre (fecha por concretar)

IX. MAPA CURRICULAR

Para cada asignatura de cursos pares: objetivos de cada asignatura, relación temporalizada de unidades, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

Para cada asignatura de cursos impares: objetivos de cada asignatura, relación temporalizada de unidades, saberes, criterios de evaluación y competencias, secuenciación temporal. Criterios de evaluación asociados a las competencias específicas

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

La enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

RELACIÓN TEMPORALIZADA DE UNIDADES

RELACIÓN TEMPORALIZADA DE UNIDADES DIDÁCTICAS	
PRIMERA EVALUACIÓN	
U1	TEMA 1. TRAZADOS FUNDAMENTALES
U2	TEMA 2. POLIEDROS ESTRELLADOS
SEGUNDA EVALUACIÓN	
U3	TEMA 3. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN
U4	TEMA 4. LA PERCEPCIÓN VISUAL Y LAS ILUSIONES ÓPTICAS.
TERCERA EVALUACIÓN	
U5	TEMA 5. LOS LENGUAJES VISUALES. LA PUBLICIDAD: IMAGEN FIJA Y EN MOVIMIENTO. MULTIMEDIA Y TECNOLOGÍAS DIGITALES
U6	TEMA 6. LA COMPOSICIÓN
U7	TEMA 7. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICAS

CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO		3.8 3.10 3.20 3.21 3.27 3.28 3.29	1X 1X 1X 1X 1X 1X 1X
TEMA 1. GEOMETRÍA PLANA: TRAZADOS FUNDAMENTALES	-Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. -Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.	3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT. 3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.	
TEMA 2. POLIEDROS ESTRELLADOS	-Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. -Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.	3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT. 3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.	

TEMA 3. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. -Iniciación a la normalización. -Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. -Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. -Acotación. -Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. -Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. -Aplicación de coeficientes de reducción. 	<p>3.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. CMCT, CAA.</p> <p>3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.</p> <p>3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA.</p>	
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL		2.1 2.2 2.14 2.16	1X 1X 1X 1X
TEMA 4. LA PERCEPCIÓN VISUAL Y LAS ILUSIONES ÓPTICAS.	<ul style="list-style-type: none"> -Leyes de la Gestalt. -Ilusiones ópticas. 	<p>2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.</p> <p>2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT, CEC.</p>	
TEMA 5. LOS LENGUAJES VISUALES. LA PUBLICIDAD: IMAGEN FIJA Y EN MOVIMIENTO. MULTIMEDIA Y TECNOLOGÍAS DIGITALES	<ul style="list-style-type: none"> -La imagen publicitaria. -Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). 	<p>2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CAA, CSC, SIEP.</p> <p>2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. CD, CSC, SIEP.</p>	
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA		1.4 1.9 1.11	1X 1X 1X
TEMA 6. LA COMPOSICIÓN	Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.	1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP. CEC.	
TEMA 7. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICAS	-El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. -Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. -El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. -Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. -La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho. -Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.	1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC. 1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage. CAA, CSC, CEC.	

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES PARA PRIMER CICLO DE LA ESO, SEGÚN [ORDEN 15 DE ENERO DE 2021](#) PUBLICADA EN EL BOJA N° 7 EL 18 DE ENERO DE 2021 (PÁGINA 880):

BLOQUE 1:

1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas. 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas. 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...). 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-

plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno. 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. 7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. 10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráficas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. 11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

BLOQUE 2:

1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. 3.1. Distingue significante y significado en un signo visual. 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. 5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos. 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en

distintos actos de comunicación visual. 11.1. Identifica y analiza elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en mensajes visuales y audiovisuales. 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados. 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO:

1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla resalta el triángulo formado. 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite. 6.1. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón. 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...). 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando si es regular o irregular. 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. 28.1. Construye la perspectiva caballera de

prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. 29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

La enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

4. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
5. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
6. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
11. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
12. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
13. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
14. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
15. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
16. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
17. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

RELACIÓN TEMPORALIZADA DE UNIDADES, SABERES, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	U	U	U	U	U	U
			1	2	3	4	5	6
Competencia específica 1	1.1	EPV.3.A.1.		x				
		EPV.3.A.2.		x				
		EPV.3.A.3.		x				
	1.2.	EPV.3.A.3.		x				
	1.3.	EPV.3.E.1.	x					
		EPV.3.E.2.	x					
EPV.3.E.3.		x						
Competencia específica 2	2.1.	EPV.3.C.3.				x		
		EPV.3.C.4.				x		
	2.2.	EPV.3.B.1.			x			
		EPV.3.B.2.			x			
		EPV.3.B.3.			x			
		EPV.3.B.4.			x			
		EPV.3.B.5.				x		
	2.3.	EPV.3.B.1.			x			
		EPV.3.B.5.				x		
EPV.3.C.1.					x			
Competencia específica 3	3.1.	EPV.3.D.1.			x			
		EPV.3.D.2.			x			
	3.2.	EPV.3.A.1.					x	x
		EPV.3.A.3.					x	x
		EPV.3.D.1.					x	x
		EPV.3.D.2.					x	x
	3.3.	EPV.3.B.3.					x	x
		EPV.3.B.4.					x	x
EPV.3.D.4.						x	x	
Competencia específica 4	4.1.	EPV.3.C.1.				x		
		EPV.3.C.2.				x		
		EPV.3.C.3.				x		
		EPV.3.C.4.				x		
		EPV.3.D.1.				x		
	4.2.	EPV.3.C.3.				x		
		EPV.3.C.4.				x		
		EPV.3.D.3.					x	x
	EPV.3.D.4.					x	x	
Competencia específica 5	5.1.	EPV.3.C.1.				x		
		EPV.3.C.2.				x		
		EPV.3.C.3.				x		
		EPV.3.C.4.				x		
		EPV.3.D.4.				x		
	5.2.	EPV.3.B.5.				x		
		EPV.3.C.1.				x		
		EPV.3.C.2.				x		
		EPV.3.C.3.				x		
		EPV.3.C.4.				x		
	5.3.	EPV.3.D.2.				x		
		EPV.3.C.1.				x		
		EPV.3.C.2.				x		
	EPV.3.C.3.				x			
	EPV.3.C.4.				x			
Competencia específica 6	6.1.	EPV.3.A.1.		x				
		EPV.3.A.2.		x				
		EPV.3.A.3.		x				
	6.2.	EPV.3.B.5.			x			
		EPV.3.E.1.	x					
		EPV.3.E.2.	x					
		EPV.3.E.3.	x					
		EPV.3.E.4.	x					
	6.3.	EPV.3.A.2.		x				
EPV.3.A.3.			x					
Competencia específica 7	7.1.	EPV.3.C.1.				x		
		EPV.3.C.3.				x		
		EPV.3.C.4.				x		
		EPV.3.D.3.					x	x
	7.2.	EPV.3.C.2.				x		
		EPV.3.C.3.				x		
		EPV.3.C.4.				x		
	EPV.3.E.4.	x						

Competencia específica 8	8.1.	EPV.3.B.1.			x			
		EPV.3.D.1.			x			
		EPV.3.D.2.			x			
	8.2	EPV.3.B.1.			x			
		EPV.3.B.2.			x			
		EPV.3.B.3.			x			
		EPV.3.B.4.			x			
		EPV.3.B.5.			x			
	8.3	EPV.3.D.1.			x			
		EPV.3.B.1.			x			
		EPV.3.B.2.			x			
		EPV.3.D.1.			x			
		EPV.3.D.2.			x			
	EPV.3.D.4.			x		x	x	

SECUENCIACIÓN TEMPORAL

RELACIÓN TEMPORALIZADA DE UNIDADES DIDÁCTICAS	
PRIMERA EVALUACIÓN	
U1	GEOMETRÍA
U2	ARTE Y PATRIMONIO
SEGUNDA EVALUACIÓN	
U3	PERCEPCIÓN Y LENGUAJE VISUAL
U4	LA CREATIVIDAD Y LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA
TERCERA EVALUACIÓN	
U5	IMAGEN FIJA
U6	IMAGEN EN MOVIMIENTO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS
1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz.	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	EPV.3.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte. EPV.3.A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora.
	1.2. Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora.
	1.3. Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y	EPV.3.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura. EPV.3.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

	en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.	EPV.3.E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.	
2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	2.1. Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas	
		EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.	
	2.2. Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.	
		EPV.3.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.	
		EPV.3.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.	
		EPV.3.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	
	2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.	EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	
		EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.	
		EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	
	3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.			
3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.		EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.	
		EPV.3.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.	
		EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora.	
		EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.	
3.3. Identificar la importancia de la presentación de las		EPV.3.D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.	
		EPV.3.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.	
			EPV.3.B.4. La percepción visual.

	creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.	Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. EPV.3.D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.
4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
		EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
		EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas
		EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.
		EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
	4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. EPV.3.D.3. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. EPV.3.D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.
5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
		EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
		EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas
		EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.
	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza,	EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

	<p>integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p>EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas</p> <p>EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>EPV.3.D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p>
	<p>5.3. Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.</p>	<p>EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas</p> <p>EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>
<p>6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, de manera específica el andaluz, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.</p>	<p>EPV.3.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.</p> <p>EPV.3.A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora.</p>
	<p>6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p>EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p>EPV.3.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.</p> <p>EPV.3.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</p> <p>EPV.3.E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.</p> <p>EPV.3.E.4. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica.</p>
	<p>6.3. Entender y concebir la historia del arte y la cultura, y también la propia producción artística, como un todo continuo e indelible, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.</p>	<p>EPV.3.A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora.</p>
<p>7. Aplicar las principales</p>	<p>7.1. Realizar un proyecto</p>	<p>EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar,</p>

<p>técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p>	<p>artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p>transformar y asociar.</p> <p>EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas</p> <p>EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>EPV.3.D.3. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del comic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.</p>
	<p>7.2. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.</p>	<p>EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p>
		<p>EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas</p>
		<p>EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>
		<p>EPV.3.E.4. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica.</p>
	<p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</p>
<p>EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.</p>		
<p>EPV.3.D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p>		
<p>8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p>		<p>EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.</p>
		<p>EPV.3.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas</p>
		<p>EPV.3.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p>
		<p>EPV.3.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</p>
		<p>EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p>
		<p>EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.</p>
<p>8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma</p>		<p>EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.</p>
	<p>EPV.3.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas</p>	
	<p>EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación</p>	

	individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
		EPV.3.D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
		EPV.3.D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

La enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

7. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándose de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
8. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
9. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
18. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
19. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
20. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
21. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
22. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
23. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
24. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

RELACIÓN TEMPORALIZADA DE UNIDADES

RELACIÓN TEMPORALIZADA DE UNIDADES DIDÁCTICAS	
PRIMERA EVALUACIÓN	
U1	TEMA 1. CREACIÓN PICTÓRICA
U2	TEMA 2. GEOMETRÍA PLANA
SEGUNDA EVALUACIÓN	
U3	TEMA 3. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN
U4	TEMA 4. EL DISEÑO GRÁFICO Y LA IDENTIDAD CORPORATIVA
TERCERA EVALUACIÓN	
U5	TEMA 5. LENGUAJE AUDIOVISUAL
U6	TEMA 6. LA PUBLICIDAD

CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA		1.1 1.4 1.5	1X 1X 1X
TEMA 1. CREACIÓN PICTÓRICA	<p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico- plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color.</p> <p>Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su</p>	<p>1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC, SIEP, CEC.</p> <p>1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.</p> <p>1.5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. CCL, CSC,</p>	

	entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.	CEC.	
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO		2.1 2.2	1X 1X
TEMA 2. GEOMETRÍA PLANA	Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas. El dibujo técnico en la comunicación visual.	2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. CMCT, CAA.	
TEMA 3. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.	2.2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. CMCT, CSC, CEC.	
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO		3.2 3.3	1X 1X
TEMA 4. EL DISEÑO GRÁFICO Y LA IDENTIDAD CORPORATIVA	Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos	3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC. 3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño	

	<p>modulares bidimensionales y tridimensionales.</p> <p>El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.</p> <p>Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía.</p> <p>Diseño del envase. La señalética.</p> <p>Diseño industrial: características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño.</p> <p>Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.</p> <p>Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.</p> <p>Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño.</p> <p>Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.</p>	<p>adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales. CAA, SIEP, CEC.</p>	
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA		4.1 4.3 4.4	1X 1X 1X
TEMA 5. LENGUAJE AUDIOVISUAL	<p>La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.</p> <p>La fotografía: inicios y evolución.</p> <p>El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico.</p> <p>Cine de animación. Análisis.</p> <p>Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.</p>	<p>4.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. CCL, CSC, SIEP</p> <p>4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.</p>	
TEMA 6. LA PUBLICIDAD	<p>Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.</p> <p>Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades.</p> <p>La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.</p> <p>Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.</p>	<p>4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial. CCL, CSC.</p>	

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES PARA PRIMER CICLO DE LA ESO, SEGÚN [ORDEN 15 DE ENERO DE 2021](#) PUBLICADA EN EL BOJA Nº 7 EL 18 DE ENERO DE 2021 (PÁGINA 880):

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA:

1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. 2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color. 3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. 3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico- plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. 4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo. 5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA:

1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del preceptivo. 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales. 2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado. 3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO:

1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal. 2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño. 3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. 3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. 3.4. Utiliza las nuevas

tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA:

1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. 1.2 Realiza un story-board a modo de guión para la secuencia de una película. 2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades. 3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal. 4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

La enseñanza del Dibujo técnico en el bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las capacidades que les permitan al alumno/a:

- 1.- Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- 2.- Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- 3.- Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- 4.- Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- 5.- Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- 6.- Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- 7.- Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- 8.- Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

- 9.- Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- 10.- Desarrollar la sensibilidad artística, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- 11.- Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- 12.- Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

RELACIÓN TEMPORALIZADA DE UNIDADES, SABERES, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS

DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO														
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS	SABERES BÁS.	U 1	U 2	U 3	U 4	U 5	U 6	U 7	U 8	U 9	U 10	U 11	U 12
Competencia específica 1	1.1	DIBT.1.A.1.	x											
		DIBT.1.A.2	x											
Competencia específica 2	2.1.	DIBT.1.A.3		x			x							
		DIBT.1.A.4				x	x							
		DIBT.1.A.6.			x									
		DIBT.1.A.7.			x									
	2.2.	DIBT.1.A.5.			x									
		DIBT.1.A.7			x									
	2.3.	DIBT.1.A.6							x					
DIBT.1.A.7				x				x						
Competencia específica 3	3.1.	DIBT.1.B.1							x					
		DIBT.1.B.2							x					
	3.2.	DIBT.1.B.3								x				
	3.3.	DIBT.1.B.4									x			
	3.4.	DIBT.1.B.5										x		
3.5.	DIBT.1.B.5							x	x	x	x			
Competencia específica 4	4.1.	DIBT.1.C.1				x				x	x	x	x	
		DIBT.1.C.2											x	
		DIBT.1.C.3											x	
		DIBT.1.C.4											x	
	4.2.	DIBT.1.C.3												x
		DIBT.1.C.4												x
Competencia específica 5	5.1.	DIBT.1.D.1												x
		DIBT.1.D.2												x
	5.2.	DIBT.1.D.3												x
		DIBT.1.D.4												x

SECUENCIACIÓN TEMPORAL

RELACIÓN TEMPORALIZADA DE UNIDADES DIDÁCTICAS	
PRIMERA EVALUACIÓN	
U1	HISTORIA DEL DIBUJO TÉCNICO
U2	TRAZADOS FUNDAMENTALES: LUGAR GEOMÉTRICO
U3	TRIÁNGULOS, CUADRILÁTEROS Y POLÍGONOS REGULARES
U4	PROPORCIONALIDAD, SEMEJANZA, EQUIVALENCIA Y ESCALAS
U5	TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS
U6	TANGENCIAS BÁSICAS Y ENLACES. CURVAS TÉCNICAS
SEGUNDA EVALUACIÓN	
U7	DIÉDRICO. INTERSECCIÓN, PARALELISMO Y PERPENDICULARIDAD. DISTANCIAS
U8	AXONOMÉTRICO Y CABALLERA

U9	SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS
U10	SISTEMA CÓNICO
TERCERA EVALUACIÓN	
U11	NORMALIZACIÓN Y ACOTACIÓN
U12	SISTEMAS CAD

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Dibujo Técnico I		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	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.	DIBT.1.A.1. Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
		DIBT.1.A.2. Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	DIBT.1.A.3. Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
		DIBT.1.A.4. Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.
		DIBT.1.A.5.. Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
		DIBT.1.A.6. Tangencias básicas. Curvas técnicas.
	2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	DIBT.1.A.5. Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
		DIBT.1.A.7. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

	2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	DIBT.1.A.6. Tangencias básicas. Curvas técnicas. DIBT.1.A.7. Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.
3 Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	DIBT.1.B.1. Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.
		DIBT.1.B.2. Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
	3.2. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	DIBT.1.B.3. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
	3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	DIBT.1.B.4. Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
	3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.	DIBT.1.B.5. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.
	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	DIBT.1.B.2. DIBT.1.B.3. DIBT.1.B.4. DIBT.1.B.5.
4 Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	DIBT.1.C.1. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
		DIBT.1.C.2. Formatos. Doblado de planos.
		DIBT.1.C.3. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.

		DIBT.1.C.4. Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.
	4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	DIBT.1.C.3. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
		DIBT.1.C.4. Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.
5 Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	DIBT.1.D.1. Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
		DIBT.1.D.2. Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
	5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	DIBT.1.D.3. Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
		DIBT.1.D.4. Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO

objetivos de cada asignatura, relación

temporalizada de unidades, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.)

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

La enseñanza del Dibujo técnico en el bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.
2. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.
3. Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.

4. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar las principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
5. Planificar y 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.
6. Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.
7. Descubrir la importancia del proceso metodológico de creación y representación del dibujo técnico mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos.
8. Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.
9. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

RELACIÓN TEMPORALIZADA DE UNIDADES

PRIMER TRIMESTRE

- TEMA 1: TRAZADOS EN EL PLANO
- TEMA 2: POLÍGONOS
- TEMA 3: POTENCIA
- TEMA 4: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS
- TEMA 5: TANGENCIAS
- TEMA 6: CURVAS CÓNICAS
- TEMA 7: CURVAS TÉCNICAS

SEGUNDO TRIMESTRE

- TEMA 8: SISTEMA DIÉDRICO I
- TEMA 9: SISTEMA DIÉDRICO II
- TEMA 10: SISTEMA DIÉDRICO III
- TEMA 11: SISTEMA DIÉDRICO IV
- TEMA 12: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL

TERCER TRIMESTRE

- TEMA 13: SISTEMA AXONOMÉTRICO OBLICUO
- TEMA 14: SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL
- TEMA 15: EL PROCESO DE DISEÑO Y FABRICACIÓN
- TEMA 16: PLANOS TÉCNICOS
- TEMA 17: DIBUJO INDUSTRIAL
- TEMA 18: ROSCAS
- TEMA 19: ELEMENTOS NORMALIZADOS
- TEMA 20: TECNOLOGÍA DE LA INF. Y LA COMUNICACIÓN

Durante el presente curso 2020-21, en principio no consideramos necesario reducir los contenidos, consideramos suficiente darlos en menor profundidad. Al finalizar la primera evaluación, volveremos a plantearnos la necesidad o no de reducir contenidos.

No obstante, se han marcado en rojo aquellos contenidos que se dejarán para el final del curso por si no diera tiempo impartirlos. Los contenidos se dividen en tres grandes BLOQUES TEMÁTICOS:

BLOQUE TEMÁTICO I: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO.

TEMA 1: TRAZADOS EN EL PLANO. Trazados fundamentales en el plano. Ángulos en la circunferencia. Arco Capaz. bisectriz de un ángulo y mediatriz de un segmento. Cuadrilátero inscriptible. Teoremas del cateto y de la altura. Equivalencia: Casos básicos. Teorema de Thales, media, tercera y cuarta proporcional

TEMA 2: POLÍGONOS. Rectas y puntos notables en el triángulo. Construcción de triángulos. aplicación del arco capaz. Construcción de polígonos regulares a partir del lado. Análisis y construcción de polígonos regulares convexos y estrellados.

TEMA 3: POTENCIA. Eje radical y centro radical. Sección áurea. Rectángulo áureo.

TEMA 4: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS. Simetrías central y axial, homotecia, homología, afinidad, inversión.

TEMA 5: TANGENCIAS. Tangencias: Circunferencia con circunferencia/s y circunferencia con recta/s. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión. Enlaces: Entre dos circunferencias, entre dos rectas, entre una recta y una circunferencia.

TEMA 6: CURVAS CÓNICAS. La elipse, la hipérbola y la parábola. Trazado y determinación de tangentes y normales en puntos de una cónica. Puntos de intersección con una recta. Otros problemas de cónicas.

TEMA 7: CURVAS TÉCNICAS. Curvas cíclicas. Cicloide. Epicloide. Hipocicloide. Pericicloide. Envolvente de la circunferencia.

BLOQUE TEMÁTICO II : SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

TEMA 8: SISTEMA DIÉDRICO I. Intersección de planos y de recta con plano.

TEMA 9: SISTEMA DIÉDRICO II. Paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdaderas magnitudes lineales.

TEMA 10: SISTEMA DIÉDRICO III. Abatimientos, cambios de plano, giros y ángulos. Verdaderas magnitudes superficiales y angulares.

TEMA 11: SISTEMA DIÉDRICO IV. Representación de los poliedros regulares. Representación de superficies poliédricas y de revolución. Secciones planas. Intersección con una recta. Desarrollos y transformadas.

TEMA 12: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL. Fundamentos, proyecciones, coeficientes de reducción. Obtención de verdaderas magnitudes. Escala isométrica. Perspectiva isométrica de la circunferencia. Representación de cuerpos poliédricos y de revolución. Secciones planas. Intersección con una recta. Relación del sistema axonométrico con el diédrico.

TEMA 13: SISTEMA AXONOMÉTRICO OBLICUO. Fundamentos del sistema, proyecciones. Coeficiente de reducción. Perspectiva caballera de la circunferencia. Representación de cuerpos poliédricos y de revolución.

TEMA 14: SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL. Fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva central y oblicua. Representación del punto, recta y plano. Obtención de intersecciones. Análisis de la elección del punto de vista en la perspectiva cónica. Representación de superficies poliédricas y de revolución. Trazado de perspectivas de exteriores y de interiores.

BLOQUE TEMÁTICO III: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

TEMA 15: EL PROCESO DE DISEÑO Y FABRICACIÓN. Perspectiva histórica y situación actual. El proyecto. Proyectos de mecanismos.

TEMA 16: PLANOS TÉCNICOS. Tipos de planos en la representación gráfica

TEMA 17: DIBUJO INDUSTRIAL. Principios y normas generales de acotación en el dibujo industrial y en el dibujo de arquitectura y construcción. Cortes, secciones y roturas. Análisis y exposición de las normas referentes al Dibujo Técnico. Principios de representación: Posición y denominación de las vistas según el método de representación del primer diedro de proyección. Elección de las vistas y vistas particulares. Cocimiento de las siguientes normas de Dibujo Técnico:

- UNE-EN-ISO 5456-2: 2000
Dibujos técnicos. Métodos de proyección. Parte 2: Representaciones ortográficas. (ISO 5456-2: 1996).
- UNE-EN-ISO 5456-3: 2000
Dibujos técnicos. Métodos de proyección. Parte 3: Representaciones axonométricas.(ISO 5456-3: 1996).
- UNE 1032: 1982 (1)
Dibujos técnicos. Principios generales de representación (Confirmada por AENOR en enero de 1999)
(1) Aunque parte de su contenido (Métodos de representación) está incluido en UNE- EN-ISO 5456-2: 2000, contempla y desarrolla sin embargo otros ámbitos de la representación, como son: los tipos de líneas, Secciones y Cortes, piezas simétricas, etc. como partes interesadas y aplicables en el nivel de bachillerato.
- UNE 1039: 1994
Dibujos técnicos. Acotación. Principios generales, definiciones, métodos de ejecución e indicaciones especiales.

TEMA 18: ROSCAS. Representación y designación abreviada.

TEMA 19: ELEMENTOS NORMALIZADOS.

TEMA 20: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
Dibujo vectorial en 2D y 3D.

CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Dibujo Técnico II						
Bl oq ue	Comp etenci as	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	U ni da d	P o n d e r a c i ó n
Blo que 1. Ge om etr ía y Di buj o Té cni co.	CCL, CAA, CMCT	1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de 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.	1.1. 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. 1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión. 1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos. 1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos. 1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la	· Geometría y Dibujo Técnico. · Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. · El rectángulo áureo. · Aplicaciones. · 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.	1, 2, 3, 5, 6 y 7	1 / 8

			construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.			
	CCL, CAA, CMCT	2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia...	2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones. 2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado. 2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.	· 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 evolventes. · Aplicaciones.	8 y 9	1 / 8
	CCL, CAA, CMCT	3. 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...	3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones. 3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. 3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.	· Repaso y ampliación de polígonos · Construcción de figuras planas equivalentes. · Homología. · Determinación de sus elementos. · Trazado de figuras homólogas. · Aplicaciones · Transformaciones geométricas: Afinidad. · Determinación de sus elementos. · Trazado de figuras afines. · Construcción de la elipse afín a una circunferencia. · Aplicaciones.	4, 5 y 10	1 / 8
Bloque 2. Sistemas de representación	CAA, SIEP, CMCT.	1. 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	1.1. 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,	· Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. · Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y	12, 13 y 14	1 / 8

es en ta c i o n		la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.	posición, mínimas distancias y verdadera magnitud. 1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.	formas planas. · Abatimiento de planos. · Determinación de sus elementos. · Problema inverso al abatimiento. · Aplicaciones. · Cambios de plano. · Determinación de las nuevas proyecciones. · Aplicaciones. · Giro de un cuerpo geométrico. · Aplicaciones. · Construcción de figuras planas. · Afinidad entre proyecciones.		
	CAA, CMCT.	2. 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.	1.3. 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. 2.1. 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. 2.2. 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. 2.3. 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. 2.4. 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.	· 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. · Desarrollos	15 y 16	1 / 8

			2.5.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.			
	CAA, CMCT	3. Dibujar axonometrías 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 y determinando las secciones planas principales...	3.1. 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 corrección. 3.2. 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. 3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.	<ul style="list-style-type: none"> · Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental. · Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. · Determinación de coeficientes de reducción. · Tipología de las axonometrías ortogonales. · Ventajas e inconvenientes. · Representación de figuras planas. · Representación simplificada de la circunferencia. · Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. · Secciones planas. · Intersecciones. 	17 y 18	1 / 8
Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos	CCL, SIEP, CSC, CMCT	1. 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...	1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico. 1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen. 1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. 1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos,	<ul style="list-style-type: none"> · Elaboración de bocetos, croquis y planos. · El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual (se pueden tomar como ejemplo obras arquitectónicas e industriales como los pabellones expositivos, cascos de bodegas, puentes, estaciones de trenes, viviendas o colegios que proliferaron en Andalucía a lo largo del siglo XX). · El proyecto: tipos y elementos. · Planificación de proyectos. 	11, 19, 20 y 21	1 / 8

			<p>disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 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. 		
SIEP, CSC, CMCT, CD	<p>2. Presentar de forma individual y colectiva los 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...</p>	<p>2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <p>2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p> <p>2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Presentación de proyectos. · Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. · 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. 	11 y 21	1 / 8	

			informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.			
--	--	--	---	--	--	--

X. ESPECIFICACIONES PARA LAS MATERIAS BILINGÜES

(Objetivos, contenidos, metodología y evaluación específica de las materias bilingües)

Se aplica tan sólo a 3º de la ESO.

Objetivos:

- Utilizar competentemente el inglés en el contexto de la asignatura de Educación plástica, visual y audiovisual.
- Adquirir conocimientos a través del uso del inglés como herramienta de aprendizaje.
- Valorar el inglés como medio de comunicación y entendimiento entre las personas de diferentes lugares culturas y ganar así conciencia cultural.

Contenidos:

UNIDADES	SITUACIONES DE APRENDIZAJE
UNIT 1. GEOMETRY	-We play bingo with shapes and forms -Oral exposition in a group about a Castle, its shapes and forms.
UNIT 2 ART	- Art timeline - Visiting an England Museum
UNIT 3 VISUAL PERCEPTION	
UNIT 4 CREATIVITY AND ARTISTIC EXPRESSIVITY	
UNIT 5 STILL IMAGE	
UNIT 6 MOVING IMAGE	

Metodología:

Se propiciará el uso de las cinco destrezas (escuchar, hablar, conversar, leer y escribir) a través de la puesta en práctica de situaciones de aprendizaje en las que la auxiliar de conversación jugará un papel destacado.

Evaluación:

En la evaluación de las áreas lingüísticas se atenderá al grado de consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos para cada una de las cinco destrezas (escuchar, hablar, conversar, leer y escribir), teniendo en cuenta los niveles de competencia lingüística establecidos en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

Según la ORDEN de 28 de junio de 2011, por la que se regula la enseñanza bilingüe en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Andalucía, la evaluación de las competencias lingüísticas serán tenidas en cuenta si mejoran los resultados obtenidos por el alumno:

“En la evaluación de las áreas, materias o módulos profesionales no lingüísticos primarán los currículos propios del área, materia o módulo profesional sobre las producciones lingüísticas en la L2. Las competencias lingüísticas alcanzadas por el alumnado en la L2 serán tenidas en cuenta en la evaluación del área, materia o módulo profesional no lingüístico, en su caso, para mejorar los resultados obtenidos por el alumnado, de acuerdo con los criterios de evaluación definidos en el proyecto educativo”.

XI. EVALUACIÓN

11.1.- Consideraciones generales sobre la evaluación en el área

De acuerdo con el Real Decreto 217/ 2022 y la Instrucción 1/ 2022 la evaluación del alumnado será criterial, continua, formativa, integradora, diferenciada y objetiva, además de un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

La evaluación se hará mediante la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas. Los instrumentos de evaluación estarán ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado.

Todos los **criterios de evaluación** contribuyen en la misma medida al grado de desarrollo de la competencia específica, y tendrán el mismo valor.

11.2.- Criterios de calificación de las materias en la ESO

La evaluación se hará mediante la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas. La evaluación se hará con diferentes instrumentos de evaluación ajustados a los criterios de evaluación y a las características del alumnado.

Se elegirán, siempre que sea posible, estrategias e instrumentos para evaluar al alumnado de acuerdo con sus desempeños en la resolución de problemas que simulen contextos reales, movilizándolo sus conocimientos, destrezas, valores y actitudes.

Para superar la materia, la calificación final debe ser igual o superior a 5 puntos. Las distintas calificaciones se obtendrán de la siguiente manera:

- **Calificación trimestral:** Media de los criterios de evaluación trabajados en cada evaluación trimestral. Las notas de las evaluaciones trimestrales tendrán un carácter informativo para las familias y formativo para el alumnado y por lo tanto la nota final no las tendrá como único referente, puesto que la valoración se realizará en función del progreso general alcanzado por el alumno/a.

- **Calificación final:** La nota final no tendrá por qué ser la media de los trimestres, sino que se calculará con la media de los criterios de evaluación trabajados a lo largo del curso. Estos porcentajes representan el valor del criterio sobre el 100 % del resto de criterios de la materia; por tanto, el cálculo de la calificación de la evaluación se realizará teniendo en cuenta su valor relativo respecto al total de criterios trabajados en dicha evaluación. El alumnado con alguna evaluación trimestral suspensa deberá superar los criterios de evaluación no adquiridos.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2ºESO		
INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	CRITERIOS	PONDERACIÓN
CUADERNO DE CAMPO	A través del cuaderno de campo se evaluarán todos los criterios de evaluación que corresponda según el apartado IX. MAPA CURRICULAR	1,5 X (60%)
PRUEBA	A través de la prueba se evaluarán todos los criterios de evaluación que corresponda según el apartado IX. MAPA CURRICULAR	1 X (40%)

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3ºESO			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	POND.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS
1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio andaluz.	1/22	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	<p>EPV.3.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.</p> <p>EPV.3.A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora.</p>
	1/22	1.2. Valorar la importancia de la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora.
	1/22	1.3. Analizar la importancia de las formas geométricas básicas identificando los elementos plásticos del Lenguaje Visual en el arte y en el entorno tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.	<p>EPV.3.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.</p> <p>EPV.3.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.</p>

			EPV.3.E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	1/22	2.1. Identificar y explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas
			EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.
	1/22	2.2. Analizar, con autonomía, diversas producciones artísticas, incluidas las propias, las de sus iguales y las del patrimonio cultural y artístico, valorando el patrimonio andaluz, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.
			EPV.3.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
			EPV.3.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
			EPV.3.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
1/22	2.3. Realizar composiciones inspiradas en la naturaleza donde puedan aplicarse distintas situaciones compositivas, utilizando para ello las técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales necesarias.	EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	
		EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.	
		EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	
			EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y	1/22	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una	EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y

<p>audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p>		<p>perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p>	<p>estética. Contextos y funciones.</p> <p>EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.</p>
	1/22	<p>3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</p>	<p>EPV.3.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.</p> <p>EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora.</p> <p>EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.</p> <p>EPV.3.D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p>
	1/22	<p>3.3. Identificar la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.</p>	<p>EPV.3.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <p>EPV.3.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</p> <p>EPV.3.D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.</p>
	1/22	<p>4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p>	<p>EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso</p>
<p>4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para</p>			

descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.			<p>en el arte y sus características expresivas</p> <p>EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.</p>
	1/22	4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	<p>EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas</p> <p>EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>EPV.3.D.3. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.</p> <p>EPV.3.D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.</p>
5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos	1/22	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	<p>EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas</p>

<p>propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p>			<p>EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>EPV.3.D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.</p>
	1/22	<p>5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p>	<p>EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p> <p>EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas</p> <p>EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>EPV.3.D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p>
	1/22	<p>5.3. Descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.</p>	<p>EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas</p>

			secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas
			EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.
6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	1/22	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, de manera específica el andaluz, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	EPV.3.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte.
			EPV.3.A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
			EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora.
	1/22	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
			EPV.3.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.
			EPV.3.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
EPV.3.E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.			
1/22	6.3. Entender y concebir la historia del arte y la cultura, y también la propia producción artística, como un todo continuo e indelible, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.	EPV.3.A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus	

			<p>aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>EPV.3.A.3. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora.</p>
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	1/22	7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	<p>EPV.3.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas</p> <p>EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>EPV.3.D.3. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del comic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.</p>
	1/22	7.2. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, individuales o colectivas, a partir del análisis de las posibilidades expresivas y plásticas utilizadas por creadores dentro de este ámbito, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.	<p>EPV.3.C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.</p> <p>EPV.3.C.3. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas</p> <p>EPV.3.C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>EPV.3.E.4. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica.</p>
8. Compartir producciones y	1/22	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y	EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de

manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.		manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	comunicación. EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
			EPV.3.D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
	1/22	8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.
			EPV.3.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas
			EPV.3.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
			EPV.3.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
			EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
			EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
	1/22	8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.
			EPV.3.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas
		EPV.3.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.	
		EPV.3.D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.	
		EPV.3.D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en	

			entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de vídeo-arte.
--	--	--	---

Para cada criterio, se establecen indicadores de logro de los criterios de evaluación con grados de desempeño en cinco niveles, en las rúbricas establecidas en las situaciones de aprendizaje.

La evaluación inicial será competencial, basada en la observación, y tendrá como referente las competencias específicas de las materias o ámbitos, y será contrastada con los descriptores operativos del Perfil competencial y el Perfil de salida que servirán de referencia para la toma de decisiones y los principios DUA a aplicar. Para ello se usará principalmente la observación diaria, así como otras herramientas como listas de observación, rúbricas....

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4ºESO		
INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	CRITERIOS	PONDERACIÓN
CUADERNO DE CAMPO	A través del cuaderno de campo se evaluarán todos los criterios de evaluación que corresponda según el apartado IX. MAPA CURRICULAR	1,5 X (60%)
PRUEBA	A través de la prueba se evaluarán todos los criterios de evaluación que corresponda según el apartado IX. MAPA CURRICULAR	1 X (40%)

11.3.- Procedimientos de recuperación de la materia pendiente en la ESO

Este curso académico se da la situación de que debido a la LOMLOE los cursos de 1º y 2º de educación plástica pasan a impartirse en 2º y 3º de la ESO respectivamente. De tal forma, un alumno que hubiera pasado a 2º de la ESO con la asignatura de Educación Plástica en 1º de la ESO suspensa se encontrará los mismos contenidos en la asignatura de segundo. El mismo caso ocurre con alumnos que estando en tercero tengan pendiente la Educación Plástica de 2º de la ESO.

A los alumnos/as que tienen pendiente la asignatura del curso anterior se aplicará *Evaluación Continua*, es decir, quien supera el curso, supera el anterior, y esto por la naturaleza misma de la asignatura: los contenidos se tratan en cada curso pero con mayor profundidad. Este sistema se aplicará en 2º E.S.O. para el alumno o alumna que cursando 2º E.S.O., tenga pendiente la asignatura de EPV de 1º. En caso de suspender la de 2º, se valorará si con lo trabajado en 2º se supera 1º. El mismo procedimiento se seguirá con los alumnos de 3º de EPVA con la materia de 2º de ESO suspensa.

Cuando no exista continuidad se realizarán trabajos monográficos sobre los contenidos del curso o los cursos pendientes de aprobar siguiendo las instrucciones del profesor que determine el departamento.

11.4.- Rúbricas por materias

Para el proceso de calificación usaremos tanto escalas de observación de 0 a 10, como distintas rúbricas en función del desempeño que califiquemos en cada momento. El alumnado tendrá copia de todas las rúbricas utilizadas para la evaluación y calificación de su desempeño.

Usaremos las siguientes rúbricas para 2º y 4º de ESO, sin perjuicio de que puedan incorporarse otras cuando lo exija la dinámica del aula:

RÚBRICA PARA INTERVENCIONES (clase)	NIVELES DE LOGRO				
	Nivel 4	Nivel 3	Nivel 2	Nivel 1	Nivel 0
Diálogo · Respeto	Óptimo nivel de desempeño. Asume responsabilidades en el desarrollo de la clase. Se hace notar por sus aportes propios.	Nivel notable de desempeño. Por lo general participa y aporta sus puntos de vista. Asume su responsabilidad en el desarrollo de las sesiones.	Nivel medio de desempeño. Participa, colabora y asume responsabilidades en momentos puntuales, no muy frecuentes.	Nivel limitado de desempeño. Colabora solo a petición. Aportaciones carentes de reflexión. Se muestra generalmente pasivo.	Nivel deficiente de desempeño. No participa en el trabajo. Intento de evitar responsabilidades o comportamiento disruptivo.
Participación · Proactividad					
Responsabilidad · Colaboración					
Razonamiento · Reflexión					
Crítica					
Originalidad · Creatividad					

RÚBRICA PARA PORTFOLIO (proyecto)	NIVELES DE LOGRO				
	Nivel 4	Nivel 3	Nivel 2	Nivel 1	Nivel 0
Orden · Claridad · Limpieza	Óptimo nivel de desempeño. No presenta errores formales. Diseña bien el proyecto y	Nivel notable de desempeño. Presenta errores puntuales. El diseño del	Nivel medio de desempeño. Presenta errores más frecuentes. El diseño del proyecto	Nivel limitado de desempeño. Presenta errores notables. Implementación	Nivel deficiente de desempeño. No participa en el proyecto. No presenta portfolio.
Precisión					

Uso del material	lo presenta con precisión. Presenta las ideas con claridad.	proyecto tiene pequeños fallos. No presenta las ideas con total claridad.	tiene errores medios. Presenta las ideas con claridad media.	pobre del proyecto. Presenta las ideas con poca claridad.	Entorpece el trabajo en pareja. No lleva a cabo el trabajo asignado.
Participación · Proactividad					
Responsabilidad · Colaboración					
Aplicación de contenidos					
Crítica					
Originalidad · Creatividad					

La recuperación de los criterios de evaluación no alcanzados se llevará a cabo siguiendo el mismo patrón de evaluación y calificación, incidiendo en los contenidos que hayan supuesto un mayor reto y en las actividades no calificadas positivamente.

11.5.- Criterios de calificación de las materias en Bachillerato

(Criterios de calificación ponderados de cada materia y procedimientos de recuperación tanto para la evaluación ordinaria como para la extraordinaria)

De acuerdo con el Real Decreto 243/ 2022 y la Instrucción 13/ 2022 la evaluación del alumnado será criterial, continua, formativa, integradora, diferenciada y objetiva, además de un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

La evaluación se hará mediante la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas. Los instrumentos de evaluación estarán ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado.

Todos los **criterios de evaluación** contribuyen en la misma medida al grado de desarrollo de la competencia específica, y tendrán el mismo valor.

Dibujo Técnico I			
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos mínimos	Ponderación
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	1.1.	DIBT.1.A.1. DIBT.1.A.2.	1/14

2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	2.1.	DIBT.1.A.3. DIBT.1.A.4. DIBT.1.A.6. DIBT.1.A.9.	1/14
	2.2.	DIBT.1.A.5. DIBT.1.A.9.	1/14
	2.3.	DIBT.1.A.7. DIBT.1.A.8. DIBT.1.A.9.	1/14
3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	3.1.	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.2. DIBT.1.B.3. DIBT.1.B.4.	1/14
	3.2.	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.5.	1/14
	3.3.	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.6.	1/14
	3.4.	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.7.	1/14
	3.5.	DIBT.1.A.9. DIBT.1.B.2. DIBT.1.B.3. DIBT.1.B.4. DIBT.1.B.5. DIBT.1.B.6. DIBT.1.B.7. DIBT.1.C.4.	1/14
	3.6.	DIBT.1.B.1. DIBT.1.B.2. DIBT.1.B.3.	1/14
4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	4.1.	DIBT.1.C.1. DIBT.1.C.2. DIBT.1.C.3. DIBT.1.C.4.	1/14
	4.2.	DIBT.1.C.3. DIBT.1.C.4.	1/14
5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	5.1.	DIBT.1.D.1. DIBT.1.D.2.	1/14
	5.2.	DIBT.1.D.3. DIBT.1.D.4.	1/14

Se establecen indicadores de logro de los criterios de evaluación con grados de desempeño en cinco niveles, en las rúbricas establecidas en las situaciones de aprendizaje.

La evaluación inicial será competencial, basada en la observación, y tendrá como referente las competencias específicas de las materias o ámbitos, y será contrastada con los descriptores operativos del Perfil competencial y el Perfil de salida que servirán de referencia para la toma de decisiones y los principios DUA a aplicar. Para ello se usará principalmente la observación diaria, así como otras herramientas como listas de observación, rúbricas....

Dibujo Técnico II

Bloque	Competencias	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Unidad	Ponderación
Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico.	CCL, CAA, CMCT	1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de 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.	1.1. 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. 1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión. 1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos. 1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos. 1.5. 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.	<ul style="list-style-type: none"> · Geometría y Dibujo Técnico. · Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. · El rectángulo áureo. · Aplicaciones. · 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. 	1, 2, 3, 5, 6 y 7	1 / 8
	CCL, CAA, CMCT	2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o	2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones. 2.2. Resuelve problemas de	<ul style="list-style-type: none"> · Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. · Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la 	8 y 9	1 / 8

		incidencia...	<p>pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</p>	<p>hipérbola.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. · Aplicaciones. · Curvas técnicas. · Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. · Aplicaciones. 		
	CCL, CAA, CMCT	3. 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...	<p>3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.</p> <p>3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</p> <p>3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Repaso y ampliación de polígonos · Construcción de figuras planas equivalentes. · Homología. · Determinación de sus elementos. · Trazado de figuras homólogas. · Aplicaciones · Transformaciones geométricas: Afinidad. · Determinación de sus elementos. · Trazado de figuras afines. · Construcción de la elipse afín a una circunferencia. · Aplicaciones. 	4, 5 y 10	1 / 8
Bloque 2. Sistemas de representación	CAA, SIEP, CMCT.	1. 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.	<p>1.1. 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.</p> <p>1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. · Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. · Abatimiento de planos. · Determinación de sus elementos. · Problema inverso al abatimiento. · Aplicaciones. · Cambios de plano. · Determinación de las nuevas proyecciones. · Aplicaciones. · Giro de un cuerpo 	12, 13 y 14	1 / 8

				geométrico. · Aplicaciones. · Construcción de figuras planas. · Afinidad entre proyecciones.		
CAA, CMCT.	2. 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.	1.3. 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. 2.1. 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. 2.2. 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. 2.3. 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. 2.4. 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. 2.5. 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.	· 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. · Desarrollos	15 y 16	1 / 8	

	CAA, CMCT	3. Dibujar axonometrías 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 y determinando las secciones planas principales...	3.1. 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 corrección. 3.2. 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. 3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.	· Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental. · Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. · Determinación de coeficientes de reducción. · Tipología de las axonometrías ortogonales. · Ventajas e inconvenientes. · Representación de figuras planas. · Representación simplificada de la circunferencia. · Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. · Secciones planas. · Intersecciones.	17 y 18	1 / 8
Blo que e 3. Do cu me nta ció n grá fic a de pr oy ect os	CCL, SIEP, CSC, CMCT	1. 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...	1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico. 1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen. 1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. 1.4. 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	· Elaboración de bocetos, croquis y planos. · El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual (se pueden tomar como ejemplo obras arquitectónicas e industriales como los pabellones expositivos, cascos de bodegas, puentes, estaciones de trenes, viviendas o colegios que proliferaron en Andalucía a lo largo del siglo XX). · 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.	11, 19, 20 y 21	1 / 8

			la normativa de aplicación.	<ul style="list-style-type: none"> · 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. 		
SIEP, CSC, CMCT, CD	2. Presentar de forma individual y colectiva los 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...	<p>2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <p>2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p> <p>2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Presentación de proyectos. · Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. · 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. 	11 y 21	1 / 8	

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación se hará mediante la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas. La evaluación se hará con diferentes instrumentos de evaluación ajustados a los criterios de evaluación y a las características del alumnado.

Se elegirán, siempre que sea posible, estrategias e instrumentos para evaluar al alumnado de acuerdo con sus desempeños en la resolución de problemas que simulen contextos reales, movilizando sus conocimientos, destrezas, valores y actitudes.

Para superar la materia, la calificación final debe ser igual o superior a 5 puntos. Las distintas calificaciones se obtendrán de la siguiente manera:

- Calificación **trimestral**: Media de los criterios de evaluación trabajados en cada evaluación trimestral. Las notas de las evaluaciones trimestrales tendrán un carácter informativo para las familias y formativo para el alumnado y por lo tanto la nota final no las tendrá como único referente, puesto que la valoración se realizará en función del progreso general alcanzado por el alumno/a.

- Calificación **final**: La nota final no tendrá por qué ser la media de los trimestres, sino que se calculará con la media de los criterios de evaluación trabajados a lo largo del curso. Estos porcentajes representan el valor del criterio sobre el 100 % del resto de criterios de la materia; por tanto, el cálculo de la calificación de la evaluación se realizará teniendo en cuenta su valor relativo respecto al total de criterios trabajados en dicha evaluación. El alumnado con alguna evaluación trimestral suspensa deberá superar los criterios de evaluación no adquiridos de la forma indicada en esta programación.

11.6.- Procedimientos de recuperación de la materia pendiente en Bachillerato. (Plan de recuperación de la materia pendiente de cursos anteriores a lo largo del curso)

El alumnado que no supere las distintas evaluaciones, deberá realizar una serie de pruebas (exámenes y láminas) de recuperación sobre los contenidos no superados que deberán entregar en la fecha que se fije a tal efecto.

Con la calificación obtenida en dichas pruebas se hará media aritmética con la calificación suspensa. Se considera que de esta manera el alumnado que aprobó en la primera convocatoria tendrá, justamente, siempre más nota que el que lo hizo en la segunda.

Evaluaciones ordinaria y extraordinaria.

Para superar la asignatura en el mes de junio el alumnado tendrá que haber obtenido calificación positiva una vez realizada la media aritmética de las calificaciones de las tres evaluaciones anteriores.

Los alumnos/as que no superen la asignatura en el mes de junio tendrán que realizar una prueba extraordinaria consistente en la realización de un examen con un valor del 100% de la nota final.

Alumnado de 2º de bachillerato con Dibujo técnico de 1º de bachillerato pendiente de aprobar.

El alumnado de 2º de bachillerato con D.T. de 1º de bachillerato pendiente, podrá aprobarlo de la siguiente manera:

Se propondrá a dicho alumnado el realizar pruebas por temas o un examen al trimestre con los contenidos de los que serán informados en distintas entrevistas. También se les facilitará material didáctico para la preparación de los distintos exámenes.

Los exámenes tendrán un valor del 100% de la nota.

En el caso de no superar el D.T. de 1º de bachillerato en junio, tendrá el alumnado la oportunidad de hacerlo en una convocatoria extraordinaria aprobando un examen de todos los contenidos del curso y que tendrá un valor de 100% de la nota.

11.7.- Rúbricas por materias

Las rúbricas por criterios de estos niveles se irán desarrollando a lo largo del curso.

11.8.- Evaluación de la práctica docente.

La práctica docente se llevará a cabo siguiendo los siguientes parámetros:

Tarea del profesor	Siempre	Generalmente	A veces	Nunca	Sobre 3	Sobre 10
Explica con claridad						
Es ordenado y sistemático						
Demuestra dominio de las cuestiones que explica						
Demuestra interés por la materia						
Hace la clase amena y divertida						
Consigue mantener mi atención durante las clases						

Relaciona la teoría con ejemplos, ejercicios y problemas						
Sus explicaciones ayudan a entender la materia						
Transmite interés por la asignatura						
Resumen						

Interacción con el grupo	Siempre	Generalmente	A veces	Nunca	Sobre 3	Sobre 10
Fomenta la participación de los alumnos						
Consigue que los estudiantes participen en las clases						
Resuelve las dudas con exactitud						
Procura saber si entendemos lo que explica						
Manifiesta una actitud respetuosa con el alumnado						
Atiende a las dudas y preguntas de cada alumno en particular						
Resumen						

Unidad impartida - Aprendizaje	Siempre	Generalmente	A veces	Nunca	Sobre 3	Sobre 10
Conozco objetivos, contenidos y temporalización de la unidad						
La unidad me aporta nuevos conocimientos						
La formación recibida es útil						
El contenido de la unidad es interesante						
Los contenidos tienen una vertiente práctica evidente						
Se han realizado actividades de distinto tipo						
Resumen						

Evaluación - Calificación	Siempre	Generalmente	A veces	Nunca	Sobre 3	Sobre 10
El método de evaluación es justo						
Los enunciados de las actividades son claros						
La corrección de las actividades es adecuada						

Las actividades de evaluación se ajustan al nivel explicado						
Los contenidos tienen una vertiente práctica evidente						
Se han realizado actividades de distinto tipo						
Resumen						

XII. (SITUACIONES DE APRENDIZAJE)

ORIENTACIONES PARA SU DISEÑO

1. Teniendo en cuenta el apartado f) del artículo 2 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, las situaciones de aprendizaje implican la realización de un conjunto de actividades articuladas que los docentes llevarán a cabo para lograr que el alumnado desarrolle las competencias específicas en un contexto determinado.
2. La metodología tendrá un carácter fundamentalmente activo, motivador y participativo, partirá de los intereses del alumnado, favorecerá el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales y la utilización de enfoques orientados desde una perspectiva de género, e integrará en todas las materias referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato.
3. Las situaciones de aprendizaje serán diseñadas de manera que permitan la integración de los aprendizajes, poniéndolos en relación con distintos tipos de saberes básicos y utilizándolos de manera efectiva en diferentes situaciones y contextos.
4. La metodología aplicada en el desarrollo de las situaciones de aprendizaje estará orientada al desarrollo de competencias específicas, a través de situaciones educativas que posibiliten, fomenten y desarrollen conexiones con las prácticas sociales y culturales de la comunidad.
5. En el desarrollo de las distintas situaciones de aprendizaje se favorecerá el desarrollo de actividades y tareas relevantes, haciendo uso de recursos y materiales didácticos diversos.
6. En el planteamiento de las distintas situaciones de aprendizaje se garantizará el funcionamiento coordinado de los docentes, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar, integrador y holístico al proceso educativo.
7. Para el desarrollo de las situaciones de aprendizaje se tendrá en consideración lo recogido en las orientaciones del Anexo VII de la presente Instrucción.

EDUCACIÓN, PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO

IDENTIFICACIÓN		
CURSO	TÍTULO	
3º ESO	TEMPORALIZACIÓN	
JUSTIFICACIÓN		
DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL		
CONCRECIÓN CURRICULAR		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
MATERIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
EPVA		

ORIENTACIONES PARA LA COMPETENCIA ESPECÍFICA						
CONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL AL FINALIZAR SEGUNDO CURSO / PERFIL DE SALIDA						
SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA						
<u>ACTIVIDADES (TIPOS Y CONTEXTOS)</u>	EJERCICIOS (RECURSOS Y <u>PROCESOS COGNITIVOS</u>)					
MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA						
Medidas generales. Medidas específicas. Adaptaciones DUA						
PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA					
VALORACIÓN DE LO APRENDIDO						
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE						
<u>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</u>	INSTRUMENTOS DE OBSERVACIÓN	RÚBRICAS				
		INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BIE N	NOTABLE	SOBRESALIENTE
EVALUACIÓN VALORACIÓN MEDIDAS DUA PARA LA DIVERSIDAD						
NIVEL DESEMPEÑO COMPETENCIAL						
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE						
Indicador			Instrumento			

DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO

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

En el bloque «Fundamentos geométricos», el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos.

También se plantea la relación del dibujo técnico y las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería.

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

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

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

NÚCLEO TEMÁTICO I: FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS (LAS DOS PRIMERAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS)

Contenidos más relevantes: trazados fundamentales, construcción de polígonos regulares, proporcionalidad y semejanza, aplicación de escalas y transformaciones geométricas, trazado de tangencias, definiendo y construyendo óvalos, ovoides y volutas, espirales y hélices.

Tras el conocimiento básico de las herramientas de trazado manual se realizará un primer acercamiento a los programas de diseño asistido por ordenador tipo CAD.

TEMA 1. INSTRUMENTOS DE DIBUJO. Características y empleo.

TEMA 2. TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO. Paralelas, perpendiculares, mediatrices. Operaciones con ángulos.

TEMA 4. CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES I. Triángulos. Ángulos relacionados con la circunferencia.

TEMA 5. CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES II. Cuadriláteros. Polígonos regulares.

TEMA 6. RELACIONES GEOMÉTRICAS. Proporcionalidad, semejanza, igualdad, equivalencia y simetría.

TEMA 7. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS. Traslación, giro, homotecia y afinidad.

TEMA 8. TANGENCIAS. Rectificaciones.

TEMA 9. CURVAS TÉCNICAS. Óvalo, ovoide, espiral y voluta. Trazado como aplicación de tangencias.

TEMA 10. CURVAS CÓNICAS. La elipse, la hipérbola y la parábola. Trazado y determinación de tangentes y normales en puntos de una cónica.

TEMA 11. GEOMETRÍA. Reconocimiento de la geometría en la naturaleza y en el arte y como instrumento para el diseño. Aplicaciones de la geometría. Geometría y nuevas tecnologías.

NÚCLEO TEMÁTICO II: GEOMETRÍA PROYECTIVA (TERCERA COMPETENCIA ESP.)

Contenidos más relevante: Profundo tratamiento de los fundamentos y finalidad de los distintos sistemas de representación, pero sobre todo del sistema diédrico (alfabeto del punto, de la recta y del plano) y de los sistemas axonométricos (representación de sólidos en isometría y perspectiva caballera)

TEMA 12. GEOMETRÍA DESCRIPTIVA: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. Fundamentos y características más importantes de cada uno de ellos.

TEMA 13. SISTEMA DIÉDRICO (I). Representación del punto, recta y plano.

TEMA 14. SISTEMA DIÉDRICO (II). Intersección de planos y de recta con plano.

TEMA 15. SISTEMA DIÉDRICO (III). Paralelismo, perpendicularidad y distancias. V.M.

TEMA 16. SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS.

TEMA 17. SISTEMA AXONOMÉTRICO.

TEMA 18. SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA.

TEMA 19. SISTEMA CÓNICO I. Representación del punto, recta y plano.

TEMA 20. SISTEMA CÓNICO II. Representación de superficies poliédricas y de revolución. Trazado de perspectivas de exteriores y de interiores

NÚCLEO TEMÁTICO III: NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS (CUARTA COMP. ESP.)

Contenidos más relevante: Los relacionados con la funcionalidad de la descripción objetiva y sus campos de aplicación normalizada, haciendo referencia a sus diferentes tipologías y al desarrollo de los proyectos explicando su proceso de creación en todas sus fases (bocetos previos a mano alzada - croquización acotada - resultado final) facilitando la utilización de medios manuales, reprográficos e infográficos y el manejo de técnicas y materiales tradicionales con la incorporación de ordenadores y periféricos.

TEMA 3. ESCALAS.

TEMA 21. NORMALIZACIÓN. Principios generales de representación. Líneas normalizadas

TEMA 22. FORMATOS. Plegado para archivadores A4. Archivo y reproducción de planos.

TEMA 23. ACOTACIÓN. Cortes y secciones. Vistas necesarias.

NÚCLEO TEMÁTICO IV: SISTEMAS CAD (QUINTA COMP. ESP.)

IDENTIFICACIÓN		
CURSO	TÍTULO	Historia del dibujo técnico
1º Bachillerato	TEMPORALIZACIÓN	
	N	
JUSTIFICACIÓN		
El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.		
DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL		
<ul style="list-style-type: none"> Presentación digital 		
CONCRECIÓN CURRICULAR		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la		

percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.					
MATERIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN			SABERES BÁSICOS	
Dibujo técnico	1.1.			DIBT.1.A.1. DIBT.1.A.2.	
ORIENTACIONES PARA LA COMPETENCIA ESPECÍFICA					
CONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL AL FINALIZAR CUARTO CURSO / PERFIL DE SALIDA					
CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1 Y CCEC2					
SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA					
Actividades (tipos y contextos)	EJERCICIOS (Recursos y Procesos cognitivos)				
MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA					
Medidas generales. Medidas específicas. Adaptaciones DUA					
PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA				
VALORACIÓN DE LO APRENDIDO					
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE					
Criterios de evaluación	Instrumentos de observación				
1.1	IMPLICACIÓN EN EL TRABAJO EN EL AULA: 20 % Entrega puntual de los trabajos, trabajo diario de casa, participación e implicación en las actividades de clase, atención y respeto hacia el profesor o profesora, respeto al derecho de sus compañeros a aprender y trabajar y de las normas del centro, asistencia y puntualidad, colaboración con los compañeros, participación en el trabajo colaborativo, cuidado de materiales comunes y ajenos, diarios de sesiones cumplimentados por el alumnado, aprovechamiento en general ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO: 20 % Corrección en la presentación del trabajo en el site y/o classroom, cumplimiento de los plazos de entrega o puntualidad en la entrega, documentos de seguimiento TRABAJOS EN EQUIPO: 40 % Aportación de ideas y soluciones, rúbricas de auto y coevaluación, presentación presentada TRABAJOS INDIVIDUALES: 20 % Rúbricas y hojas de control seguimiento trabajo individual				
de cotejo de los criterios.	RÚBRICAS				
	INSUFICIENTE	SUFICIENT	BIE	NOTABL	SOBRESALIENT

		E	N	E	E
Expresión oral					
Tiempo ajustado a las instrucciones					
Presentación					
NIVEL DESEMPEÑO COMPETENCIAL					
<p>Iniciado, Medio, Avanzado</p> <p>La rúbrica de criterios de evaluación establecerá el nivel de desempeño competencial adquirido en función del grado de consecución de los criterios de evaluación asociados a las competencias específicas.</p>					
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE					
Indicador			Instrumento		
Nivel de participación del alumnado, convivencia, gestión del grupo, espacios, producto final interesante y motivador para el alumnado, secuenciación didáctica adecuada, diversidad de actividades, instrumentos de evaluación variados y adaptados a los criterios de evaluación.			Rúbrica de evaluación de la S.A 1.		
Diseño de la situación de aprendizaje: contexto, actividades, principios DUA, instrumentos de evaluación, diseño en función de las características del grupo, comunicación con las familias,			Rúbrica del desarrollo de la práctica docente.		
Diseño del producto final, exposición, autoevaluación, coevaluación, complejidad para obtener resultados.			Rúbrica de análisis del producto final.		

IDENTIFICACIÓN		
CURSO	TÍTULO	
	TEMPORALIZACIÓN	
JUSTIFICACIÓN		
DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL		
CONCRECIÓN CURRICULAR		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
MATERIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS

ORIENTACIONES PARA LA COMPETENCIA ESPECÍFICA						
CONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL AL FINALIZAR SEGUNDO CURSO / PERFIL DE SALIDA						
SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA						
<u>ACTIVIDADES (TIPOS Y CONTEXTOS)</u>	EJERCICIOS (RECURSOS Y <u>PROCESOS COGNITIVOS</u>)					
MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA						
Medidas generales. Medidas específicas. Adaptaciones DUA						
<u>PRINCIPIOS DUA</u>	<u>PAUTAS DUA</u>					
VALORACIÓN DE LO APRENDIDO						
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE						
<u>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</u>	INSTRUMENTOS DE OBSERVACIÓN	RÚBRICAS				
		INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BIE N	NOTABLE	SOBRESALIENTE
EVALUACIÓN VALORACIÓN MEDIDAS DUA PARA LA DIVERSIDAD						
NIVEL DESEMPEÑO COMPETENCIAL						
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE						
Indicador			Instrumento			

IDENTIFICACIÓN		
CURSO	TÍTULO	
1º BACHILLERATO	TEMPORALIZACIÓN	
JUSTIFICACIÓN		
DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL		

CONCRECIÓN CURRICULAR						
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS						
MATERIA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS		
EPVA						
ORIENTACIONES PARA LA COMPETENCIA ESPECÍFICA						
CONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL AL FINALIZAR SEGUNDO CURSO / PERFIL DE SALIDA						
SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA						
<u>ACTIVIDADES (TIPOS Y CONTEXTOS)</u>	EJERCICIOS (RECURSOS Y <u>PROCESOS COGNITIVOS</u>)					
MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA						
Medidas generales. Medidas específicas. Adaptaciones DUA						
PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA					
VALORACIÓN DE LO APRENDIDO						
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE						
<u>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</u>	INSTRUMENTOS DE OBSERVACIÓN	RÚBRICAS				
		INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BIE	NOTABLE	SOBRESALIENTE
EVALUACIÓN VALORACIÓN MEDIDAS DUA PARA LA DIVERSIDAD						
NIVEL DESEMPEÑO COMPETENCIAL						
PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE						
Indicador				Instrumento		

XIII. ACTA DE APROBACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN